UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRRERA EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025.

AUTOR:

YULIANA NOEMÍ VARGAS DUARTE

ANGGI ADRIANA ANDAGANA CANDO

TUTOR:

LIC. DANNY PÉREZ CASTILLO

TRABAJO DE TITULACIÓN DE INTREGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRRERA EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025.

AUTOR:

YULIANA NOEMÍ VARGAS DUARTE

ANGGI ADRIANA ANDAGANA CANDO

TUTOR:

LIC. DANNY PÉREZ CASTILLO

TRABAJO DE TITULACIÓN DE INTREGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

2025

I. DEDICATORIA

Mi mamá, mi ejemplo de fortaleza y amor. Gracias por darme tanto, por estar siempre conmigo, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, todo lo que soy lo que estoy logrando tiene un pedacito de ti. Esta meta también es tuya

También familia, por ser el lugar donde siempre encuentro amor, apoyo y fuerza. Gracias por estar conmigo en cada paso, por enseñarme el valor del esfuerzo y por acompañarme con paciencia en este camino

Taylor mi compañero de aventuras. Gracias por su amor incondicional, por tu apoyo, gracias por caminar conmigo en lo bueno y lo difícil**.**

Yuliana

Primeramente a Dios, quien me dio fuerza y sabiduría para alcanzar esta meta

Medardo Andagana y Rosa Cando, por ser mi refugio y mi motor y su amor incondicional, que siempre me inspira a ser mejor. A mis hermanos, Kenia, Melany, Dalember Andagana, por su amor, apoyo y por ser roca en este camino. A mis profesores, por su sabiduría

Por ultimo amigo, Anthony Pozo que estuvo conmigo en los momentos de estrés y alegría, agradezco su amistad y apoyo incondicional.

Anggi

II. AGRADECIMIENTO

Primero gracias a Jehová Dios guía en cada paso y consuelo en momentos de duda en los días difíciles me lleno de esperanza cuando sentía que no podía más.

Hoy, al cerrar esta etapa tan importante de mi vida, mi corazón se llena de gratitud por todas las personas que me acompañaron, me sostuvieron y creyeron en mí.

Mi pilar incondicional, gracias por estar siempre, por cada palabra de aliento, cada abrazo silencioso, y cada gesto de amor que me dio fuerzas para seguir. Este logro también es suyo, porque sin ellos no fuera posible.

Mis docentes gracias por sembrar en mi la pasión por enseñar por acompañarme con sabiduría y por ser inspiración en cada clase.

Hoy terminó una etapa, pero llevo conmigo todo lo que me han dado, gracias por ser parte de este sueño que, finalmente se ha hecho realidad

Yuliana

Principalmente a mi Dios, por ser mi fuente de sabiduría y fortaleza, guiarme y brindarme la claridad necesaria para alcanzar este logro académico.

Con su infinito amor y gratitud, entrego este triunfo a mis padres, por su fe en mí, incluso en los momentos más difíciles, ha sido el pilar de este logro.

También expreso mi gratitud a mis hermanos, quienes supieron brindarme su tiempo para escucharme y apoyarme. Sin ustedes todo esto no habría sido posible, Su amor y sacrificio han sido la luz que me guio mi camino a través de este viaje académico.

Anggi

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LICENCIADO: DANNY PEREZ CASTILLO DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que, el presente **proyecto de investigación** titulado: **"El juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial "Teresa León De Noboa",** de autoría de: Yuliana Noemi Vargas Duarte, Anggi Adriana Andagana Cando, 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 y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 22 de mayo del 2025

Firma y nombre del tutor
Danny Perez Castillo

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **Vargas Duarte Yuliana Noemi** y **Andagana Cando Anggi Adriana** portador/res de la Cédula de Identidad No **1206937417** y **0202258612** en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025.modalidad proyecto de investigación, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, 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.

Vargas Duarte
Yuliana Noemi

Anggi
Andagana Cando
Anggi Adriana

IV. AUTORÍA NOTARIA

AUTORÍA

Nosotros: **YULIANA NOEMI VARGAS DUARTE C.I.** 1206937417 y **ANGGI ADRIANA ANDAGANA CANDO C.I.** 0202258612, egresadas de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANISTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÌVAR, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuestas en el presente TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **EL JUEGO SIMBÒLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÒN INICIAL "TERESA LEÒN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÌVAR, CANTÒN GUARANDA , PERIODO 2025,** es de nuestra autoría.

Atentamente.

Yuliana Noemi Vargas Duarte
C.I. 1206937417

Anggi Adriana Andagana Cando
C.I. 0202258612

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

rio...

N° ESCRITURA 20250201003P02419

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: **ANDAGANA CANDO ANGGI ADRIANA, y,**

VARGAS DUARTE YULIANA NOEMI

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS H.R. Factura: 001-006- 000008411

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día once de Septiembre del dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen **ANDAGANA CANDO ANGGI ADRIANA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Echeandía provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0967349229), su correo electrónico es anggiandagana18@gmail.com,y, **VARGAS DUARