



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANISTAS**

**EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y  
AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA  
MADISON ENGLISH, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA  
BOLÍVAR, AÑO 2023**

**AUTORAS:**

**PINOS GARCÍA KAROL MILENA**

**SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA**

**TUTOR:**

**Dr. FRANCISCO MORENO DEL POZO**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**2023**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANISTAS**

**EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y  
AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA  
MADISON ENGLISH, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA  
BOLÍVAR, AÑO 2023**

**AUTORAS:**

**PINOS GARCÍA KAROL MILENA**

**SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA**

**TUTOR:**

**Dr. FRANCISCO MORENO DEL POZO**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**2023**

## I. DEDICATORIA

*Este trabajo de titulación está dedicado a Dios por la sabiduría otorgada y la oportunidad de haberme permitido cumplir mis deseos y anhelos; a mis hijos, Carlos Fabrizio e Isabella Celina por la paciencia que me han tenido durante este proceso, son mi razón de ser, ese motor para seguir adelante y dueños de mi alma y corazón; a Miguel mi compañero de vida, por confiar en mí ayudándome a cumplir esta meta, por ser quién ha secado mis lágrimas convirtiéndose en ese refugio en momentos de aflicción y me ha brindado ese apoyo incondicional al igual que su amor; a mis padres, Fabricio y Alexandra; y mis hermanos, Brithany y Jhostin, por impulsarme cada día para avanzar con mis propósitos, encaminándome por el sendero del bien, y con sus palabras y consejos haciendo de mí una mejor persona.*

*Milena Pinos García*

*A Dios principalmente por haberme permitido llegar hasta este momento tan importante que es mi formación profesional, con un corazón lleno de gratitud infinita, quien me dio la fortaleza necesaria en situaciones difíciles de la vida universitaria, a mi querido hijo, que siempre ha sido mi mayor motivación, orgullo, y me ha dado la fuerza necesaria el amor incondicional, así como también mi cable a tierra para seguir adelante con determinación y firmeza, eres mi razón de ser y mi motor en cada paso que doy. Este proyecto es el fruto de ese esfuerzo y sacrificio que hago todos los días para darte un futuro mejor, espero algún día lo puedas leer estas líneas y sientas el amor y la dedicación que está en cada una de estas páginas.*

*A mi madre querida quien ha sido mi amiga, mi guía y ejemplo de fortaleza, sus palabras de aliento y sus consejos en momentos precisos y cruciales de mi formación académica y personal, soy consciente de que esta tesis no hubiese sido posible sin tu apoyo y acompañamiento incondicional, quiero dedicar este logro como constancia de que tus consejos y apoyo han dado frutos. A mi padre por enseñarme el valor del trabajo y esfuerzo arduo durante cada etapa de mi vida universitaria, mis hermanos mis mejores amigos y cómplices, gracias por entender mi ausencia durante prolongadas horas de estudio y motivarme siempre cuando las cosas se ponían difíciles, sin duda enfrentamos situaciones que marcaron un antes y un después en nuestra familia, pero que hemos demostrado la unión como familia con amor y valentía y lo seguiremos haciendo, por el amor invaluable que tenemos a los amo infinitamente.*

*Evelin Sánchez Macas*

## II. AGRADECIMIENTO

*Agradecer a Dios por las bondades de la vida, el valor de la sabiduría y no dejarme desmayar durante todo este tiempo; a mis hijos por el amor que me han brindado, además de comprender y entender mis faltas durante todo este proceso de formación académica; a mi compañero de vida, ya que, sin todo su apoyo y su amor durante estos años no habría podido cumplir esta meta; a mis padres por haberme inculcado desde temprana edad la importancia de la perseverancia y el estudio en mi vida; a mi casa educativa y docentes, por el cariño, ayuda y por otorgarme los conocimientos que contribuyeron en mi desarrollo académico. Gracias a todos por creer y confiar en mí.*

*Milena Pinos García*

*Quiero agradecer a Dios por la influencia en mi vida como un ser supremo y maravilloso y quien me acompaña durante toda mi vida en situaciones simples y complejas y haciéndonos ver, de que por difíciles que parezcan las situaciones, el estará siempre con nosotros y es un Dios supremo y soberano, que hace posible lo imposible, aquel que cambia nuestra vida haciéndonos tomar decisiones muy sutiles y a la vez radicales cambiando el enfoque de nuestra vida, me dio la sabiduría necesaria en el desarrollo de esta tesis, que sin el estoy segura no haber podido lograr este hito en mi vida académica.*

*También quiero agradecer a mi hijo por ser mi fuente de motivación. Cada vez que me sentía cansado o desanimado, pensaba en él y en el ejemplo que quiero ser para él. Mi dedicación a esta tesis ha sido en parte gracias a la responsabilidad que siento de ser un modelo a seguir para él. Gracias por siempre ser mi razón para esforzarme al máximo.*

*Agradezco a mi madre por su constante amor y apoyo incondicional. Ella ha sido mi mayor inspiración, quien siempre creyó y confió indudablemente en mis capacidades aun cuando yo mismo dudaba de ellas, gracias por ser mi horizonte y mi roca firme alentándome a perseguir mis sueños, y sé que está orgullosa viendo en la persona en la cual me he convertido. Estoy sumamente agradecida con todos quienes me brindaron su cariño y apoyo desde lo más sencillo hasta lo más complejo en este camino. Ha sido un viaje lleno de desafíos, pero con su apoyo he logrado superar y alcanzar mis metas.*

*Evelin Sánchez Macas*

### **III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

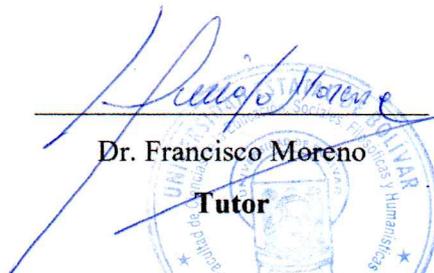
## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LICENCIADO Dr. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO MSC.  
DOCENTE  
TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### CERTIFICA

Que, el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN titulado: “EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO 2023”, de autoría de: PINOS GARCÍA KAROL MILENA Y SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA, estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizó con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 8 de septiembre de 2023

  
Dr. Francisco Moreno  
Tutor  


**DERECHOS DE AUTOR**

Yo/nosotros **Karol Milena Pinos García y Evelin Alexandra Sanchez Macas** portador/res de la Cédula de Identidad No **0202056313** y **0250097771** en calidad de autor/res y titular/ es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

**EL JUEGO SIMBOLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN EL DESARROLLO DEL AMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH, DEL CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, AÑO 2023.**

Modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

**KAROL MILENA PINOS GARCIA****EVELIN ALEXANDRA SANCHEZ MACAS**

#### **IV. AUTORÍA NOTARIADA**



**Notaria Tercera del Cantón Guaranda**

*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*

Notario



....rio

Nº ESCRITURA 20240201003P00180

**DECLARACION JURAMENTADA**

**OTORGADA POR:**

**KAROL MILENA PINOS GARCIA y EVELIN ALEXANDRA SANCHEZ MACAS**

**CUANTIA: INDETERMINADA**

**DI: 2 COPIAS L.L**

Factura: 001-001-000014689

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy veintitrés de enero del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado **HENRY ROJAS NARVAEZ**, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen las señoritas **KAROL MILENA PINOS GARCIA** soltera, domiciliada en el Cantón Chimbo y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0939349955; y, **EVELIN ALEXANDRA SANCHEZ MACAS** solera, domiciliada en la parroquia San Pablo de Atenas del Cantón San Miguel y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0967360837, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguientes Previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Inicial, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, manifestó que los criterios e ideas emitidas en el presente estudio de caso titulado: **“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO 2023”**. es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA**. La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

**KAROL MILENA PINOS GARCIA**

C.C. 020205631-3

**EVELIN ALEXANDRA SANCHEZ MACAS**

C.C. 025009777-1

**AB. HENRY ROJAS NARVAEZ**

**NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA**





## AUTORÍA



Nosotros: **PINOS GARCÍA KAROL MILENA C.I. 020205631-3** y **SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA C.I. 025009777-1**, egresadas de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuestas en el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO 2023”** es de nuestra autoría.

Atentamente.

**PINOS GARCÍA KAROL MILENA**

**C.I. 0202056313**

**SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA**

**C.I. 0250097771**

## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	5
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	6
V. ÍNDICE .....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	14
VII. ABSTRACT .....	15
VIII. INTRODUCCIÓN.....	16
1. TEMA.....	17
2. ANTECEDENTES .....	18
3. PROBLEMA.....	20
3.1. Descripción del problema.....	20
3.2. Formulación del problema.....	21
4. JUSTIFICACIÓN .....	22
5. OBJETIVOS.....	24
5.1. Objetivo General.....	24
5.2. Objetivos Específicos .....	24
6. MARCO TEÓRICO .....	25
6.1. Teoría Científica .....	25
6.1.1. <i>El juego</i> .....	25

6.1.1.1.	Aspecto cognitivo.....	26
6.1.1.2.	Aspecto afectivo.....	26
6.1.1.3.	Aspecto social.....	26
6.1.2.	<i>Características del juego.....</i>	26
6.1.3.	<i>Funciones del juego.....</i>	28
6.1.4.	<i>El juego simbólico.....</i>	28
6.1.5.	<i>Estadios evolutivos según Jean Piaget.....</i>	30
6.1.6.	<i>Juego simbólico: su valor educativo.....</i>	31
6.1.7.	<i>¿Cuándo inicia el juego simbólico?.....</i>	32
6.1.8.	<i>¿Qué beneficios se obtienen de los juegos simbólicos?.....</i>	32
6.1.9.	<i>¿Cómo fomentar el juego simbólico en los niños?.....</i>	33
6.1.10.	<i>Currículo de preparatoria.....</i>	34
6.1.11.	<i>Ámbito de identidad y autonomía.....</i>	34
6.1.12.	<i>Lengua extranjera – inglés en el currículo integrador.....</i>	35
6.1.13.	<i>Destrezas con criterio de desempeño del currículo integrador del ámbito de identidad y autonomía, en lengua extranjera.....</i>	36
6.1.14.	<i>¿Cuál es la mejor edad para aprender un idioma?.....</i>	36
6.1.15.	<i>La adquisición del inglés como segundo idioma.....</i>	37
6.1.16.	<i>La importancia del inglés en la escuela y su ventaja a futuro</i>	38
6.1.17.	<i>¿Qué habilidades se desarrollan al aprender en inglés durante la infancia?</i>	39
6.1.18.	<i>Técnicas para aprender inglés en edades tempranas.....</i>	40
6.1.19.	<i>Los cuatro aspectos básicos a dominarse en la adquisición del idioma inglés.</i>	41

6.1.19.1.	Escuchar. ....	41
6.1.19.2.	Hablar. ....	41
6.1.19.3.	Leer.....	41
6.1.19.4.	Escribir. ....	42
6.1.20.	<i>Aspectos que se deben tener en cuenta para la elaboración de la programación didáctica.....</i>	42
6.1.21.	<i>El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera.....</i>	44
6.1.22.	<i>El rol del juego en el aprendizaje de una lengua.....</i>	45
6.1.23.	<i>Beneficios de aprender inglés jugando.....</i>	46
<b>6.2.</b>	<b>Teoría legal.....</b>	<b>48</b>
6.2.1.	<i>Constitución de la República del Ecuador.....</i>	48
6.2.2.	<i>Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI 2017).....</i>	49
6.2.3.	<i>Ley Orgánica de Educación Superior (LOES).....</i>	50
6.2.4.	<i>Código de la Niñez y Adolescencia (2003).....</i>	51
6.2.5.	<i>Reglamento de Régimen Académico.....</i>	51
6.2.6.	<i>Reglamento de la Unidad Curricular de Titulación.....</i>	52
6.2.7.	<i>Guía metodológica para los trabajos de titulación.....</i>	53
<b>6.3.</b>	<b>Teoría Referencial.....</b>	<b>55</b>
6.3.1.	<i>Investigación en relación al tema de estudio.....</i>	55
6.3.2.	<i>Reseña Histórica.....</i>	59
6.3.2.1.	<i>Misión de la Academia Madison English.....</i>	60
6.3.2.2.	<i>Visión de la Academia Madison English.....</i>	60
<b>7.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>61</b>
7.1.	<b>Enfoque de la investigación.....</b>	<b>61</b>

<b>7.2.</b>	<b>Tipos de Estudio.....</b>	<b>61</b>
7.2.1.	<i>Bibliográfico.....</i>	<i>61</i>
7.2.2.	<i>Descriptivo .....</i>	<i>61</i>
7.2.3.	<i>Explicativo.....</i>	<i>62</i>
<b>7.3.</b>	<b>Métodos.....</b>	<b>62</b>
7.3.1.	<i>Inductivo- Deductivo .....</i>	<i>62</i>
7.3.2.	<i>Investigación acción.....</i>	<i>62</i>
<b>7.4.</b>	<b>Técnica e instrumento de recolección de datos .....</b>	<b>63</b>
<b>7.5.</b>	<b>Universo poblacional .....</b>	<b>63</b>
<b>7.6.</b>	<b>Procesamiento de la información .....</b>	<b>63</b>
<b>8.</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>64</b>
<b>8.1.</b>	<b>Ficha de observación aplicada a niños en la Academia Madison</b>	
<b>English</b>	<b>64</b>	
<b>9.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>77</b>
<b>10.</b>	<b>PROPUESTA.....</b>	<b>78</b>
<b>11.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>112</b>
<b>12.</b>	<b>ANEXOS .....</b>	<b>116</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estadios del desarrollo cognitivo .....	30
Tabla 1. Tabla de frecuencia del indicador 1. ....	65
Tabla 2. Tabla de frecuencia del indicador 2. ....	66
Tabla 3. Tabla de frecuencia del indicador 3. ....	67
Tabla 4. Tabla de frecuencia del indicador 4. ....	68
Tabla 5. Tabla de frecuencia del indicador 5. ....	69
Tabla 6. Tabla de frecuencia del indicador 6. ....	70
Tabla 7. Tabla de frecuencia del indicador 7. ....	71
Tabla 8. Tabla de frecuencia del indicador 8. ....	72
Tabla 9. Tabla de frecuencia del indicador 9. ....	73
Tabla 10. Tabla de frecuencia del indicador 10. ....	74
Tabla 11. Tabla de frecuencia del indicador 11. ....	75
Tabla 12. Tabla de frecuencia del indicador 12. ....	76

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Muestran interés durante las clases dentro de la Academia Madison English.....</i>	65
<i>Figura 2. Tienen miedo a participar o hablar en clase. ....</i>	66
<i>Figura 3. Se integran con sus compañeros de clase. ....</i>	67
<i>Figura 4. Se encuentran activos durante toda la clase. ....</i>	68
<i>Figura 5. Demuestran interés por aprender una segunda lengua. ....</i>	69
<i>Figura 6. Responden preguntas simples como: What's your name? I'm... How old are you? I'm... Where do you live? I'm... ..</i>	70
<i>Figura 7. El material audio visual es llamativo para los niños.....</i>	71
<i>Figura 8. Identifican miembros claves de su familia como: mother, father, sister, grandfather, grandmother. ....</i>	72
<i>Figura 9. Siguen instrucciones simples como: open your book, close your book, stand up, listen, sit down, be quiet, cut, glue, paint. ....</i>	73
<i>Figura 10. Comprenden cuando el docente se comunica en inglés.....</i>	74
<i>Figura 11. Practican con el docente y sus compañeros palabras y frases en inglés.....</i>	75
<i>Figura 12. Muestran interés en aprender nuevos temas en el idioma inglés.</i>	76
<i>Figura 1. La casa del chef.....</i>	84
<i>Figura 2. Peluquería los despeinados .....</i>	87
<i>Figura 3. Casa de la familia topo .....</i>	90
<i>Figura 4. La caja transformadora .....</i>	93
<i>Figura 5. La TV mágica .....</i>	96
<i>Figura 6. Fiesta de los disfraces.....</i>	99

<i>Figura 7. El Pastelero de chocolate .....</i>	102
<i>Figura 8. Hospital General Takurado Yamimito .....</i>	105
<i>Figura 9. De compras por el supermercado .....</i>	108
<i>Figura 10. El detective .....</i>	111
<i>Figura 1. Material del juego los chefs .....</i>	123
<i>Figura 2. Actividad peluquería los des-peinados .....</i>	123
<i>Figura 3. Material del juego fiesta de los disfraces .....</i>	124
<i>Figura 4. Actividad el detective .....</i>	124
<i>Figura 5. Actividad pastelera de chocolate .....</i>	125

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

El presente trabajo de investigación está enfocado en la influencia de los juegos simbólicos en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de la identidad y autonomía en los estudiantes de 5 a 6 años de la Academia Madison English, para ello, fue necesario conocer la importancia de los juegos dentro del proceso de adquisición de conocimientos. De esta manera, se presenta una propuesta con el objetivo de brindar una guía de juegos simbólicos para dar solución al problema observado dentro de la academia. El motivo principal es incentivar a los estudiantes por medio de juegos, para lograr así que desarrollen su identidad y autonomía en el proceso de aprender un segundo idioma, la aplicación de la guía de juegos le permite al niño desarrollarse a nivel integral, potenciando así sus capacidades cognitivas, lingüísticas, de memoria y concentración.

**Palabras claves:** Juegos simbólicos, inglés, identidad, autonomía, currículo.

## VII. ABSTRACT

This research work is focused on how symbolic games influence the learning of the English language for the development of identity and autonomy in students ages from 5 to 6 years old of Madison English Academy; for this, it was necessary to know the importance of games within the knowledge acquisition process. Therefore, a proposal is presented with the objective of providing a guide to symbolic games to solve the problem observed within the Academy. The main reason is to encourage students through games, in order to develop their identity and autonomy in the process of learning a second language, the application of the game guide allows the child to develop at an integral level, thus enhancing their cognitive, linguistic, memory and concentration abilities.

**Keywords:** Symbolic games, English, identity, autonomy, curriculum.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad necesaria en los seres humanos, si esto lo llevamos al aula de clase, el niño aprende jugando, y se desarrolla de manera integral, es decir emocional, social, psicomotriz, neuronal, lingüística entre otras, esta última es una de aquellas que une el engranaje para aprender el idioma inglés, y logrando así que el niño muestre interés, se mantenga activo, sea llamativo para él, sostenga la atención por más tiempo, y logre obtener un aprendizaje significativo.

El inglés ha ido avanzando de forma increíble a nivel mundial, convirtiéndose así en el idioma de comunicación universal, es por esta razón que en la mayoría de países se implementan dentro de sus asignaturas el inglés, en Ecuador se evidencia que el inglés lo encontramos desde el nivel de preparatoria, hasta la universidad, sin embargo, la mayoría de personas no hablan ni entienden inglés.

Haciendo un enfoque general, la metodología que se emplee dentro del proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés es importante sobre todo en los niños, puesto que por la edad los infantes a nivel neuronal tienen mayor sinapsis, permitiéndoles así que aprendan de forma fácil un segundo idioma.

La implementación del juego simbólico para el aprendizaje del idioma inglés ligado al ámbito de identidad y autonomía del currículo de preparatoria se basa en que el niño logre desarrollar aspectos tales como: el conocimiento previo, asociación de conceptos, incremento del vocabulario, desarrollo del habla y escucha, en referencia a que el niño pueda hablar de su vida personal, seguir instrucciones simples, responder preguntas concretas, etc., por estas razones consideramos al juego simbólico de importancia y pertinencia en el proceso de adquirir una segunda lengua sobre todo en niños de 5 a 6 años, quienes mantienen presente el juego para la mayoría de sus actividades.

## **1. TEMA**

EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN  
EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS  
DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH DEL CANTÓN  
GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR AÑO 2023.

## 2. ANTECEDENTES

Al referirnos a temas que estén relacionados al inglés dentro de la educación, se encontró una variedad de información esto debido a los cambios que se han dado en los últimos tiempos. Los juegos dentro de la educación, otorgan varios beneficios a nivel integral en los niños, si a esto se le suma el aprendizaje de un segundo idioma como lo es el inglés, se obtendrá un resultado positivo, y aprendizaje significativo para su presente y futuro.

Los juegos se han infravalorado en varios países o no se ha prestado la debida atención, minimizando el gran poder que estos tienen dentro del desarrollo integral del niño, colocándolo en último lugar, y tachándolo como ocio o momento de no beneficio para el rendimiento o el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, el inconveniente con el inglés no está muy alejado con relación a la no importancia de los juegos. A nivel mundial el inglés es un idioma de comunicación universal y se ha expandido notoriamente por la mayoría de países, sin embargo, aún existen países en especial hispanohablantes que son reacios a aprender este idioma por su cultura, o por falta de interés.

En el Ecuador la falta de juegos en ciertas instituciones educativas es notorio, y cuando estos no se aplican los niños regresan de clases cansados, estresados y sin motivación para regresar el día siguiente a las aulas, centrándonos en el currículo de preparatoria y los ámbitos existentes, se evidencia que hay muchas destrezas para desarrollar con los niños e implementarlas con la metodología juego trabajo, sin embargo, no se le toma muy en cuenta y más si lo ligamos a la adquisición de una segunda lengua. A nivel de inglés este es bajo, y a nivel mundial se encuentra en el número 82, por debajo de países como Venezuela, Chile entre otros de Latinoamérica, tomando en consideración que Ecuador es un país con estrato turístico elevado, los ciudadanos deben tener un nivel entre A1 y B1 establecer un puente de comunicación con los turistas y conseguir así hacer vínculos emocionales y culturales.

La Provincia Bolívar en cuánto a implementación de juegos dentro del aula de clases, tomamos como referencia las escuelas en varias de las zonas rurales puesto que no se ha tomado la pertinencia debida, todos los ámbitos del currículo de preparatoria se tienen varias destrezas con respecto a la lengua extranjera, sin embargo en las aulas de clases no suelen aplicarse, en Bolívar el nivel de inglés de bajo a nulo, puesto que muchas de las personas no se preocupan incluso por aprender su lengua materna, y esto ligado a una segunda lengua, va a ocasionar desinterés, es por esta razón, que dentro de este trabajo de titulación se ofreció una solución divertida como lo es el juego simbólico, apostando a los niños y su futuro, con el objetivo de que aprendan el inglés y motivar a los infantes a expandir sus conocimientos, a nivel comunicativo, cultural, emocional, social, etc.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1.Descripción del problema**

El juego es una actividad innata y lúdica que la poseen los niños desde que nacen y a medida que crecen se van desarrollado de forma integral y estas se representan en situaciones y momentos de la vida cotidiana.

La falta de juegos dentro del aula de clase afecta de forma notoria en el rendimiento del niño y no solo se basa en lo académico, sino, también en lo emocional, puesto que si las clases se llevan con rigurosidad sin la opción a divertirse mientras aprenden, llega a ser desgastante para el infante, mientras que su concentración y aprendizaje no será el óptimo ni el adecuado.

Además, las consecuencias de la falta de juegos en el aprendizaje son notorias e impactantes en su presente y futuro, por ejemplo, la ausencia de juegos afecta en su interacción social, timidez, carácter, identidad y autonomía, así como también la escasez en la imaginación y creatividad, estos incidiendo de igual forma en el tipo de juego simbólico.

El inglés se ha infravalorado o no se ha considerado como relevante e importante por varias generaciones, sin embargo, al ser este el idioma universal se debería tomar más en consideración, la falta de dominio del inglés se convierte en una barrera en muchos puntos como, por ejemplo: académico, cultural, laboral, negocios, viajes, entre otros.

El problema con respecto al uso del juego simbólico para aprender el idioma inglés radica en la falta de actividades didácticas que aporten al desarrollo del ámbito de identidad y autonomía centradas a aprender un segundo idioma dentro del aula de clase. En ocasiones, los educadores no saben cómo integrar de manera efectiva el juego simbólico y más si se lo liga en la adquisición y aprendizaje del inglés, lo que limita o

frena el proceso de enseñanza del idioma en los infantes. Si el juego se limita únicamente a las asignaturas de lengua hispana y no se integra de manera elocuente el inglés, se pierde la oportunidad de aprovechar al máximo el ámbito de identidad y autonomía para el aprendizaje de un segundo idioma.

### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo influye el juego simbólico en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 5 a 6 años de la Academia Madison English del cantón Guaranda provincia Bolívar año 2023?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo de los niños, ya que les permite representar situaciones y roles diferentes, así como también explorar el mundo que les rodea y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Es importante la introducción del idioma inglés desde edades tempranas, para aprovechar su desarrollo neuronal y cognitivo además, el crear actividades que fomenten el aprendizaje de la lengua extranjera, basado en destrezas del ámbito de identidad y autonomía del currículo de preparatoria, permite a los niños explorar diferentes roles y características de sí mismos, reconociendo su identidad a través de actividades cotidianas, además de experimentar con diferentes personalidades y expresarse de manera creativa, favoreciéndolos a nivel integral.

Es pertinente ya que, se debe mantener una comunicación adecuada en cuanto al idioma universal, considerando que nos encontramos en una sociedad que avanza cada día y es preciso crear más puentes de comunicación con el medio en el que nos desenvolvemos. A través del juego simbólico y el ámbito de identidad y autonomía, los niños pueden introducir con más facilidad el conocimiento y la práctica del inglés de manera significativa, creando escenarios imaginarios donde interactúan en inglés, utilizando vocabulario, frases previamente aprendidas, y se comunican con otros niños que también están practicando el idioma.

La novedad científica dentro de este trabajo investigativo radica en los beneficios a nivel cerebral que adquieren los niños, debido a que en edades tempranas poseen mayor sinapsis neuronal lo cual permite que les sea más fácil aprender una segunda lengua, todo este conglomerado coadyuve en el aspecto lingüístico, emocional, social, interpersonal, etc., y las ventajas siguen avanzando a medida que los niños van creciendo.

Los beneficiarios son los niños de 5 a 6 años de edad, de la Academia Madison English ya que, les ha permitido desenvolverse, a nivel intra e interpersonal, para que así puedan acrecentar: su autoconfianza, toma de decisiones, asumir responsabilidades, desarrollar habilidades de pensamiento crítico, etc., a su vez, enlazando esto al ámbito de identidad y autonomía en el aprendizaje del idioma inglés, siguen instrucciones sencillas, dan su información, enriquecen su vocabulario etc., por medio de la adquisición de un segundo idioma los niños estimulan su cerebro ocasionando sinapsis neuronal lo cual coadyuva su concentración mejorando su rendimiento académico.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1.Objetivo General**

- ✚ Establecer el juego simbólico para el aprendizaje del idioma inglés en el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía en niños de 5 a 6 años de la Academia Madison English del cantón Guaranda provincia Bolívar año 2023.

### **5.2.Objetivos Específicos**

- ✚ Diagnosticar el nivel de inglés que poseen los niños de 5 a 6 años de la Academia Madison English para ayudarlos a potenciar sus habilidades lingüísticas en el aprendizaje del idioma inglés.
- ✚ Incrementar el vocabulario, creatividad e imaginación a través del juego simbólico para el aprendizaje del idioma inglés, en niños de 5 a 6 años de la Academia Madison English.
- ✚ Proponer una guía de juegos en inglés ligado a las destrezas del ámbito de identidad y autonomía para desarrollar listening (escuchar) y speaking (hablar) en niños de 5 a 6 años de la Academia Madison English.

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1. Teoría Científica

#### 6.1.1. *El juego*

"Mediante el juego, los niños llegan a asimilar las realidades intelectuales que, sin el juego, seguirían siendo para su inteligencia infantil completamente exteriores y ajenas" (Piaget, 2023).

Hablar de juegos no es una novedad para los docentes y los niños puesto que este a medida que va avanzando la sociedad no se ha desvanecido al contrario se ha fortalecido tomando más en consideración el uso del juego dentro del aula de clase, siendo este el eje y el ente importante en el desarrollo del lenguaje, adquisición de saberes, la axiología en el aspecto social cultura entre otros.

En el entorno educativo, el juego pasa de manera incuestionable a constituirse como la herramienta más eficaz del aprendizaje de la infancia y la juventud, utilizado en la gran mayoría de áreas curriculares, siendo un recurso muy apreciado para abordar el tratamiento de los temas transversales.

Desde esta perspectiva, viene entroncado con la educación intercultural entendida como la respuesta pedagógica a la exigencia de preparar a los futuros ciudadanos para desarrollarse en una sociedad prácticamente multicultural e idealmente democrática. Una educación pensada para todo el alumnado, para que adquiriera una sólida competencia cultural basada en el respeto a la diversidad. (Bantulá Janot & Mora Verdeny, 2016)

“El juego, además de ser la situación de aprendizaje más natural y amena en edades tempranas, tiene en sí mismo una serie de aportaciones pedagógicas, además, motiva por sí mismo la actividad con independencia de los estímulos extremos” (Expósito Bautista, 2007).

El juego educativo, bien dirigido y organizado, actúa de forma positiva, para (Expósito Bautista, 2007) los siguientes aspectos o ámbitos de la conducta son importantes de desarrollar:

#### **6.1.1.1.Aspecto cognitivo.**

Por medio del juego, considerando la edad temprana, los niños tienden a imitar las acciones de los adultos, lo cual es beneficioso para ellos dentro del proceso adaptativo el cual se liga a destrezas y habilidades partiendo desde los más sencillo hasta lo más complicado.

#### **6.1.1.2.Aspecto afectivo.**

El juego ayuda al niño por medio de la interacción con sus semejantes a desarrollar confianza y seguridad en sí mismo, considerando el yo ante los demás. El aspecto emocional es imprescindible dentro del proceso del juego, puesto que durante su desarrollo el niño experimenta una serie de emociones tales como: alegría, tristeza, enojo etc.

#### **6.1.1.3.Aspecto social.**

Las prácticas de juegos donde imitan a los adultos en las actividades y situaciones de la vida cotidiana como (planchar, coser, cocinar...) son beneficiosos para los niños ya que, les permite ir adentrándose a conocer el medio que les rodea, profundizando sus lazos afectivos, sociales y cognitivas.

### ***6.1.2. Características del juego***

Para (Zambrano, 2017) el juego es:

- a. Placentero.** El juego se centra en la satisfacción de quién lo está jugando, deslindándose de la frustración, enojo o tristeza, por ende, es de menester

que como docentes se demuestre el valor del juego y que no se enfoque en la victoria o la derrota.

- b. Mundo aparte.** El dejar liberar la imaginación y creatividad dentro del proceso del juego, les permite a los niños que se alejen un poco de la realidad y partan a un mundo de ficción, para que así puedan hacer actividades que en el diario vivir no pueden realizar.
- c. Liberador.** El juego debe verse como una actividad de libertad, y nunca obligada, para que así el niño se sienta cómodo durante todo el proceso.
- d. Expresivo.** Pueden sacar sus emociones, sentimientos y comportamientos durante el juego en lugar de reprimirlos trabajando así en el área intrapersonal e interpersonal.
- e. Socializador.** Es la característica fundamental sobre todo en el proceso en el que el niño está pasando la transición del juego individual al juego en equipo y colaborativo.
- f. Incierto.** El juego al ser una actividad ligada a la imaginación y creatividad, por lo general se centra en la diversión más no en la culminación, por lo que el resultado final es incierto.
- g. Gratuito.** Con respecto al juego es gratuito, ya que es centrada en sí misma, logrando así que el niño en la mayoría de juegos no necesite materiales, más que su imaginación y creatividad, para crear reglas, escenarios etc., evitando así frustraciones.
- h. Ficticio.** El juego está ligado a la imaginación y a la ficción alejándose de la vida cotidiana, y más aún si se centra en el área simbólica.
- i. Convencional.** El trabajo en equipo y colaborativo se centra en el aspecto social, emocional, y en la imaginación, logrando así que ellos diseñen sus juegos, las reglas, el escenario etc.

El juego sin duda alguna es necesario en la infancia del niño aquí puede descubrir su propio cuerpo, el medio que le rodea, trabajar en su autoestima, al igual que es su identidad y autonomía para que así el niño encuentre su lugar en la sociedad.

### ***6.1.3. Funciones del juego***

Según (Expósito Bautista, 2007) las principales funciones del juego son:

- ✚ **Expresiva.** Se tienen varias oportunidades para poder declarar de formas distintas a nivel social como artístico.
- ✚ **Cognitiva.** La experiencia que se obtiene por medio de los juegos que coadyuven en el conocimiento de su la proyección propia a nivel espacio-tiempo, así también como apreciar sus actividades, ligándose así en el punto social y cultural.
- ✚ **Social.** El juego simbólico por medio de la experiencia y la práctica del juego se logran formar lazos y relaciones con los demás por medio de los roles o el simbolismo que se denote en cada situación, demostrando que es necesaria la cooperación y trabajo en equipo, además, aquí se absorben valores, reglas y normas de comportamiento para dentro del aspecto social.
- ✚ **Perceptiva.** El niño por medio del juego conoce el mundo, lo valora y distingue la función de sus sentidos, se vuelve dinámico a nivel corporal a medida que su madurez física se lo permita.
- ✚ **Motórica.** El juego es un coadyuvante dentro del desarrollo natural a nivel integral, obteniendo beneficios en el proceso de adquisición del lenguaje, cognitivo etc.

### ***6.1.4. El juego simbólico***

El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia. Es un juego libre que apenas necesita condiciones, aunque se favorece si se preparan los espacios, objetos y tiempos de dedicación. No necesita que se enseñe, aunque sería importante que tuviera más presencia en la planificación educativa de la etapa 0-6 años. (Abad & Ruiz de Velasco, 2012)

El juego espontáneo el cual se da por medio natural sin forzar en ambientes como: casa, parque, centro educativo, carro etc., permiten el uso de la capacidad cognitiva para poder armar todo un escenario ficticio para realizar el juego planificado, es decir, que el infante será capaz de combinar ambos ambientes tanto reales como ficticios, funcionando como si en realidad estuvieran pasando, los integrantes del juego se convierten en personajes, y lo que les rodea pueden convertirse en lo que sea ligado a su imaginación y juego.

Por medio de este juego de símbolos o juego de roles se evidencia como los niños convierten una escoba en un caballo, una caja en un carro... Este juego permite que los infantes simulen como si fueran papás, chefs, peluqueros, costureros, siendo personajes reales o ficticios.

Para los niños, el juego es un asunto muy serio. A través de esta actividad desarrollan muchas de sus destrezas y se van formando una imagen del mundo. El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario. (Delgado, 2021)

Por medio de este juego el niño puede realizar roles de forma simbólica por medio de situaciones y acciones del medio en el que se desenvuelve, es como si el niño hiciera o actuara usando palillos en lugar de una cuchara, o como si el niño fuera un papá o un doctor para animales.

Son actividades que le permiten al niño ampliar su lenguaje y el proceso de comunicación, la empatía y lo más importante consolidar sus representaciones mentales. También es un proceso para que el niño de a poco logre canalizar las preocupaciones y emociones e incluso encontrar soluciones a conflictos que recrea por medio del juego.

### 6.1.5. Estadios evolutivos según Jean Piaget

Las etapas o estadios de Piaget se verán plasmados en la siguiente tabla en donde se puede evidenciar de una forma detallada cada una de las etapas con respecto al desarrollo de aprendizaje. La cual ha sido elaborado por medio de las aportaciones de Jean Piaget (1982) e Inhelder (1982).

**Tabla 1. Estadios del desarrollo cognitivo**

*Estadios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.*

<b>Estadio</b>	<b>Edad</b>	<b>Característica</b>
Sensomotor	0-2 años de edad	Los niños aprenden primero por medio de la experimentación del propio cuerpo, y luego con el lugar en el que se desenvuelven. Para cuando finalizan este estadio se evidencian los pioneros signos con respecto a la representación mental.
Preoperacional	2-7 años de edad	Inicia la adquisición de representación mental, y para que se siga fortaleciendo debe continuar actuando físicamente para así otorgar soluciones, sin embargo, aquí no cuenta con razonamiento lógico, dentro de este estadio hay dos subestadios, los cuales son el preconceptual de a 4 años y el intuitivo de los 4 a los 7 años.
Operaciones concretas	7-12 años de edad	Los niños ya tienen noción con respecto a la materia (peso, volumen) además, que ya llevan pueden realizar operaciones de primer grado.

---

Operaciones formales	12 años de edad – madurez	Los adolescentes desarrollan su razonamiento hipotético-deductivo, y realizan operaciones de índole mental (segundo grado).
----------------------	---------------------------	---

---

**Fuente:** Revisión de VV. AA

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

### ***6.1.6. Juego simbólico: su valor educativo***

El Juego Simbólico es un juego común en niños de 2 a 6 años y se caracteriza principalmente por la aparición de unas funciones mentales como son la representación de la vida real, el lenguaje, la creatividad y la imitación diferida.

Al final del periodo sensorio motor (en el que el niño juega a descubrir las propiedades de objetos) el adulto pasa a ser el mayor centro de atención, el cual observará e imitará sus acciones hasta el punto de “convertirse en”. (Marín Lozano, 2014)

Con el ingreso del juego simbólico en el ambiente infantil, los niños aprenden a copiar o imitar a su entorno más cercano: la escuela, caricaturas, familia, cuentos... tomando en consideración la profunda realidad que les rodea por medio de la interpretación de actividades. Por medio de esto se van desarrollando a nivel autónomo, creatividad e imaginación considerando el gran esfuerzo mental que representan por la asociación de lo que miran con lo que hacen.

Este juego simbólico o de roles es de menester en el desarrollo del niño, ya que él va avanzando en su comprensión, y adaptación con el medio que lo rodea. A la par que va aprendiendo a socializar con los demás, mejorando en la interacción y comunicación empática con los demás compañeros. Sin embargo, lo más importante e imprescindible es que el niño sea capaz de representar un acontecimiento con conductas

básicas y elementales simultaneas como: imitación diferida, juego simbólico, lenguaje e imagen mental.

Los docentes deben actuar de forma adecuada y adoptar una visión educativa del Juego Simbólico y no sólo basarse en que sus alumnos se diviertan y pasen sus ratos libres. Deben procurar no emplear metodologías inadecuadas en las aulas de infantil.

A veces por el hecho de seguir ordenadamente el Currículum establecido e impartir en un determinado tiempo todos los contenidos programados, se olvida el Juego como recurso educativo y se hace una transmisión de conocimientos poco enriquecedora y práctica para los niños. (Marín Lozano, 2014)

#### ***6.1.7. ¿Cuándo inicia el juego simbólico?***

El juego simbólicamente normalmente se inicia entre los 18 meses y los 3 años de edad. A esta edad, comienzan a tener un mayor control sobre sus movimientos y pueden manipular objetos con más precisión. En este periodo tienen una mayor comprensión del mundo que les rodea y su vocabulario más amplio. (Montañez Soto, 2022)

Centrándose en la teoría del desarrollo del lenguaje y la comprensión del mismo a la par de hacer uso de símbolos, Piaget manifiesta que el lenguaje no se desarrolla de una forma natural, más bien, es el resultado de una interacción entre el niño y el mundo que le rodea, por ende, en este proceso el niño emplea objetos o gestos para representar otras cosas.

#### ***6.1.8. ¿Qué beneficios se obtienen de los juegos simbólicos?***

El juego simbólico ofrece hallarse en otros mundos, sacando a flote su creatividad e imaginación, trabajar en su confianza, autonomía y seguridad, a la vez

manifestación de conductas aprendidas ligadas a la observación de los personajes a su alrededor.

(Integratek, 2016) manifiesta los beneficios de los juegos simbólicos de la siguiente manera:

- ✚ Comprender y asimilar el entorno que les rodea.
- ✚ Aprender y practicar conocimientos sobre los roles de la sociedad.
- ✚ Desarrollar el lenguaje; este aspecto tiene más importancia a partir de los 4 años con el inicio del juego de roles, en el que la acción se da en función del compañero y a medida que avanza su proceso de socialización van apareciendo juegos más reglados, donde el grupo tiene un papel importante.
- ✚ Favorece la imaginación y la creatividad.
- ✚ Contribuye a su desarrollo emocional.

#### ***6.1.9. ¿Cómo fomentar el juego simbólico en los niños?***

Según (Montañez Soto, 2022) para fomentar el juego simbólico en el aprendizaje se consideran los siguientes puntos:

- ✚ Ofrecer diferentes materiales para que los niños puedan explorar e investigar.
- ✚ Brindar tiempo y espacio para que los niños experimenten y exploren.
- ✚ Motivar e incentivar el juego mediante el uso de juguetes, cuentos, canciones y películas.
- ✚ Enseñar a los niños a respetar el juego simbólico de otros niños.
- ✚ Fomentar el lenguaje durante el juego.

### ***6.1.10. Currículo de preparatoria***

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. (EGB Preparatoria, 2016)

Un currículo correctamente realizado, con coherencia y cohesión, ligado a los problemas de aprendizaje de una sociedad en concreto, conjuntamente con los recursos necesarios que se centren en las cosas mínimas para el proceso de mantenimiento en la continuidad y considerando la intensión de progreso en procesos de enseñanza aprendizaje de calidad en centros de educación.

Considerando las funciones del currículo tenemos la parte de información al cuerpo docente sobre lo que se desea conseguir y otorgarle los puntos de partida y alcance, de igual forma por otro lado, se atiende la rendición de cuentas en el sistema educativo y el proceso de evaluación de calidad, comprendidas por su capacidad para alcanzar las intenciones educativas planteadas.

### ***6.1.11. Ámbito de identidad y autonomía***

En este ámbito, se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen y valoración que el niño tiene de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requieran paulatinamente de una menor dependencia y ayuda del adulto. (EGB Preparatoria, 2016)

Dentro de este ámbito, se fomenta el desarrollo y crecimiento de identidad en los infantes, como un espacio donde se les invita a reconocerse a sí mismo como seres

únicos, con capacidades y limitaciones, y formar parte integral de su hogar y familia, trabajando también en los centros educativos de sus comunidades.

### ***6.1.12. Lengua extranjera – inglés en el currículo integrador***

En el subnivel de preparatoria, resultaría beneficioso incluir la enseñanza de lengua extranjera, como es el inglés basado en el currículo de preparatoria, de esta manera permitirá a los estudiantes familiarizarse con el aprendizaje de idiomas desde temprana edad. Además de aprender una segunda lengua también se ha considerado fundamental para enfrentar las demandas de la sociedad en la actualidad.

Es decir que los niños pueden ser incentivados con más facilidad, y adquirir sin complejidad un nuevo idioma, ya que están más expuestos a las diferencias de opiniones con actitudes más flexibles. Además, no sienten tanta vergüenza al imitar sonidos de esta manera su cerebro esta más receptivo y adaptable para adquirir nuevos aprendizajes, el incorporar el inglés como área transversal dentro de cada ámbito de desarrollo y aprendizaje en el nivel de preparatoria permitirá aprovechar todas estas habilidades y características propias de los estudiantes, otorgándoles una base sólida para el aprendizaje de idiomas, por lo consecuente el incorporar enseñanza de lenguas extranjeras en el currículo integrador de preparatoria, como el inglés beneficiara significativamente en su temprana edad, poseyendo una herramienta fundamental para el desafío de la sociedad actual.

(EGB Preparatoria, 2016) los principios básicos en la propuesta curricular se pueden resumir en:

- ✚ El enfoque de lenguaje comunicativo: el lenguaje se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse, y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza.

- ✚ Habilidades de pensamiento: aprender inglés debe apoyar el desarrollo del pensamiento, las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y la ciudadanía.
- ✚ Estándares internacionales: el plan de estudios se basa en los niveles y procesos de enseñanza reconocidos a nivel internacional y el aprendizaje de idiomas. (Marco Común Europeo).
- ✚ Enfoque centrado en el estudiante: metodologías de enseñanza que reflejan y responden a las fortalezas y desafíos de los educandos, y facilitar el proceso de aprendizaje mediante el apoyo a los mismos.

***6.1.13. Destrezas con criterio de desempeño del currículo integrador del ámbito de identidad y autonomía, en lengua extranjera.***

(EGB Preparatoria, 2016) manifestó que las destrezas del ámbito de identidad y autonomía en lengua extranjera son los siguientes:

- ✚ Respond to simple questions about personal information in class using the following: example (What's your name? I'm ..., How old are you? I'm..., Where do you live? In...).
- ✚ Identify key members of the family if there is visual support (mother, father, brother, sister, grandfather, grandmother).
- ✚ Follow simple instructions related to classroom activities (open your book, close your book, stand up, listen, sit down, be quiet, look, point, paint, cut, glue, circle).

***6.1.14. ¿Cuál es la mejor edad para aprender un idioma?***

Exponer al niño a un idioma extranjero desde la primera infancia (desde su nacimiento hasta los cinco años) es el mejor acercamiento a la hora de fomentar su bilingüismo. Dada la plasticidad del cerebro de un bebé, cuanto antes se

comience con el aprendizaje de un idioma, mejor será su desarrollo posterior.  
(Notario Ladoire)

Se cree que la infancia es una etapa crucial para para la adquisición de idiomas, sabiendo que durante estos años el cerebro está en constante desarrollo y es más receptivo para la absorción de conocimientos, existen varios casos donde los niños pueden aprender idiomas en edades posteriores con más facilidad que otro niño, y que el mismo no estuvo expuesto. Esto se debe a que el cerebro guarda conocimientos adquiridos dentro de los primeros años y es capaz de recuperarlos en etapas posteriores de la vida, cabe destacar que el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma puede variar de distintas formas, según los factores individuales, como la motivación, y la exposición a las oportunidades de práctica, y al final la edad para aprender un nuevo idioma dependerá de las circunstancias individuales de cada persona y la disposición de aprender.

#### ***6.1.15. La adquisición del inglés como segundo idioma***

La oportunidad de adquirir el conocimiento de varios idiomas es valiosa, pero es importante también tomar en cuenta las prioridades, que da el inglés, mismo que pertenece a la familia de lenguas germánicas y es el más empleado a nivel mundial, sabemos que se ha extendido ampliamente por el mundo. De hecho, ha evolucionado gradualmente convirtiéndose en el idioma más hablado, en distintos ámbitos como son negocios, comercio en países angloparlantes que generan impacto en la economía, educación, y la influencia que genera en la ciencia tecnología de los países de todo el mundo.

El idioma inglés nos sirve de ayuda para romper los obstáculos que podemos encontrar en la comunicación con personas que no hablen nuestra misma lengua, y la comunicación es un medio para acceder al resto de ámbitos. Mediante el consumo cultural de música, series, películas, así como documentos, pues muchos textos aparecen en la lengua oficial, también ha

favorecido a la expansión de este idioma hasta alcanzar la influencia que posee actualmente.

Por ello, teniendo en cuenta cuál es el idioma más característico, deberíamos comenzar a desarrollarlo a edades tempranas, más concretamente durante los primeros cinco años de vida. (Notario Ladoire)

La adquisición de una lengua extranjera es un proceso lento que atiende a un conjunto de mecanismos que tienen lugar en la evolución psíquica y mental de toda persona. Éstos han sido analizados a lo largo de la historia para, a través de diferentes teorías o hipótesis, tratar de establecer cómo y por qué somos capaces de aprender otras lenguas. (Murado Bouso, 2010)

#### ***6.1.16. La importancia del inglés en la escuela y su ventaja a futuro***

(Pearson, 2022) manifestó lo siguiente:

Fortalecer el inglés desde niños y a lo largo de toda la educación básica es garantía para tener mejores oportunidades en el futuro. Por eso es tan importante aprender inglés en la escuela, pero no es lo mismo “tomar clases” que realmente convertirlo en una herramienta de vida.

La importancia de aprender inglés radica en su carácter universal y su relevancia en el mundo globalizado donde vivimos. El aprender inglés abrirá puertas a un mundo de oportunidades en diferentes áreas, tanto a nivel laboral como personal, permitiéndonos conectarnos con personas de diferentes partes del mundo, extendiendo su perspectiva y conociendo sus culturas y costumbres, y el acceder a esta información también ampliará el conocimiento y te hará estar en contacto con las últimas tendencias de los distintos campos.

Es decir que en la mayoría de instituciones educativas privadas en América latina incluyen inglés, como asignatura obligatoria, y en algunos países de la misma manera en las escuelas públicas también han integrado dicha materia en su plan de estudios de forma generalizada, sin embargo, a pesar de esto, todavía existen escuelas en las que el aprendizaje de inglés no está proporcionando buenos resultados.

Es importante que se aborden estos desafíos con implementación de programas de inglés, más eficaces, la capacitación de docentes, la asignación de recurso adecuados y la creación de oportunidades de practica y exposición al idioma. Además, es fundamental tener expectativas realistas y brindar el apoyo necesario para los estudiantes y alcanzar resultados esperados en el aprendizaje de dicho idioma.

De acuerdo a estudios anteriores en Europa sobre la competencia lingüística, se descubrió que a pesar de que más de la mitad de alumnos que tomaron la asignatura de inglés durante la secundaria, la mayoría de ellos no logra comprenderlos al finalizar sus estudios, es decir que en su gran mayoría tienen dificultades para leer y escribir en inglés.

#### ***6.1.17. ¿Qué habilidades se desarrollan al aprender en inglés durante la infancia?***

Para (UNIR, 2020) el aprendizaje de un segundo lenguaje desde el nacimiento tiene múltiples ventajas, tanto desde el punto de vista cognitivo, como desde el punto de vista académico y social.

- ✚ La inserción del bilingüismo desde edades tempranas, aumenta la capacidad de aprendizaje, así como también facilita la adquisición de otros idiomas con gran facilidad.
- ✚ La combinación de la lengua materna y extranjera potencia el desarrollo cognitivo del niño, programando los circuitos neuronales, y volviéndolo

su mente más flexible y ágil, favoreciendo al desarrollo y rapidez mental.

- ✚ El rendimiento académico puede ser mejorado para aprender a expresarse en 2 idiomas, desde su infancia, puesto que esto contribuye a mejorar las habilidades comunicativas del niño a su vez estimula su cerebro para fortalecer otras habilidades, tales como la capacidad de concentración, y la búsqueda de solución a problemas.
- ✚ El bilingüismo nos abre puertas tanto laborales como culturales, dentro de un mundo globalizado, permitiéndonos desarrollar aspectos sociales y laborales, además de exponerlos a la diversidad cultural que existe más allá de su propia sociedad.

#### ***6.1.18. Técnicas para aprender inglés en edades tempranas***

La mejor técnica para fomentar el aprendizaje en inglés durante la infancia es integrar este idioma en la rutina diaria del menor. Para ello, sus padres o cuidadores deberían hablarle en esa lengua tanto como se pueda. También pueden leerle cuentos e historias, ponerle canciones o fomentar juegos en inglés.

Existen diferentes modalidades a la hora de aplicar esta técnica. La más habitual es la One Person One Language (OPOL), en la que solo uno de los progenitores habla en un idioma diferente al niño, mientras que el otro lo hace en la lengua materna o paterna.

Una tercera opción es el ‘tiempo y lugar’. Esta técnica se utiliza en muchas escuelas bilingües e implica que durante unas horas se habla un idioma y a continuación otro. El último modelo sería una política de idiomas mixtos, donde se emplea el idioma elegido en función de la situación. Aprender en inglés durante la infancia facilita a los niños desenvolverse en un segundo lenguaje con fluidez. (UNIR, 2020)

### ***6.1.19. Los cuatro aspectos básicos a dominarse en la adquisición del idioma inglés.***

Según (Pearson, 2022) los cuatro aspectos básicos a dominarse son:

#### **6.1.19.1. Escuchar.**

Es la capacidad de comprender lo que nos están diciendo o de entender una conversación entre dos o más personas en el idioma inglés.

La capacidad de escuchar es la habilidad de entender y asimilar la información o mensaje que se transmite, mediante la comunicación verbal en este caso de inglés, implica prestar atención interpretar el mensaje, responder de manera precisa y adecuada, esta comunicación es fundamental para un aprendizaje en edades tempranas su forma de corroboración será mostrándoles películas acordes a su edad sin subtítulos. Es decir que un niño con edad promedio debería ser capaz de entender y disfrutar de una serie de animación infantil en inglés sin ninguna dificultad.

#### **6.1.19.2. Hablar.**

Es la habilidad de interactuar con el entorno en el idioma inglés, de acuerdo a las necesidades del medio es lo que se conoce como competencia comunicativa, es importante destacar que este criterio va a variar de acuerdo a la edad del estudiante y, en el caso de los adultos, también depende de su campo de especialización.

#### **6.1.19.3. Leer.**

El español e inglés tienen una diferencia abismal, es decir que en el inglés no se sigue una correspondencia tan directa entre escritura y pronunciación. Por lo tanto, comprenderlo auditivamente no significa necesariamente ser capaz de leerlo correctamente, y viceversa, es posible que una persona tenga habilidades de auditivas

en inglés, pero con una capacidad lectora deficiente, especialmente si su experiencia con el idioma se ha centrado relativamente en la teoría.

Los principales desafíos de no leer correctamente en inglés suelen estar ligados a temas académicos y comprensión de contenidos altamente especializados. Por lo tanto, contar con la habilidad sólida de lectura en inglés es crucial en estudios de posgrado y de cierta manera acceder a cargos laborales más remunerados, en categoría de expertos.

Podemos considerar que una persona lee correctamente en inglés cuando comprende textos similares a los que lee en su lengua materna de forma cotidiana, con velocidad precisión y comprensión de los mismos.

#### **6.1.19.4. Escribir.**

La importancia de tener una buena ortografía y redacción, así como un amplio vocabulario en nuestra lengua materna, también se aplican al escribir en inglés. La pronunciación correcta de palabras en inglés está estrechamente relacionada con su escritura adecuada.

La habilidad de escribir el inglés va de la mano con la capacidad de hablarlo, aunque es un poco más compleja porque implica muchas reglas adicionales de ortografía y gramática. Por ello, se considera que alguien que lo escribe perfectamente probablemente también tiene un buen nivel en el resto de las habilidades de comunicación. (Pearson, 2022)

#### ***6.1.20. Aspectos que se deben tener en cuenta para la elaboración de la programación didáctica***

Según (Murado Bouso, 2010) los aspectos que se deben tener en cuenta para la elaboración de la programación didáctica son:

- ✚ **Objetivos:** El interés es esencial en los objetivos, sabiendo que hacen énfasis a la comprensión y expresión de una segunda lengua en los estudiantes.
- ✚ **Contenidos:** Los puntos importantes en la enseñanza de una segunda lengua deben abordarse de manera holística. En el caso de la educación infantil, se deben enfocar en su mayoría los aspectos de lenguaje oral, ya que esto ayudara a formar el oído del niño y facilitara su capacidad para escribir los sonidos de otro idioma.
- ✚ **Materiales:** Los materiales que serán utilizados en la enseñanza de idiomas deben ser seleccionados cuidadosamente y estos deben estar en concordancia con los objetivos específicos de cada niño, deben ser accesibles, apropiados para su edad a su vez deben ser capaces de captar su atención y motivación, para que así puedan alcanzar un mejor nivel de competencia intelectual en idiomas extranjeros.
- ✚ **Metodología:** Se utilizarán métodos que principalmente estén centrados en las habilidades de audición y expresión oral, ya que son más efectivos. De esta manera, el enfoque del aprendizaje se concentrará en dos destrezas fundamentales lingüísticas claves para el alumno: escucha y comprensión y expresión y comunicación.
- ✚ **Ambiente en el aula:** El docente necesita crear un entorno alegre y creativo donde promueva el juego y participación activa de los alumnos. Esta atmosfera es especial mismo que ayuda que el proceso de aprendizaje sea relajado y beneficie a todos los miembros del aula, esto incluye alumnos y docentes.
- ✚ **Temporalización:** La mayoría de los tiempos están determinados por los centros educativos, el cual deben cumplirse con la legislación vigente, y en cuanto a estos tiempos requeridos, existen recomendaciones generales donde sugieren que las sesiones de aprendizaje se realicen en periodos cortos de forma diaria.

- ✚ **Rol del profesor:** La enseñanza de una lengua extranjera en edades tempranas representa un desafío para cualquier maestro, ya que además de las responsabilidades relacionadas con el aprendizaje y socialización, también se le requiere facilitar el dominio de un idioma extranjero por parte del niño.
- ✚ **Actividades:** Que requieren un fuerte nivel de motivación y al mismo tiempo proporcionan oportunidades de aprendizajes esenciales para los niños.
- ✚ **Evaluación:** La evaluación durante el proceso educativo de cualquier lengua extranjera debe ser formativa y sumativa, con evaluación de forma integral, continua misma que debe ser utilizada para guiar y corregir cualquier dificultad que pueda presentarse durante el desarrollo de las actividades programadas.

#### *6.1.21. El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera*

El juego y la cultura van estrechamente ligados y su papel se ha señalado en multitud de ocasiones. De hecho, muchos psicólogos y psicopedagogos han dedicado estudios e investigaciones al uso del juego en clase.

Los profesores suelen utilizar juegos como simulaciones y modelos para la exploración y la experimentación, como textos para responder a través de la escritura o el teatro, como actividades que plantean desafíos con el fin de promover el conocimiento de las técnicas de pensamiento y la colaboración entre nuestros alumnos (Rubio & García, 2013).

Los juegos constructivos son buenos aliados de los niños, no solo porque son motivadores y divertidos, sino que también pueden brindarles una excelente oportunidad para practicar y mejorar su pronunciación, gramática y en general. Sus habilidades lingüísticas, estos juegos aportan y generan sensación de seguridad y confianza en los niños.

Para maximizar el potencial educativo mediante los juegos, es importante que, como profesores analicemos detenidamente los benéficos que proporcionan para el aprendizaje del idioma, al igual que cualquier otro beneficio educativo. De cierta forma también debemos concientizar la variedad de elementos en el lenguaje y las habilidades que pueden promover los juegos.

### ***6.1.22. El rol del juego en el aprendizaje de una lengua***

Siempre ha habido un gran debate acerca de cómo los alumnos pueden adquirir una segunda lengua o lengua extranjera de la mejor manera. Nuestra opinión es que un requisito previo para la adquisición del lenguaje es una experiencia rica del lenguaje en uso y para facilitar la adquisición del lenguaje es preciso: (Arias & Castiblanco, 2015)

- ✚ La experiencia del lenguaje tiene que ser contextualizada y comprensible.
- ✚ Los estudiantes necesitan estar motivados, relajados, positivos y comprometidos.
- ✚ El idioma disponible para su posible adquisición debe ser relevante, significativo, y frecuentemente encontrado.
- ✚ Los estudiantes necesitan una transformación profunda y multidimensional del idioma.

Además, el procesamiento de la lengua en el juego puede ser profundo ya que los estudiantes se ven obligados a comprender y utilizar el lenguaje de manera semántica y precisa. Para lo cual asumimos que el juego también proporciona un entorno relevante, donde tienen la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas, con enfoque semántico significativo para los estudiantes.

### ***6.1.23. Beneficios de aprender inglés jugando***

(WallStreetEnglish, 2018) sostiene que entre los beneficios que se pueden encontrar en el aprendizaje del inglés por medio del juego son:

#### **Aprendizaje divertido**

La lengua que los estudiantes experimentan en el juego es importante y significativa, se repite de diversas formas, además, el procesamiento del lenguaje es profundo, y se enfoca en el significado y semántica para los alumnos.

#### **Te mantiene motivado**

Mantener la motivación mientras juegas y te diviertes es clave para que cada vez que necesites practicar inglés, lo veas como una actividad divertida y no aburrida. Además, al superar niveles y ganar partidas, te darás cuenta de que alcanzar un dominio efectivo del idioma no es tan difícil como crees. Esto te impulsará a seguir jugando y mejorando.

#### **Internalizas mejor el contenido**

Al utilizar los conocimientos de inglés y ganar partidas, lograras internalizar de mejor manera el contenido, y si pierdes puedes identificar tus errores y aprender de ellos, lo que te ayudara a memorizar las palabras en las que fallaste. Cuando juegas con otras personas también se podrá tener la oportunidad de aprender de ellos y aumentar los conocimientos del idioma.

#### **Te ayudan a expandir tu vocabulario**

Jugar en inglés conlleva un sinnúmero de beneficios como es el expandir nuestro vocabulario y conocimiento, además de eso también nos brinda la oportunidad de interactuar en dicho idioma. Existen numerosos juegos en línea, e incluso juegos de mesa, que pueden ayudarnos a ampliar nuestro vocabulario y conocimiento.

## **Mejora tus habilidades sociales**

Los juegos son una forma atractiva dinámica y divertida de aprender mientras interactúa con sus compañeros, ayudando progresivamente a mejorar sus habilidades sociales, además de eso también permite mejorar la expresión y comunicación en dicho idioma.

## 6.2. Teoría legal

### 6.2.1. Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador (2008) en su:

**Art. 27.-** Manifiesta que “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.”

**Art. 343.-** Estipula que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.”

**Art. 344.-** Determina que “El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación;

asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.”

**Art. 347.-** Resuelve que “Es responsabilidad del Estado “Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.” E “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.”

**Art. 350.-** Decreta que “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.”

**Art. 351.-** Precisa que “El sistema de educación superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del sistema de educación superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global.”

### ***6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI 2017)***

Aquella que se encarga de velar para garantizar el derecho a la educación, siendo además quién resuelve los principios de educación en Ecuador, ligados en el marco del buen vivir, tomando en consideración la armonía personal como colectiva de las personas.

Que, el **Artículo 28** de la Constitución de la República establece que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

### **6.2.3. Ley Orgánica de Educación Superior (LOES)**

Manifiesta en el:

**Art. 9.-** La educación superior y el buen vivir. - La educación superior es condición indispensable para la construcción del derecho del buen vivir, en el marco de la interculturalidad, del respeto a la diversidad y la convivencia armónica con la naturaleza.

**Art. 16.-** Organismos de consulta del Sistema de Educación Superior. - Los organismos de consulta del Sistema de Educación Superior son: la Asamblea del Sistema de Educación Superior y los Comités Regionales Consultivos de Planificación de la Educación Superior.

**Art. 172.-** Código de Ética. - Los miembros del Consejo, Comité Asesor, las y los funcionarios y las y los servidores del Consejo de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior deben someterse a su Código de Ética.

#### **6.2.4. Código de la Niñez y Adolescencia (2003)**

Menciona en el:

**Art. 37 numeral 4** “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.

#### **6.2.5. Reglamento de Régimen Académico**

En el título III, capítulo I, llamado organización del aprendizaje, manifiesta:

**Art. 26.-** Explica que “Actividades de aprendizaje. - Las actividades de aprendizaje procuran el logro de los objetivos de la carrera o programa académico, desarrollan los contenidos de aprendizaje en relación con los objetivos, nivel de formación, perfil profesional y especificidad del campo del conocimiento.

La organización del aprendizaje, a través de las horas y/o créditos, se planificarán en los siguientes componentes: a) Aprendizaje en contacto con el docente; b) Aprendizaje autónomo; y, c) Aprendizaje práctico-experimental (que podrá ser o no en contacto con el docente).”

**Art. 29.-** Determina “Aprendizaje práctico-experimental.- El aprendizaje práctico-experimental es el conjunto de actividades (individuales o grupales) de aplicación de contenidos conceptuales, procedimentales, técnicos, entre otros, a la resolución de problemas prácticos, comprobación, experimentación, contrastación, replicación y demás que defina la IES; de casos, fenómenos, métodos y otros, que pueden requerir uso de infraestructura (física o virtual), equipos, instrumentos, y demás material, que serán facilitados por las IES.”

### **6.2.6. Reglamento de la Unidad Curricular de Titulación**

En el capítulo IV del Trabajo de Integración Curricular se manifiesta lo siguiente:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art. 20.- Etapas del Trabajo de Integración Curricular.** - Se establecen las siguientes:

- a. Planificación del trabajo de integración curricular a través de un Perfil de trabajo elaborado.
- b. Desarrollo del trabajo de integración curricular.
- c. Defensa o sustentación del trabajo de integración curricular

**Art. 23.- De la presentación del informe final del trabajo de Integración Curricular.** Una vez concluido el trabajo integración curricular previa autorización del tutor, el estudiante entregará en secretaría de carrera y/o Unidad de Integración Curricular: el documento en PDF y en físico, debidamente firmados por el tutor y autor. El porcentaje máximo permitido de similitud del documento será del 12% validado por un software anti plagio proporcionado por la Institución.

**Art. 25.- De la sustentación del trabajo de Integración Curricular.** La Secretaría de carrera notificará a los lectores o pares, al tutor y al aspirante la fecha y hora para la sustentación del trabajo de integración curricular con setenta y dos (72) horas de anticipación.

Los estudiantes que participen en la sustentación del trabajo de integración curricular expondrán por treinta (30) minutos, y cada lector o par dispondrá de hasta diez (10) minutos para la examinación correspondiente. Al finalizar la sustentación por parte de los estudiantes, todos los integrantes del Tribunal Calificador suscribirán el Acta de Sustentación.

**Art. 26.- De la calificación.** La calificación de la unidad a través de la opción de trabajo de integración curricular será sobre diez (10) puntos, evaluada con la aplicación de rúbricas elaborada para el efecto. Se establece como calificación mínima de siete (7) puntos para aprobar, en caso contrario se reprobará la unidad de integración curricular.

#### ***6.2.7. Guía metodológica para los trabajos de titulación***

Dentro de la guía metodológica para el trabajo de titulación se obtiene lo siguiente:

**Art.17.** - Expresa “La Universidad Estatal de Bolívar establece las opciones de trabajo de integración curricular que cada carrera dependiendo de su naturaleza podrá emplear y diversificar entre cada periodo académico ordinario (...)” Por tal razón, la Facultad de Ciencias de la Educación, en relación a la trayectoria de formación académica y profesional de sus estudiantes, establece el desarrollo del trabajo de integración curricular en sus opciones: Proyecto de Investigación, Propuesta Tecnológica y Etnografía.

**El proyecto de investigación.** - Consiste en el desarrollo de un trabajo de investigación que constituye la aplicación de conocimientos y habilidades desarrolladas durante la carrera. Sirve para el aprendizaje de nuevos conocimientos o la adquisición de nuevas competencias facilitando al estudiante, su aproximación al ejercicio profesional.

**Propuesta del Perfil de trabajo del Proyecto de Investigación.** - El estudiante, una vez seleccionada la modalidad de trabajo de integración curricular en su opción, Proyecto de Investigación, deberá presentar, juntamente con la solicitud de selección y aceptación de la misma, la propuesta del perfil del proyecto de investigación, para su evaluación y aprobación.

## 6.3. Teoría Referencial

### 6.3.1. *Investigación en relación al tema de estudio*

El presente trabajo de titulación, se realizó con la finalidad, de dar a conocer al juego simbólico en el ámbito de identidad y autonomía para el aprendizaje del idioma inglés, además, del significativo aporte que brinda a los estudiantes al momento de aprender.

Para el poder culminar con nuestros estudios universitarios, se planteó un tema correspondiente dentro de un área de interés en el ámbito educativo, y que posea un valor social necesario acerca de la pertinencia de los juegos enfocados al idioma inglés, logrando así que por medio de esta herramienta de aprendizaje se contribuya en la motivación de alumnos por aprender una segunda lengua, obteniendo un impacto a nivel de aprendizaje, emocional social, entre otras.

Los juegos como tal son una actividad desarrollada para divertirse y aprender, por ende, es una buena estrategia dentro del aula de clase, puesto que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante aprende por medio del juego, obteniendo así que la clase se haga amena, divertida, y sobre todo llamativa para el niño, y desarrollando ese deseo por aprender más, y con la curiosidad de qué juego haremos el día de hoy.

Dentro de nuestro trabajo de titulación se evidencia que dentro de la Academia Madison no se tenía presente una estrategia de aprendizaje, ligada al juego, sino más bien centrado en la parte teórica y práctica, por ende, notamos que el nivel emocional solía decaer a medida que avanzaba la clase, es por esta razón que vimos la necesidad de aplicar una guía metodológica de juegos simbólicos ligados al ámbito de identidad y autonomía en dos formas, la primera parte en español, y la segunda en inglés, y nos centramos en juegos simbólicos por la edad de los niños y las dos de las cuatro habilidades dentro del inglés listening (escuchar) speaking (hablar).

Es importante mencionar que no solo se ligó en el escuchar y hablar, sino, también aumentar vocabulario, a la par de verbos, por ejemplo, el niño tan solo en el tema ya aprendió un artículo, sustantivo común o un verbo.

Con este trabajo de investigación se dio a conocer que los juegos son de gran utilidad como estrategia de aprendizaje dentro del aula de clase, y que no solo se limita en el entorno de los ámbitos o asignaturas que impliquen el hablar en la lengua materna, sino, también, el aprender una segunda lengua, y enfocarnos un poco más en el inglés puesto que si ampliamos nuestra visión a la actualidad y a años venideros el inglés es el idioma de comunicación internacional, por ende apostar a un futuro y a la educación será la mejor decisión que podremos tomar.

Entre las investigaciones más relevantes que se pudieron recabar dentro de nuestra indagación se pueden destacar las siguientes.

La tesis de (Santamaría, 2015) “Enseñanza del inglés en Educación Infantil desde una perspectiva lúdica” realizó su propuesta basada en la ficha de observación, partiendo de una evaluación inicial, evidenciando los conocimientos previos y experiencias que posee el estudiante, el siguiente punto fue la evaluación formativa, en donde, por medio de la evaluación sistemática se logró evidenciar el avance que fueron obteniendo los niños con respecto al inglés.

Se obtiene lo siguiente:

La importancia de material didáctico, juegos, canciones, dramatizaciones, entre otros, hace el cambio con respecto al aprendizaje de una segunda lengua, puesto que para el proceso de enseñanza aprendizaje, se necesita la atención de los niños, y esto se logra, por medio de la implementación de métodos, estrategias, y técnicas en el aula de clase, y estas actividades deben ser adecuadas para cada situación, logrando así, que el niño se motive y el aprender sea atractivo.

La tesis de (Álvarez Cáceres, 2015) “El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años” dentro de esta tesis se realizó una prueba de rendimiento de aprendizaje del idioma inglés, tomando en cuenta varios aspectos tales como: vocabulario, nociones etc., a lo cual sus resultados coinciden con el planteamiento de Hewitt (1998) en donde señala que: “El programa de inglés con actividad motriz resulta más lúdico y entretenido, incidiendo en un mejor aprendizaje del idioma inglés y un mejor resultado en el desarrollo psicomotor”.

Se evidencia lo siguiente:

El aprendizaje dentro de educación inicial debe contar con métodos que sean llamativos para el niño, por ejemplo, las actividades corporales, con respecto al uso de la motricidad gruesa, como juegos, brincos, son de gran ayuda con respecto al desarrollo emocional, y posteriormente al amor al desarrollo lingüístico y la absorción del inglés como segunda lengua.

La tesis de (Iguiní, 2020) “El juego como estrategia de enseñanza” se toma en cuenta la búsqueda, selección de actividades lúdicas en donde los niños se motiven y logren obtener aprendizajes significativos.

En esta tesis y sus investigaciones se llegó a la siguiente conclusión:

El juego es algo innato y no modificable en los niños, y por medio de esto utilizando el juego como una herramienta o estrategia de aprendizaje, se logran grandes resultados. El juego genera un aprendizaje significativo, y el niño aprende a la vez que se divierten, algunas áreas que se pueden desarrollar aquí, son las matemáticas, lenguaje, ciencias, entre otras, esto ligado de igual forma a los rincones de aprendizaje dentro del aula de clases.

La tesis de (Reyes Cochea, 2014) “Ambientes de aprendizaje para el desarrollo integral de niños y niñas de 4 años del centro de fortalecimiento familiar “Los Pingüinitos”, barrio Rocafuerte, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año

lectivo 2013-2014” en la que se trata del desarrollo integral tomando en cuenta los ambientes de aprendizaje, obtuvo mucha información por medio del instrumento de recolección de datos que este caso es la observación directa, y, llega a la conclusión de:

El ambiente de aprendizaje en donde el niño se desempeñe es de gran importancia, puesto que esto hará que el niño se sienta motivado, feliz, tranquilo, o todo lo contrario, por lo tanto, otorgar al niño un espacio en el que pueda desarrollarse a manera integral y de una forma segura logrará que el aprenda de una mejor manera.

### **6.3.2. *Reseña Histórica***

#### **Madison English Academy**

La Academia Madison English, de la ciudad de Guaranda, fue creada en julio del 2022 por el Ing. Miguel Verdezoto quién cuenta con un nivel C1 Cambridge y en proceso de C2, iniciando como un vacacional, teniendo estudiantes de 5 a 18 años en adelante incluyendo a docentes en procesos doctorales, estuvo ubicado en la ciudadela Las Colinas.

Sin embargo desde el mes de septiembre se ubicó en el segundo piso del edificio en las calles Johnson City y Convención de 1884, diagonal a la iglesia San Vicente, la academia cuenta con una infraestructura de primer orden, aulas inteligentes con aparatos electrónicos a nivel visual y auditivo, además, de clases grabadas, pregrabadas, juegos en línea elaborados para la academia con respecto a los temas mensuales en específico por autoría del técnico en sistemas, plataforma virtual en donde se suben documentos, videos, archivos entre otros para el feedback de los estudiantes, actualmente se está desarrollando guías metodológicas por edades estructuradas secuencialmente, y los aspectos de logística para un laboratorio de computación en donde se evaluará Listening, Reading y Writing,

La academia cuenta con un total de 35 estudiantes con edades variadas entre clases presenciales así también como virtuales, con docentes en horarios rotativos. Durante las clases regulares, se realizan actividades extracurriculares en áreas verdes, así como también dentro de las instalaciones.

Para los cierres de vacacionales se realiza el evento en el área verde de la finca “Granjas Induveca” en donde hay plantaciones de aguacate, manzanas, duraznos etc., está ubicada en dirección a San Miguel, misma propiedad del dueño de la academia, en donde se realiza una casa abierta, con los estudiantes, docentes, padres de familia, y

medios de comunicación locales, para mostrar los avances obtenidos dentro de la academia y pasar en el medio natural.

#### **6.3.2.1.Misión de la Academia Madison English.**

Proporcionar un ambiente interesante, comprensivo y dinámico donde los estudiantes puedan aprender el idioma y consolidar sus conocimientos.

#### **6.3.2.2.Visión de la Academia Madison English.**

Convertirnos en un centro de certificación donde los estudiantes puedan tener acceso a universidades extranjeras o mejores oportunidades laborales.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la investigación**

Dentro de esta investigación dado el objeto de estudio se dio a conocer la incidencia de la falta de juegos simbólicos en el aprendizaje del idioma inglés en el ámbito de identidad y autonomía de la Academia Madison English del cantón Guaranda, basado en este tema se estableció un enfoque de carácter cuali-cuantitativo también conocido como mixto, porque es un proceso donde se recolectó y analizó la información de un estudio, buscando dar comprensión y explicación a los acontecimientos, y por medio de esto se promovió la importancia que tienen dichas actividades sabiendo que son primordiales para el fortalecimiento y el aprendizaje de una segunda lengua.

### **7.2. Tipos de Estudio**

#### ***7.2.1. Bibliográfico***

Este documento es considerado de origen bibliográfico, porque se puede definir como cualquier otra investigación basada en documentos de confiabilidad como son libros, revistas, documentos y recurso donde contengan información actualizada y necesaria que garanticen la rigurosidad del mismo, generando aportes y opiniones de autores concretos.

#### ***7.2.2. Descriptivo***

Se consideró lo descriptivo porque este se encargó de puntualizar características detalladas y precisas sobre la población estudiada, enfocándose más en el “qué” en vez del “por qué” en el estudio. Además, se describió el estado inicial y el comportamiento de las variables que se tomaron en cuenta como objeto de estudio dentro de nuestro trabajo de investigación.

### **7.2.3. *Explicativo***

De carácter explicativo, y como su nombre lo muestra, su objetivo principal fue ampliar el conocimiento ya existente mediante nuevas investigaciones extendiendo la comprensión, a través de esta establecer la relación causa efecto, este método nos permitió como investigadoras a tener un discernimiento vasto del tema y se pudo encontrar las razones del porque suceden ciertas falencias dentro del proceso de la metodología juego – trabajo.

## **7.3.Métodos**

### **7.3.1. *Inductivo- Deductivo***

En el desarrollo de este trabajo se aplicó el método inductivo deductivo, ya que, este se basó en el razonamiento lógico y observación, así como también premisas generales que parten de lo micro a lo macro. Dicha técnica se empleó durante la investigación científica desde el inicio permitiéndonos así identificar los problemas específicos y a través de esta poder observar los puntos generales de la investigación, a la par con la recopilación de datos y deducciones generales, razón por la cual la hemos considerado en nuestra investigación, para establecer un vínculo entre la observación y la teoría de nuestro trabajo investigativo.

### **7.3.2. *Investigación acción***

La realización de este trabajo basados en, Jean Piaget, José Luis Murado, Alba Notario Ladoire, Julio Ángel Herrador, Mamani Ticona, dichos autores nos emiten información confiable la cuál ayudó a ampliar nuestro conocimiento. De igual forma es la investigación llevada a la práctica, en este caso la investigación que planteamos se llevó a la práctica dentro de la Academia Madison English, aplicando los juegos simbólicos, para el aprendizaje del desarrollo del idioma inglés, en el ámbito de identidad y autonomía.

#### 7.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

La ficha de observación es una de las técnicas más reconocidas en el campo de la investigación por esta razón la consideramos como un mecanismo de evaluación, tomando en consideración el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes al ingreso de la Academia Madison English.

#### 7.5. Universo poblacional

La población de estudio está constituida de la siguiente manera en la Academia Madison English consta de 8 niños y 7 niñas dando un total de 15 niños.

##### *Población de niños en la Academia Madison*

Niños	Niñas	Total
8	7	15

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

#### 7.6. Procesamiento de la información

- ✓ Implementar ficha de observación
- ✓ Revisar los resultados de la ficha de observación
- ✓ Analizar e interpretar los resultados de la ficha de observación
- ✓ Demostrar por medio de tablas de frecuencia y figuras los resultados.

## **8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **8.1.Ficha de observación aplicada a niños en la Academia Madison English**

**Tabla 1. Tabla de frecuencia del indicador 1.**

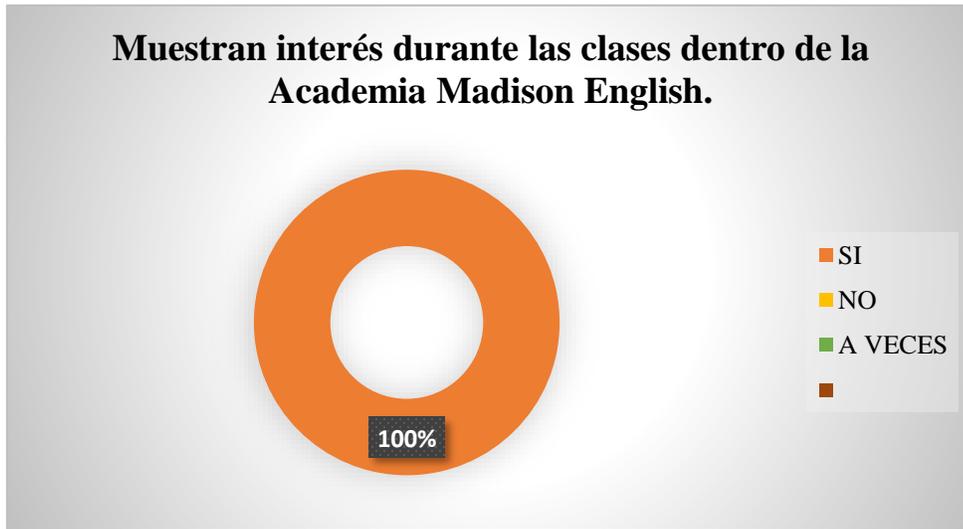
*Muestran interés durante las clases dentro de la Academia Madison English*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	15	100,0%	100,0%	100,0%
NO	0	00,0%	00,0%	
A VECES	0	00,0%	00,0%	
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 1. Muestran interés durante las clases dentro de la Academia Madison English.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** Se puede evidenciar por medio de la gráfica que todos los estudiantes de la Academia Madison English, han mostrado interés durante las clases, y la respuesta a esta interrogante fue más que predecible ligado a que los niños tienen esos deseos y ganas de aprender un segundo idioma, y aquí se aprovecha de su edad para obtener resultados positivos y con impacto a largo plazo.

**Tabla 2. Tabla de frecuencia del indicador 2.**

*Tienen miedo a participar o hablar en clase.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	10	67,0%	67,0%	67,0%
NO	0	00,0%	00,0%	67,0%
A VECES	5	33,0%	33,0%	100,0%
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 2. Tienen miedo a participar o hablar en clase.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** Los resultados ante la presente incógnita nos denota que la mayoría de los niños tienen ese temor o miedo a participar en clase y no es para menos puesto que al inicio del periodo académico los niños están conociendo a nuevas personas y mejorando sus habilidades sociales, mientras que el temor en participar o hablar en clase radica en el miedo por equivocarse o pronunciar mal las palabras o frases en inglés, mientras que el restante llega a mostrar esos temores solo en ciertas ocasiones.

**Tabla 3. Tabla de frecuencia del indicador 3.**

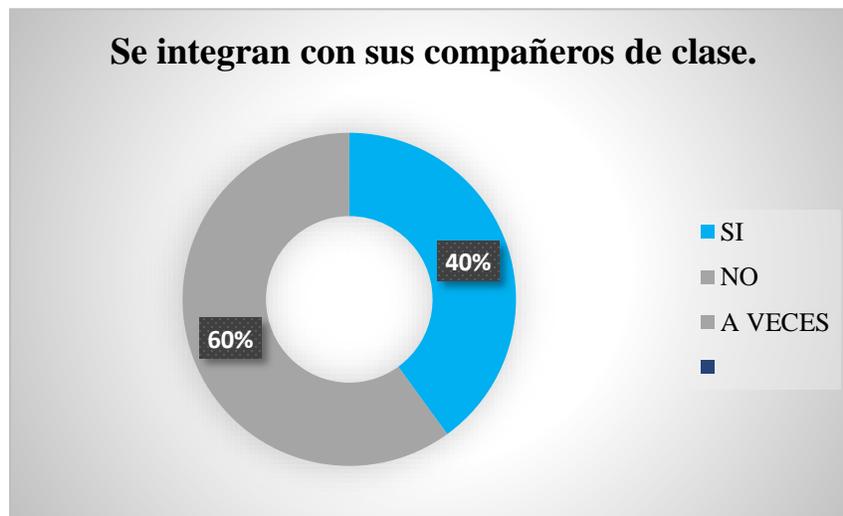
*Se integran con sus compañeros de clase.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	6	40,0%	40,0%	40,0%
NO	0	0	0	40,0%
A VECES	9	60,0%	60,0%	100,0%
TOTAL	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 3. Se integran con sus compañeros de clase.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** Se puede constatar que una gran parte de los estudiantes se integran a veces con los demás compañeros, ligado a que al inicio se han mostrado temerosos por estar en un lugar diferente y sin conocer a alguien, lo cual a medida que pase el tiempo se ira disipando, mientras que la otra parte se integran ampliamente con sus compañeros, siendo socialmente activos, y no es para menos ya que en la academia hay una diversidad en cuanto a etnias y eso hace que hayan más temas de platica o dudas entre culturas.

**Tabla 4. Tabla de frecuencia del indicador 4.**

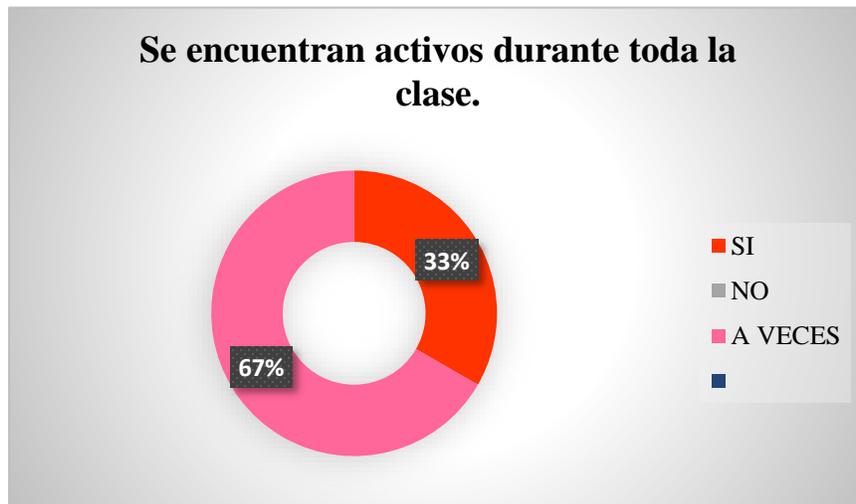
*Se encuentran activos durante toda la clase.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	5	33,0%	33,0%	33,0%
NO	0	00,0%	00,0%	33,0%
A VECES	10	67,0%	67,0%	100,0%
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 4. Se encuentran activos durante toda la clase.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** A través de la interrogante anterior se puede identificar que una parte se encuentra activa durante toda la clase, mientras que la mayoría se muestra activa solo a veces, ligado a la metodología manejada, y a la falta de implementación de una segunda metodología o herramienta de aprendizaje como lo son los juegos.

**Tabla 5. Tabla de frecuencia del indicador 5.**

*Demuestran interés por aprender una segunda lengua.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	15	100,0%	100,0%	100,0%
NO	0	00,0%	00,0%	100,0%
A VECES	0	00,0%	00,0%	100,0%
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 5. Demuestran interés por aprender una segunda lengua.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** La totalidad de los estudiantes a quienes se les aplicó la ficha de observación demuestran un interés fuerte por aprender una segunda lengua como lo es en este caso el inglés, y esto se demuestra por la curiosidad que tienen cada clase y las preguntas de vocabulario que realizan.

**Tabla 6. Tabla de frecuencia del indicador 6.**

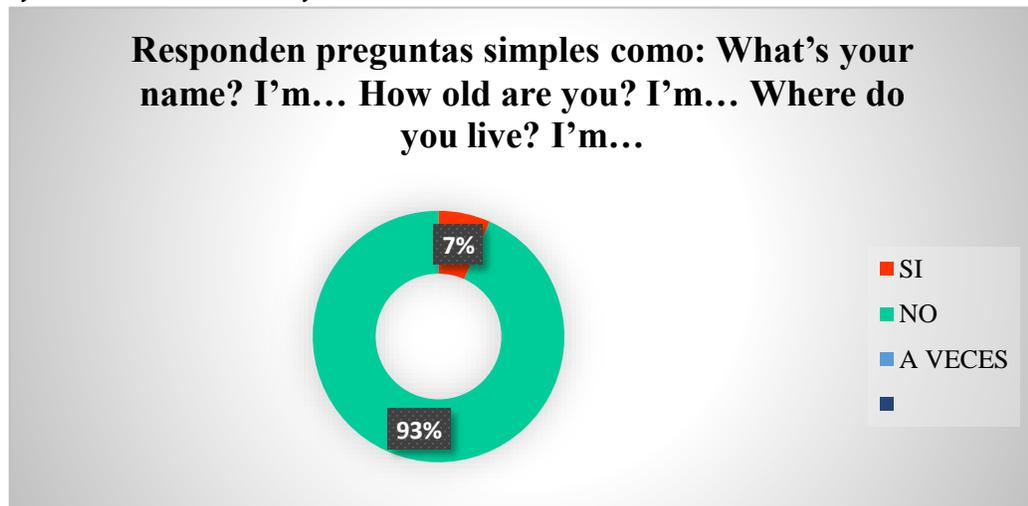
*Responden preguntas simples como: What's your name? I'm... How old are you? I'm... Where do you live? I'm....*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	1	07,0%	07,0%	07,0%
NO	14	93,0%	93,0%	100,0%
A VECES	0	00,0%	00,0%	
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 6. Responden preguntas simples como: What's your name? I'm... How old are you? I'm... Where do you live? I'm....*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** Por medio de la presente grafica se ha podido evidenciar que la mayoría de estudiantes no saben responder preguntas simples o básicas en inglés, ligado a la parte de información personal, mientras que solo un estudiante puede otorgar algunas interrogantes con respecto a esas incógnitas.

**Tabla 7. Tabla de frecuencia del indicador 7.**

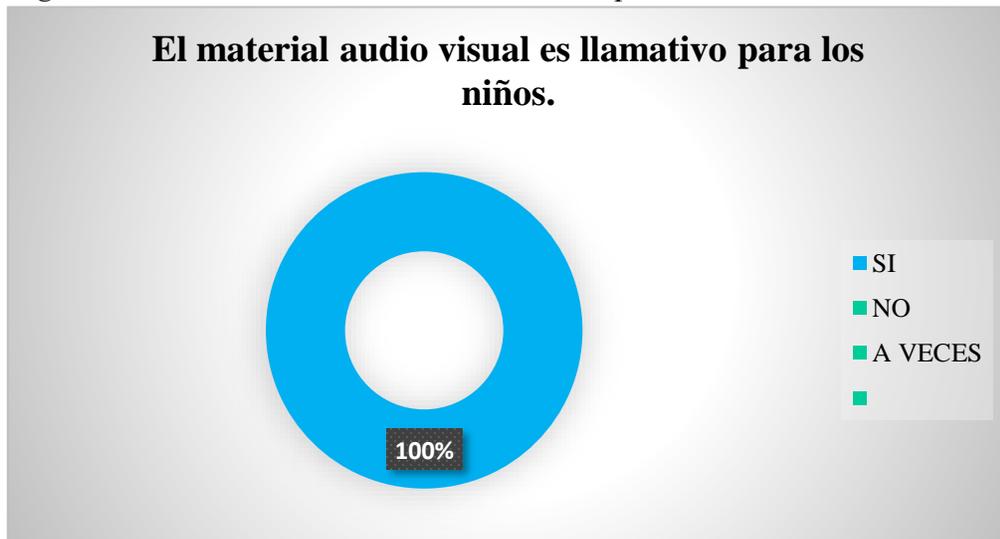
*El material audio visual es llamativo para los niños.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	15	100,0%	100,0%	100,0%
NO	0	00,0%	00,0%	100,0%
A VECES	0	00,0%	00,0%	100,0%
TOTAL	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 7. El material audio visual es llamativo para los niños.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** A través de la presente grafica podemos evidenciar que para todos los estudiantes es llamativo el material audiovisual, esto resalta la importancia y efectividad de este recurso en su proceso de aprendizaje y desarrollo educativo.

**Tabla 8. Tabla de frecuencia del indicador 8.**

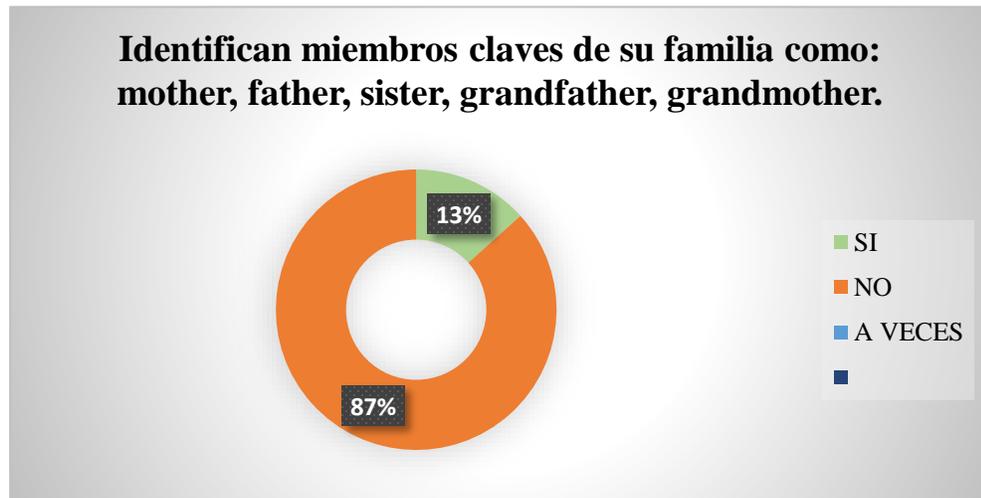
*Identifican miembros claves de su familia como: mother, father, sister, grandfather, grandmother.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
<b>SI</b>	2	13,0%	13,0%	13,0%
<b>NO</b>	13	87,0%	87,0%	100,0%
<b>A VECES</b>	0	00,0%	00,0%	
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 8. Identifican miembros claves de su familia como: mother, father, sister, grandfather, grandmother.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** Mediante la observación de la presente grafica podemos constatar que un grupo minoritario pudieron identificar a los miembros claves de su familia, mientras que la mayoría aún presentan problemas para identificar los miembros de su núcleo familiar, palabras importantes que ayudan a fortalecer su vocabulario.

**Tabla 9. Tabla de frecuencia del indicador 9.**

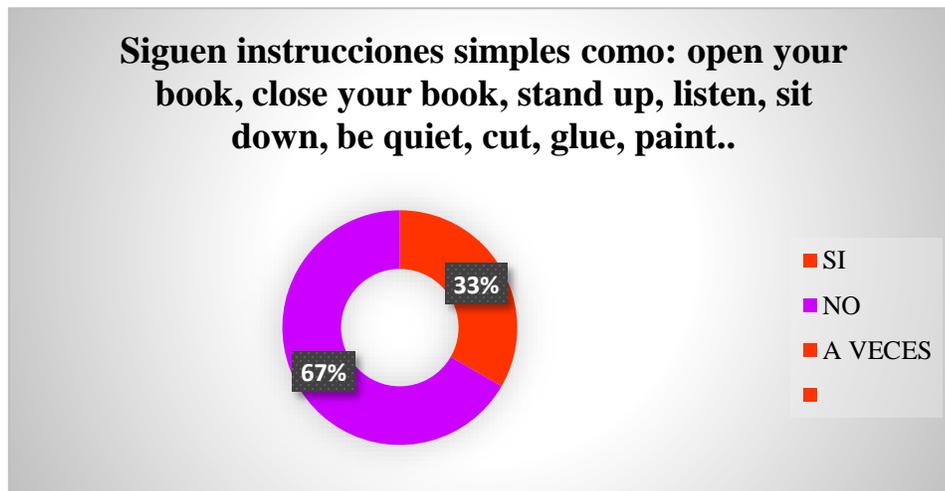
*Siguen instrucciones simples como: open your book, close your book, stand up, listen, sit down, be quiet, cut, glue, paint.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	5	33,0%	33,0%	33,0%
NO	10	67,0%	67,0%	100,0%
A VECES	0	00,0%	00,0%	
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 9. Siguen instrucciones simples como: open your book, close your book, stand up, listen, sit down, be quiet, cut, glue, paint.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** En la gráfica se puede constatar que una parte pequeña de los niños si logran seguir instrucciones simples, esto nos indica que los niños tienen la capacidad de entender y llevar a cabo las instrucciones básicas, y por otro lado la mayoría de los niños no siguen instrucciones simples, esto sugiere que la mayoría de los niños tienen dificultades de en la parte de listening.

**Tabla 10. Tabla de frecuencia del indicador 10.**

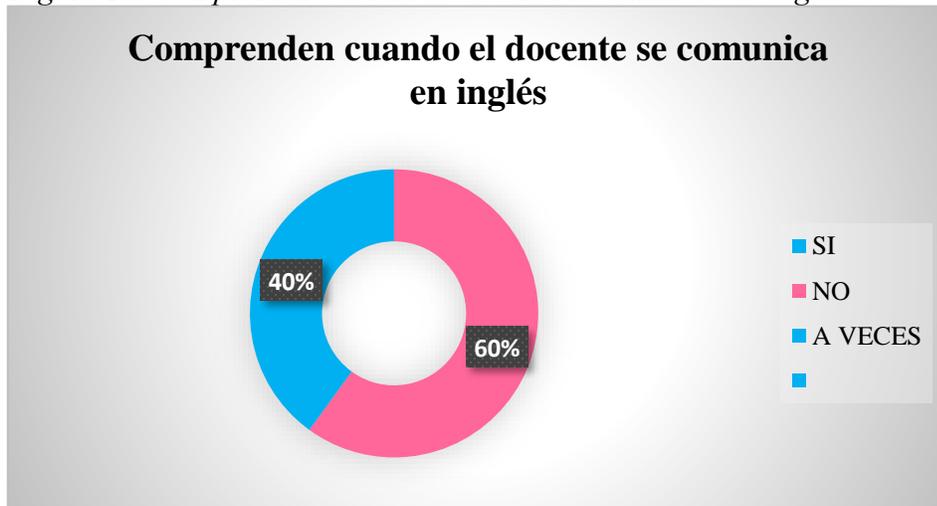
*Comprenden cuando el docente se comunica en inglés.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	0	00,0%	00,0%	00,0%
NO	9	60,0%	60,0%	60,0%
A VECES	6	40,0%	40,0%	100,0%
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 10. Comprenden cuando el docente se comunica en inglés.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** En la tabla de resultados podemos evidenciar que la mayoría de estudiantes no logran comprender cuando el docente comunica en inglés, esto nos indica que los estudiantes presentan dificultades para comprender el inglés, por otro lado, tenemos que un grupo minoritario si logra comprender cuando el docente comunica en inglés, lo que demuestra que un grupo pequeño tienen comprensión del idioma cuando el docente se comunica.

**Tabla 11. Tabla de frecuencia del indicador 11.**

*Practican con el docente y sus compañeros palabras y frases en inglés.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	15	100,0%	100,0%	100,0%
NO	0	00,0%	00,0%	100,0%
A VECES	0	00,0%	00,0%	100,0%
<b>TOTAL</b>	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 11. Practican con el docente y sus compañeros palabras y frases en inglés.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** En la gráfica presente podemos evidenciar que todos los estudiantes practican con el docente y sus compañeros palabras en inglés, esto es un indicativo positivo. Significa que todos los estudiantes participan activamente en un ambiente de confianza y respeto, evidenciando que los estudiantes están comprometidos con el aprendizaje de inglés, y que su nivel de participación es alto, lo que indica también que las estrategias del docente son efectivas para fomentar la práctica y aprendizaje del idioma.

**Tabla 12. Tabla de frecuencia del indicador 12.**

*Muestran interés en aprender nuevos temas en el idioma inglés.*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SI	15	100,0%	100,0%	100,0%
NO	0	00,0%	00,0%	100,0%
A VECES	0	00,0%	00,0%	100,0%
TOTAL	15	100,0%	100,0%	

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

*Figura 12. Muestran interés en aprender nuevos temas en el idioma inglés.*



**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Madison English Academy.

**Análisis e interpretación:** Se evidencia que todos los estudiantes, muestra interés en aprender nuevos temas, esto nos indica que los estudiantes están motivados y dispuestos a ampliar sus conocimientos, este nivel de interés impacta positivamente indicándonos que están dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo en mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés.

## 9. CONCLUSIONES

- El juego simbólico es una herramienta efectiva y dinámica para fomentar el desarrollo del idioma inglés y contribuir al desarrollo de identidad y autonomía en niños de 5 a 6 años.
- Mediante el juego simbólico, los niños tienen la oportunidad de practicar y experimentar el idioma de inglés de forma natural, en un entorno adecuado y acogedor para la tranquilidad estudiantil y para hacer el entorno de aprendizaje más ameno y divertido.
- Los juegos simbólicos en la Academia Madison English ayudaron a desarrollar en los niños su autonomía y confianza cuando interactúan o socializan con sus compañeros de forma espontánea, tomando diferentes roles o situaciones, permitiéndoles ser creativos y dinámicos.
- El inglés utilizado correctamente con vocabulario y estructuras gramaticales adecuadas, sumándole el juego interactivo con su entorno, le permite al niño desarrollarse y aprender a comunicarse de forma fluida, sin el temor de la burla, por lo tanto, la didáctica y pedagogía adecuada ayudan a la buena adquisición del lenguaje de dicho idioma.
- El juego simbólico es una actividad que promueve el fortalecimiento de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños, por lo cual es beneficioso aplicar estrategias de aprendizajes en un nuevo idioma debido a su gran capacidad de absorción de información por la mayor conexión de sinapsis neuronal y plasticidad cerebral.
- Los niños en su temprana edad, tienen una gran capacidad de conexión neuronal para aprender nuevos idiomas, por lo que el juego simbólico es el medio de unión para aprender el idioma inglés y desarrollar su identidad y autonomía de forma divertida y entretenida, en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **10.PROPUESTA**



# JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA

## GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS SIMBÓLICOS

5 A 6 AÑOS

PINOS KAROL MILENA

SANCHEZ EVELIN

ALEXANDRA



@sitioincreible



# APRENDO INGLÉS JUGANDO

## Introducción

El aprendizaje de un segundo idioma, como el inglés, puede ser un desafío para muchos niños. Sin embargo, el uso de juegos simbólicos es una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje del idioma mientras se desarrollan habilidades fundamentales para la identidad y autonomía de los niños.

El juego simbólico es una forma efectiva para el aprendizaje de una segunda lengua sobre todo en el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía, proporcionando actividades para los estudiantes, relacionadas a las situaciones de la vida cotidiana en las que puedan usar el vocabulario y las estructuras aprendidas en inglés.

Esta guía metodológica ofrece una serie de actividades y estrategias basadas en el juego simbólico para facilitar el aprendizaje del idioma inglés y promover el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños. Al hacer que el aprendizaje sea lúdico y significativo, los niños tendrán más motivación para aprender el idioma y desarrollar habilidades importantes para su vida.

## Objetivos

Fomentar el aprendizaje del idioma inglés de forma lúdica y divertida, mediante la guía de juegos simbólicos, para desarrollar habilidades comunicativas y estimular su identidad y autonomía.

Potenciar las habilidades del lenguaje en el idioma inglés mediante la práctica oral durante el juego simbólico, para mejorar listening (escuchar) y speaking (hablar) durante su proceso.

Incrementar el vocabulario durante la aplicación de los juegos simbólicos para mantener diálogos utilizando la estructura básica del idioma inglés.

# LA CASA DEL CHEF

**Tiempo:** 15 minutos

**Lugar:** Madison English Academy **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** Set de juguetes de cocina, variedad de frutas, aderezos de diferentes sabores.

**Destreza:** CS.1.2.7. Reconocer sus derechos y responsabilidades, mediante ejemplos reales.

**Objetivo:** OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

## **Proceso:**

1. Colocar las mesas de forma ordenada simulando la cocina.
2. Después colocar los juguetes sobre la mesa, en el orden respectivo.
3. Se les dará las instrucciones de cómo utilizar la tabla de utensilios de cocina.
4. Sobre la mesa tendrán frutas de distintos sabores y variedades, uno de ellos se convertirá en el chef vendedor y los demás niños serán los compradores y ellos podrán elegir la fruta de su preferencia.
5. Los compradores deben escoger una o varias frutas dependiendo de su gusto.
6. Luego los compradores añadirán los aderezos de su elección y se procederá a degustar.
7. Al terminar el juego, cada cosa utilizada va a su lugar.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.3.2. Reconoce sus derechos y responsabilidades y la importancia de asumir con responsabilidad sus compromisos, y discrimina los modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social.

## THE CHEF'S HOUSE

**Time:** 15 minutes    **Place:** Madison English Academy    **Age:** 5 to 6 years old

**Materials:** Set of kitchen toys, variety of fruits, different flavored dressings.

**Skill:** CS.1.2.7. Recognize their rights and responsibilities, using real-life examples.

**Objective:** OG.CS.1. To enhance the construction of an authentic personal and social identity through the understanding of historical processes and local, regional, and global cultural contributions, in the function of exercising freedom and autonomy in solidarity and commitment to others.

**Process:**

1. Place the tables in an orderly manner simulating the kitchen.
2. Then place the toys on the table, in the respective order.
3. They will be given instructions on how to use the kitchen utensils table.
4. On the table they will have fruits of different flavors and varieties, one of them will become the selling chef and the other children will be the buyers and they will be able to choose the fruit of their preference.
5. Buyers must choose one or several fruits depending on their taste.
6. Then buyers will add the toppings of their choice and proceed to taste.
7. At the end of the game, everything used goes to its place.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.3.2. Recognizes their rights and responsibilities and the importance of taking responsibility for their commitments, and

discriminates positive and negative patterns of behavior in their natural and social environment.



*Figura 1. La casa del chef*

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Fotografía a estudiantes de la Academia

# PELUQUERÍA LOS DES-PEINADOS

**Tiempo:** 15 minutos      **Lugar:** Madison English Academy      **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** Set de tijeras de juguetes, mandiles de peluqueros, pelucas de revistas recicladas, sillas de peluqueros.

**Destreza:** CS.1.1.7. Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía.

**Objetivo:** OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

## **Proceso:**

1. Colocar la mesa simulando una peluquería.
2. Después colocar los materiales de peluqueros sobre la mesa en orden.
3. Sobre la mesa tendrán todos los materiales de peluquería.
4. Un niño será el peluquero y los demás los clientes, el peluquero debe preguntar a su cliente que se desea hacer, este puede ser peinado, corte de cabellos, ondulados, tinturados etc.
5. Seguidamente el peluquero deberá realizar el trabajo indicado por su cliente, para amenizar el juego se reproducirá una música de fondo.
6. Una vez terminado el corte peinado etc. El cliente deberá indicar si quedó satisfecho, o indicar que le faltó a su trabajo.
7. Al terminar su actividad los niños deberán recoger sus juguetes.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal.

## HAIRDRESSING THE UNCOMBED

**Time:** 15 minutes **Location:** Madison English Academy **Age:** 5 to 6 years old.

**Materials:** set of toy scissors, hairdresser's aprons, recycled magazine wigs. Hairdresser's chairs.

**Skill:** CS.1.1.7. Practice eating, hygiene and self-care habits with autonomy.

**Objective:** OG.CS.1. Promote the construction of an authentic personal and social identity through the understanding of historical processes and local, regional and global cultural contributions, in order to exercise freedom and autonomy in solidarity and commitment to others.

### **Process:**

1. Place the table simulating a hair salon.
2. Then place the hairdressing materials on the table in order.
3. On the table they will have all the hairdressing materials.
4. One child will be the hairdresser and the others will be the clients. The hairdresser must ask his client what he wants to do, this can be a hairstyle, a haircut, wavy hair, dyed hair, etc.
5. Next, the hairdresser must carry out the work indicated by his client. To liven up the game, background music will be played.
6. Once the haircut is finished, etc. The client must indicate if they were satisfied, or indicate that they were lacking in their work.
7. At the end of their activity, the children must pick up their toys.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.2.1. Practice with autonomy and responsibly.



***Figura 2. Peluquería los despeinados***

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# CASA DE LA FAMILIA TOPO

**Tiempo:** 15 minutos

**Lugar:** Madison English Academy **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** casa de cartón, juguetes de muebles y enseres de casa, miembros de la familia.

**Destreza:** CS.1.1.5. Participar en actividades de recreación y celebración de su entorno familiar.

**Objetivo:** OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

## **Proceso:**

1. Colocar la caja de cartón en un lugar para jugar a la familia topo, con actividades cotidianas.
2. Dejarles interactuar con sus compañeros donde ellos imaginen cuales son las actividades que realizan los topos dentro de la casa.
3. Después de haber jugado y haberse divertido los niños nos deberán compartir sus experiencias durante la socialización con sus compañeros de salón.
4. Una vez terminada la actividad los niños deberán ubicar los materiales utilizados en la actividad y ordenarlos en su respectivo lugar.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.1.2. Reconoce que tiene una historia personal, familiar y que forma parte de una comunidad y de un núcleo familiar con el que comparte actividades, de recreación y celebración, y que posee características estructurales que hay que respetar y valorar.

# MOLE FAMILY HOUSE

**Time:** 15 minutes    **Location:** Madison English Academy    **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** Cardboard house, furniture toys, and household items, family members.

**Skill:** CS.1.1.5. Participate in recreation and celebration of their familiar surroundings.

**Objective:** OG.CS.1. Enhance the construction of an authentic personal and social identity through the understanding of historical processes and local, regional, and global cultural contributions, in the function of exercising freedom and autonomy in solidarity and commitment to others.

## **Process:**

1. Place the cardboard house in a place for family play, with daily activities.
2. Let them interact with their peers where they play the role of the parents in their homes, i.e., father works, mother cooks, etc.
3. After playing and having fun the children should share their experiences during the socialization with their classmates.
4. Once the activity is over the children should locate the materials used in the activity and arrange them in their respective places.

**Indicator for evaluation:** I.CS.1.1.1.2. recognizes that he/she has a personal, family history and that he/she is part of a community and a family nucleus with which he/she shares activities, recreation, and celebration, and that he/she has structural characteristics that must be respected and valued.



***Figura 3. Casa de la familia topo***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# LA CAJA TRANSFORMADORA

**Tiempo:** 15 minutos

**Lugar:** Madison English Academy **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** Caja de cartón convertible, juguetes de distintas actividades.

**Destreza:** CS.1.2.6. Reconocer las diferencias individuales que existen entre sus compañeros y personas que lo rodean, en función de respetarlas y valorarlas como diversidad.

**Objetivo:** OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

**Proceso:**

1. Entregarles a los niños una caja y explicarles que la caja es convertible e imaginaria.
2. Preguntarles a los niños en qué medio de transporte les gustaría que se convierta la caja, y dejarles que ellos jueguen con su imaginación y la transformen a su gusto.
3. Después de haber terminado la actividad, les haremos preguntas relacionadas al juego.
4. Socializar con sus compañeros y recoger sus juguetes para ubicar en los espacios respectivos, quedando todo en orden.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.3.1. Practica normas de respeto consigo mismo y con los demás, respetando las diferencias individuales existentes, tanto en criterio como en opiniones, y practica los acuerdos establecidos con el grupo.

# THE TRANSFORM BOX

**Time:** 15 minutes    **Location:** Madison English Academy    **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** Convertible cardboard box, toys of different activities.

**Skill:** CS.1.2.6. Recognize individual differences among peers and others around him/her, respecting and valuing them as diversity.

**Objective:** GC.CS.3. Understand individual-society dynamics, through the analysis of relationships between people, events, and historical and geographical processes in space-time, in order to understand the patterns of change, permanence, and continuity of different social phenomena and their consequences.

**Process:**

1. Give the children a box and explain that the box is convertible and imaginary.
2. Ask the children what means of transportation they would like the box to become, and let them play with their imagination and transform it to their liking.
3. At the end of the activity the children should share their experiences.
4. Socialize with their peers and collect their toys to place in the respective spaces, leaving everything in order.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.3.1. Practices norms of respect for self and others, respecting individual differences.





*Figura 4. La caja transformadora*  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E  
**Fuente:** Fotografía a los estudiantes

# LA TV MÁGICA

**Tiempo:** 15 minutos

**Lugar:** Madison English Academy **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** caja de cartón convertible, juguetes de distintas actividades.

**Destreza:** CS.1.3.2. Reconocer la utilidad de la tecnología en las actividades cotidianas.

**Objetivo:** OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

## **Proceso:**

1. Mostrarles a los niños una tv de cartón.
2. Entregarles a los niños la tv y explicarles que la tv es convertible e imaginaria.
3. Dialogar y conocer los puntos de vista con los niños sobre las películas o sus series favoritas.
4. Dejarles jugar con la tv mágica donde ellos desarrollen su imaginación y creen sus películas convirtiéndose en personajes principales.
5. Después de haber terminado de jugar crearemos una noticia y hacemos un sketch cómico de Micky mouse, donde actuaran todos con frases y bailes divertidos.
6. Seguidamente cada personaje dará un Micky mensaje sobre la experiencia del juego.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.4.1. Reconoce la organización y dependencias de la vivienda y de la escuela, identificando la utilidad de la tecnología en esos espacios.

## MAGIC TV

**Time:** 15 minutes    **Location:** Madison English Academy    **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** Convertible cardboard box, toys of different activities.

**Skill:** CS.1.3.2. Recognize the usefulness of technology in everyday activities.

**Objective:** OG.CS.3. Understand individual-society dynamics, through the analysis of relationships between people, events, historical and geographical processes in space-time, in order to understand patterns of change, permanence and continuity of different social phenomena and their consequences.

### Process:

1. Show the children a cardboard TV.
2. Give the children a TV and explain that the TV is convertible and imaginary.
3. Discuss and get to know the children's points of view about the movies or their favorite series.
4. Let them play with the magic TV where they develop their imagination and create their movies by becoming the main characters.
5. After having finished playing we will create a news and make a comic sketch of Micky mouse, where they will act all with funny phrases and dances.
6. Then each character will give a Micky message about the experience of the game.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.4.1. Recognizes the organization and dependencies of the home and school, identifying the usefulness of technology in the spaces.



*Figura 5. La TV mágica*

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E

**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# FIESTA DE LOS DISFRACES

**Tiempo:** 15 minutos      **Lugar:** Madison English Academy      **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** Variedad de disfraces, música rítmica.

**Destreza:** CS.1.3.6. Describir y apreciar lugares, tradiciones y costumbres importantes de su región y país, por medio de la observación de imágenes y la escucha de relatos que forman parte de su identidad.

**Objetivo:** OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

## **Proceso:**

1. Los niños se disfrazan de su personaje favorito.
2. Se escogerá un personaje famoso favorito y se le pintará la cara de ese personaje.
3. Después con pista musical de fondo el niño imitará a su personaje favorito con señales de mímica, mientras sus compañeros adivinan cuál es el personaje famoso.
4. Una vez terminada su participación el niño deberá indicar quien de sus compañeros será el siguiente en participar.
5. Gana quién más veces adivine el personaje.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.6.1. Identifica alguna de las manifestaciones culturales (música, comida, festividades, tradición oral) de la localidad y describe los lugares, tradiciones y costumbres importantes de la región y país al que pertenece.

# COSTUME PARTY

**Time:** 15 minutes

**Place:** Madison English Academy

**Age:** 5 to 6 years

**Materials:** Variety of costumes, rhythmic music.

**Skill:** Describe and appreciate important places, traditions, and customs of their region and country by observing images and listening to stories that are part of their identity.

**Objective:** OG.CS.1. To enhance the construction of an authentic personal and social identity through the understanding of historical processes and local, regional and global cultural contributions, in function of exercising freedom and autonomy in solidarity and committed to others.

**Process:**

1. The children will dress up as their favorite character.
2. They will choose a favorite famous character and will paint the face of that character.
3. Then with a musical track in the background the child will imitate his/her favorite character with mime signs, while his/her classmates guess which is the famous character.
4. Once the child has finished his/her participation, he/she will have to indicate which of his/her classmates will be the next to participate.
5. Whoever guesses the character the most times wins.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.6.1. identifies some of the cultural manifestations (music, food, festivities, oral tradition) of the locality and describes the important places, traditions, and customs of the region and country to which he/she belongs.



***Figura 6. Fiesta de los disfraces***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# EL PASTELERO DE CHOCOLATE

**Tiempo:** 15 minutos      **Lugar:** Madison English Academy      **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** plastilina, utensilios de cocina de juguetes, mandiles y gorras de pasteleros.

**Destreza:** CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.

**Objetivo:** OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

## **Proceso:**

1. Colocar varias mesas en orden y los utensilios de chefs y pasteleros sobre la mesa.
2. Los niños se vestirán de pasteleros cada uno en diferentes funciones.
3. Se dejará a imaginación de ellos la distribución de funciones en el área, es decir que uno amasara el pan el otro va a hornear el pan mientras los demás preparan las decoraciones para los bocadillos.
4. Mientras el pan o los bocadillos vayan saliendo tendrán que ir decorando e ir vendiendo.
5. El vendedor dará el reporte final de ventas.
6. Una vez terminada la actividad los niños deberán ordenar todas las cosas en su lugar.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.5.1. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

## THE CHOCOLATE CONFECTIONER

**Time:** 15 minutes    **Location:** Madison English Academy    **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** play dough, toy kitchen utensils, aprons and pastry chef hats.

**Skill:** CS.1.3.4. Identify major occupations and professions by recognizing their work for the benefit of the community.

**Objective:** OG.CS.3. Understand the individual-society dynamics, through the analysis of the relationships between people, events, historical and geographical processes in space-time, in order to understand the patterns of change, permanence and continuity of the different social phenomena and their consequences.

**Process:**

1. Set several tables in order and place chefs' and pastry chefs' utensils on the table.
2. The children will dress up as pastry chefs, each one in different roles.
3. It will be left to their imagination the distribution of functions in the area, i.e., one will knead the bread, the other will bake the bread while the others prepare the decorations for the sandwiches.
4. While the bread or sandwiches are coming out, they will have to decorate and sell them.
5. The salesperson will give the final sales report.

6. Once the activity is finished, the children should put everything back in its place.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.5.1. Recognizes the role of means of transportation, means of communication, and the main occupations and professions that exist in the community to which he/she belongs.



***Figura 7. El Pastelero de chocolate***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# HOSPITAL GENERAL TAKURADO YAMIMITO

**Tiempo:** 15 minutos      **Lugar:** Madison English Academy      **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** implementos de medicina, termómetros, inyecciones, pastillas.

**Destreza:** CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.

**Objetivo:** OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

**Proceso:**

1. Colocar las mesas y camillas simulando un área de salud.
2. Entregarles los mandiles a los médicos y enfermeras para el juego.
3. Pedirle al niño la valoración del estado de salud del paciente, empezando por los signos vitales.
4. Diagnosticar la enfermedad y la sintomatología del paciente.
5. Recetarle la medicina y el reposo absoluto en su casa.
6. Una vez concluida la actividad ellos nos contarán su experiencia durante el juego y el aprendizaje que obtuvieron.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.5.1. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

# GENERAL HOSPITAL TAKURADO YAMIMITO

**Time:** 15 minutes **Location:** Madison English Academy **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** medical implements, thermometers, injections, pills.

**Skill:** CS.1.3.4. Identify major occupations and professions by recognizing their work for the benefit of the community.

**Objective:** OG.CS.3. Understand the individual-society dynamics, through the analysis of the relationships between people, events, historical and geographical processes in space-time, in order to understand the patterns of change, permanence and continuity of the different social phenomena and their consequences.

**Process:**

1. Set up the tables and stretchers simulating a health area.
2. Hand out the aprons to the doctors and nurses for the game.
3. Ask the child to assess the patient's state of health, starting with vital signs.
4. Diagnose the patient's illness and symptomatology.
5. Prescribe medicine and absolute rest at home.
6. Once the activity is over, they will tell us about their experience during the game and the learning they obtained.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.5.1. Recognizes the role played by the means of transportation, the media, and the main occupations and professions that exist in the community to which they belong.



***Figura 8. Hospital General Takurado Yamimito***

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# COMPRAS POR EL SUPERMERCADO

**Tiempo:** 15 minutos      **Lugar:** Madison English Academy      **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** 1 caja, juguetes de varios tamaños y colores, cajas de cartón, billetes y monedas de papel.

**Destreza:** CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.

**Objetivo:** OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

## Proceso:

1. Colocar las mesas en orden como si fuera una estantería del mercado.
2. Después poner los juguetes encima de las mesas, colocándolos en el orden deseado.
3. Uno de los niños será el cajero y los demás los compradores.
4. Los compradores incluyendo la cajera tendrán papeles cortados en rectángulos simulando billetes, y círculos como monedas.
5. En la entrada del supermercado se colocarán varios cartones que simularán los carritos del supermercado.
6. Cada niño entrará y tomará un carrito para hacer su compra, pasando por cada estantería.
7. Cuando termine con su compra el niño pasará por caja, y pagará lo que la cajera diga.

8. Los roles son rotativos.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.3.1. Practica normas de respeto consigo mismo y con los demás, respetando las diferencias individuales existentes, tanto en criterio como en opiniones, y practica los acuerdos establecidos con el grupo.

## SHOPPING AT THE SUPERMARKET

**Time:** 15 minutes      **Location:** Madison English Academy      **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** 1 box, toys of various sizes and colors, cardboard boxes, bills and paper coins.

**Skill:** CS.1.2.5. Practice rules of respect with yourself and with the other beings that surround you.

**Objective:** OG.CS.3. Understand the individual-society dynamics, through the analysis of the relationships between people, events, historical and geographical processes in space-time, in order to understand the patterns of change, permanence and continuity of the different social phenomena and their consequences.

**Process:**

1. Arrange the tables in order as if it were a shelf in the market.
2. After putting the toys on top of the tables, placing them in the desired order.
3. One of the children will be the cashier and the rest the buyers.
4. The shoppers including the cashier will have papers cut into rectangles simulating bills, and circles like coins.

5. Several cards will be placed at the entrance of the supermarket that will simulate supermarket trolleys.
6. Each child will go inside and take a cart to do their shopping, going through each shelf.
7. When he finishes with his purchase, the child will go to the cash register, and will pay what the cashier says.
8. The roles are rotating.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.3.1. Practice rules of respect with yourself and with others, respecting existing individual differences, both in criteria and opinions, and practice the agreements established with the group.



***Figura 9. De compras por el supermercado***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

# EL DETECTIVE

**Tiempo:** 15 minutos **Lugar:** Madison English Academy **Edad:** 5 a 6 años

**Materiales:** Papeles, lupa.

**Destreza:** S.1.1.8. Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.

**Objetivo:** G.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

## **Proceso:**

1. El docente armará un enigma que los estudiantes deberán resolver.
2. Luego de eso a cada uno le entregará un papel, en cada papel estará escrito "detective" o "culpable" solo habrá uno o dos culpables dependiendo del enigma a resolver.
3. Los niños no deberán decir cuál es el papel que tienen.
4. Saldrán todos los niños de la clase e irán entrando de uno a uno con la ayuda de la docente, colocando pistas en el caso de que sean los culpables o guardando silencio si son los detectives, nadie debe saber que hacen dentro de la clase, y se tardarán solo 1 minuto dentro.
5. Luego les entregaremos a todos los niños una lupa y todos actuarán como detectives, tratando de resolver el enigma y de poder encontrar a los culpables.
6. Ganan quienes descubran al impostor.

**Indicador para evaluar:** I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal.

## THE DETECTIVE

**Time:** 15 minutes    **Location:** Madison English Academy    **Age:** 5 to 6 years

**Materials:** Papers, magnifying glass.

**Skill:** S.1.1.8. Participate with enthusiasm and autonomy in the activities proposed by the school community.

**Objective:** G.CS.1. Promote the construction of an authentic personal and social identity through the understanding of historical processes and local, regional and global cultural contributions, in order to exercise freedom and autonomy in solidarity and commitment to others.

**Process:**

1. The teacher will put together an enigma that the students must solve.
2. After that he will give each one a paper, on each paper it will be written "detective" or "guilty" there will only be one or two culprits depending on the enigma to be solved.
3. Children should not say what role they have.
4. All the children will leave the class and they will enter one by one with the help of the teacher, placing clues in the event that they are the culprits or keeping silence if they are the detectives, no one should know what they are doing inside the class, and it will take only 1 minute inside.

5. Then we will give all the children a magnifying glass and they will all act as detectives, trying to solve the riddle and find the culprits.
6. Those who discover the impostor win.

**Indicator to evaluate:** I.CS.1.2.1. Practice daily activities and tasks with autonomy and responsibility, such as eating habits, hygiene and personal care.



***Figura 10. El detective***

**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.

**Fuente:** Fotografía de los estudiantes

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J., & Ruiz de Velasco, Á. (2012). El juego Simbólico. *Master Atención Temprana*, 31-33. Recuperado el 14 de agosto de 2023, de <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Álvarez Cáceres, M. (2015). *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años (Tesis)*. Lima. Recuperado el 18 de junio de 2023, de [https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares\\_mh.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares_mh.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Arias, M., & Castiblanco, D. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*. Bogotá. Recuperado el 30 de junio de 2023, de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAGOGICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGLES.pdf?sequence=1>
- Bantulá Janot, J., & Mora Verdeny, J. M. (2016). *Juegos Multiculturales 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo. Recuperado el 09 de junio de 2023, de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/116852?page=1>
- Delgado, J. (19 de agosto de 2021). *Etapainfantil*. Recuperado el 14 de agosto de 2023, de <https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>
- EGB Preparatoria. (2016). *educación.gob.ec*. Recuperado el 15 de agosto de 2023, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>

- Expósito Bautista, J. (2007). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartageneros*. Sevilla: Wauceulen Editorial Deportiva, SL. Recuperado el 09 de junio de 2023, de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/33620?page=5>
- Iguini, Y. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza (Tesis)*. Maldonado. Recuperado el 18 de junio de 2023, de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Integratek. (08 de noviembre de 2016). *Integratek*. Recuperado el 15 de agosto de 2023, de <https://integratek.es/2016/11/08/juego-simbolico/>
- Marín Lozano, R. (2014). El juego simbólico como recurso didáctico en la educación infantil. *Universidad Internacional de la Rioja*, 11-16. Recuperado el 15 de agosto de 2023, de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2443/marin.lozano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montañez Soto, V. (06 de septiembre de 2022). *Tu conducta*. Recuperado el 15 de agosto de 2023, de <https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-el-juego-simbolico>
- Murado Bouso, J. L. (2010). *Didáctica de inglés en educación infantil*. Español: Ideaspropias. Recuperado el 9 de junio de 2023, de <https://soniaeducadorainfantil.files.wordpress.com/2012/08/diei.pdf>
- Notario Ladoire, A. (s.f.). *La importancia del inglés en educación infantil. La vuelta al mundo como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje de la lengua inglesa*. Valladolid. Recuperado el 9 de junio de 2023, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26852/TFG-G2587.pdf?sequence=1>

- Pearson. (1 de octubre de 2022). *Pearsonlatam.com*. Recuperado el 9 de junio de 2023, de Pearsonlatam.com.: <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/importancia-del-ingles-en-escuela>
- Piaget, J. (14 de agosto de 2023). *prezi.com*. Obtenido de <https://prezi.com/fi4l34yvapml/juego-simbolico-piaget/>
- Reyes Cochea, D. (2014). *Ambientes de aprendizaje para el desarrollo integral de niños y niñas de 4 años del centro de fortalecimiento familiar “Los Pinguinitos”, barrio Rocafuerte, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2013-2014” (Tesis)*. La Libertad. Recuperado el 18 de junio de 2023, de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2345/1/UPSE-TEP-2015-0041.pdf>
- Rubio, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Recuperado el 29 de junio de 2023, de [https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- Santamaría, S. (2015). *Enseñanza del Inglés en Educación Infantil desde una perspectiva lúdica (Tesis)*. Palencia. Recuperado el 18 de junio de 2023, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15864/TFG-L1014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNIR. (5 de mayo de 2020). *UNIR*. Recuperado el 9 de junio de 2023, de <https://www.unir.net/educacion/revista/ventajas-aprender-ingles-infancia/>
- WallStreetEnglish. (21 de agosto de 2018). *Wall Street English Argentina*. Recuperado el 30 de junio de 2023, de <https://www.wallstreetenglish.com.ar/blog/5-beneficios-de-aprender-ingles-jugando>

Zambrano, F. J. (2017). Los juegos recreativos como alternativa para el desarrollo de las destrezas y habilidades en el fútbol de la categoría Sub12 del "Delfín Sporting Club" de la ciudad de Manta (Trabajo de titulación). Manta. Recuperado el 05 de septiembre de 2023, de <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/391/1/ULEAM-ED.FIS-0008.pdf>

## **12.ANEXOS**

### **12.1. ANEXO 1 - Ficha de observación**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD  
DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH**

**OBJETIVO:** Conocer la influencia de los juegos simbólicos para el aprendizaje del idioma inglés en el ámbito de identidad y autonomía en niños de 5 a 6 años de la Academia Madison English.

**ASPECTOS O INDICADORES A OBSERVAR**

<b>INDICADORES</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Muestran interés durante las clases dentro de la Academia Madison English.			
Tienen miedo a participar o hablar en clase.			
Se integran con sus compañeros de clase.			
Se encuentran activos durante toda la clase.			

Demuestran interés por aprender una segunda lengua.			
Responden preguntas simples como: What's your name? I'm... How old are you? I'm... Where do you live? I'm...			
El material audio visual es llamativo para los niños.			
Identifican miembros claves de su familia como: mother, father, sister, grandfather, grandmother.			
Siguen instrucciones simples como: open your book, close your book, stand up, listen, sit down, be quiet, cut, glue, paint.			
Comprenden cuando el docente se comunica en inglés.			
Practican con el docente y sus compañeros palabras y frases en inglés.			
Muestran interés en aprender nuevos temas en el idioma inglés.			

## **12.2. ANEXO 2 – Certificado de la institución**

## SOLICITUD PARA REALIZAR EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Guaranda, 05 de julio del 2023

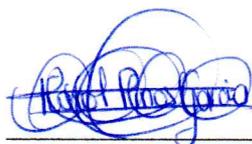
Ing. Miguel Verdezoto

**Director de la Academia Madison English**

Presente. –

De nuestras consideraciones

Yo, Karol Milena Pinos García con C.I. 020205631-3; y, Sánchez Macas Evelin Alexandra con C.I. 025009777-1; estudiantes del octavo semestre de la carrera de Educación Inicial perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas en la Universidad Estatal de Bolívar, solicitamos a usted nos permita realizar nuestro trabajo de integración curricular en su academia a partir del 10 de julio al 31 de agosto del 2023, puesto que su institución cumple con nuestras expectativas, y a la vez vamos a poder aprender de sus conocimientos, me despido deseándole éxitos en sus actividades, y, de ser recibida nuestra solicitud quedamos de antemano agradecidas por su colaboración con nuestro proyecto de investigación.



---

Milena Pinos García  
020205631-3  
[kapinos@mailes.ueb.edu.ec](mailto:kapinos@mailes.ueb.edu.ec)



---

Evelin Sánchez Macas  
025009777-1  
[evesanchez@mailes.ueb.edu.ec](mailto:evesanchez@mailes.ueb.edu.ec)

# MADISON ENGLISH ACADEMY

Love Challenges?



Johnson City y Convención de 1884 – Cel. 0988503368 – miguelangel.verdezoto@gmail.com –  
Guaranda, Bolívar, Ecuador.

**Ing. MIGUEL ÁNGEL VERDEZOTO, DIRECTOR DE MADISON ENGLISH  
ACADEMY DE LA CIUDAD DE GUARANDA, A PETICIÓN DE LA PARTE  
INTERESADA**

## CERTIFICA

Que, la señorita PINOS GARCÍA KAROL MILENA con C.I. 020205631-3 y; la señorita SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA con C.I. 025009777-1, estudiantes de octavo semestre de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL, de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS en la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR realizaron en esta institución su Trabajo de Integración Curricular, con el tema **“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR AÑO 2023”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas hacer uso del presente documento como lo consideren pertinente.

Guaranda, 7 de septiembre de 2023

**Ing. Miguel Ángel Verdezoto**  
Director de Madison English Academy



### **12.3. ANEXO 3 – Resolución del consejo directivo**

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (08), realizada el 2 de agosto de 2023.

**EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO CUARTO PUNTO.-** Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores tutores de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico mayo – septiembre 2023

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: “El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades.

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que “Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de			Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular			Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240		384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico, des y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

**QUE**, en Oficio No. 041-UIC-2023, de fecha 01 de agosto de 2023, firmado por la Lcda. Dora Lliguisupa, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, en el que hace llegar los temas que han sido revisados y aceptados por los señores tutores asignados para los estudiantes inscritos en la **UIC** de la carrera de Educación Inicial.

**RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ACADEMIA MADISON ENGLISH, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO 2023”, presentado por PINOS GARCÍA KAROL MILENA y SÁNCHEZ MACAS EVELIN ALEXANDRA , estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo - septiembre 2023 de la Carrera de Educación Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, MSc. Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.**

Notifíquese. –

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
GUIDO FRANCISCO  
MORENO DEL POZO

Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, PhD.

**DECANO**

FMDP/Marcela N.

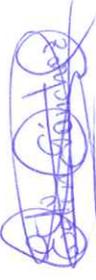
**12.4. ANEXO 4 – Informe de tutorías de trabajo de investigación  
curricular**

**ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

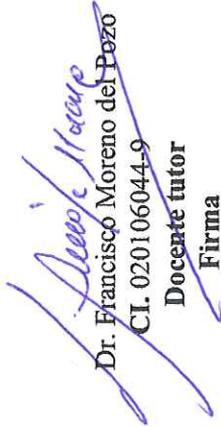
<b>Facultad:</b> Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas	
<b>Carrera:</b> Educación Inicial	
<b>Modalidad de Titulación:</b> Trabajo de Integración Curricular	<b>Opción:</b> Proyecto de integración curricular
<b>Título del proyecto:</b> El juego simbólico para el aprendizaje del idioma inglés en el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía en niños de 5 a 6 años de la academia Madison English del cantón Guaranda provincia Bolívar año 2023.	
<b>Estudiante:</b> Pinos García Karol Milena	<b>Cédula:</b> 020205631-3 <b>Teléfono:</b> 0939349955 <b>E-mail:</b> kapinos@mailes.ueb.edu.ec
<b>Estudiante:</b> Sánchez Macas Evelin Alexandra	<b>Cédula:</b> 025009777-1 <b>Teléfono:</b> 0967360837 <b>E-mail:</b> evesanchez@mailes.ueb.edu.ec
<b>Docente Tutor:</b> Dr. Guido Francisco Moreno del Pozo	<b>Cédula:</b> 020106044-9 <b>Teléfono:</b> 0990285542 <b>E-mail:</b> fmoreno@ueb.edu.ec

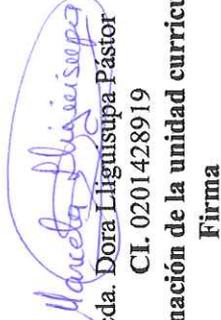
**2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN**

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	22/05/2023	Socialización y planteamiento del tema de trabajo de integración curricular del proyecto de investigación	14:00 a 16:00		
2	28/05/2023	Aprobación del tema por parte del consejo directivo y desarrollo de la estructura del trabajo de integración curricular del proyecto de investigación	14:00 a 16:00		
3	5/06/2023	Revisación y socialización de los antecedentes del trabajo de integración curricular y del proyecto de investigación	14:00 a 16:00		
4	12/06/2023	Revisión y sociabilidad del problema de investigación en base a la descripción y formulación del problema del trabajo de integración curricular del proyecto de investigación.	14:00 a 16:00		
5	19/06/2023	Revisión y sociabilización de la justificación del trabajo de integración	14:00 a 16:00		

		curricular del proyecto de investigación.		
6	26/06/2023	Revisión y sociabilización del objetivo general y los específicos del trabajo de integración curricular	14:00 a 16:00	
7	3/07/2023	Revisión y socialización del marco teórico en base al desarrollo de la teoría científica del proyecto de integración curricular.	14:00 a 16:00	
8	10/07/2023	Revisión y sociabilización del marco teórico en base al desarrollo de la teoría legal y referencial del trabajo de integración curricular	14:00 a 16:00	
9	17/07/2023	Revisión y socialización del marco metodológico en base al enfoque de la investigación, diseño, tipo de estudio, con respecto al trabajo.	14:00 a 16:00	
10	24/07/2023	Revisión y socialización del marco metodológico en base a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, universo y muestra en el proceso de información del trabajo de integración curricular	14:00 a 16:00	
11	31/07/2023	Revisión de los instrumentos de recolección de datos en base a la estructuralización y formulación de los aspectos a observar.	14:00 a 16:00	
12	07/08/2023	Revisión y sociabilización del análisis e interpretación de datos, con respecto a los aspectos a observar en la institución.	14:00 a 16:00	
13	14/08/2023	Revisión y socialización de las conclusiones ligadas a los objetivos con respecto al trabajo de integración curricular.	14:00 a 16:00	
14	21/08/2023	Revisión de la propuesta, la introducción y objetivos con respecto al trabajo de integración curricular.	14:00 a 16:00	
15	28/08/2023	Revisión y sociabilización de la propuesta en base a al desarrollo y descripción de las actividades del trabajo de integración curricular.	14:00 a 16:00	

16	4/09/2023	Revisión y socialización del resumen ejecutivo en español y el abstract del trabajo de integración curricular, además, de todo el documento.	14:00 a 16:00	
----	-----------	--	---------------	--

  
 Dr. Francisco Moreno del Pozo  
 CI. 020106044-9  
 Docente tutor  
 Firma

  
 Lcda. Dora Liguisupa Pástor  
 CI. 0201428919  
 Coordinación de la unidad curricular  
 Firma

## **12.5. Informe de Turnitin**

NOMBRE DEL TRABAJO

**Trabajo de Titulación Pinos Karol y Sánchez Evelin.docx**

AUTOR

**Karol Milena Pinos García**

RECuento DE PALABRAS

**5719 Words**

RECuento DE CARACTERES

**30317 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**27 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**44.0KB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 23, 2024 5:52 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

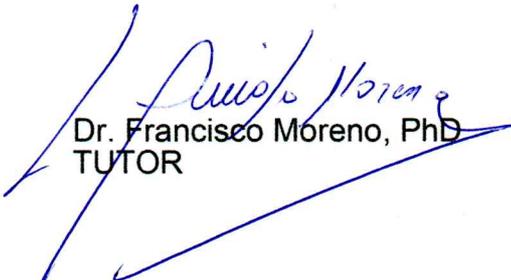
**Jan 23, 2024 5:53 PM GMT-5****● 1% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de trabajos entregados

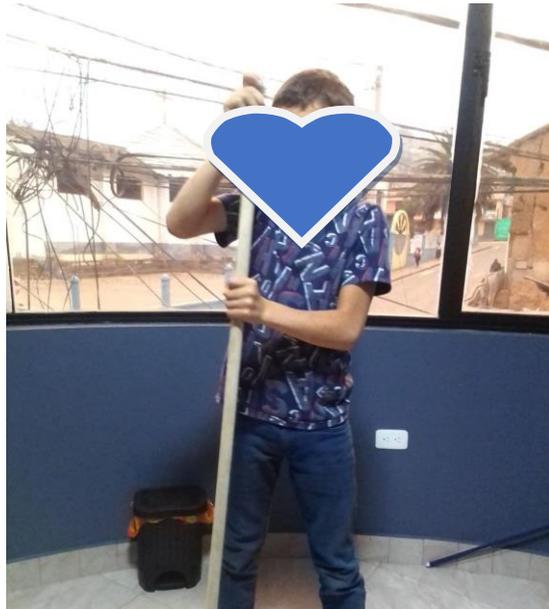


Dr. Francisco Moreno, PhD  
TUTOR

## 12.6. ANEXO 4 – Evidencias fotográficas



***Figura 1. Material del juego los chefs***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Madison English Academy



***Figura 2. Actividad peluquería los des-peinados***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Madison English Academy



**Figura 3. Material del juego fiesta de los disfraces**  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Madison English Academy



**Figura 4. Actividad el detective**  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Madison English Academy



***Figura 5. Actividad pastelera de chocolate***  
**Elaborado por:** Pinos K, Sánchez E.  
**Fuente:** Madison English Academy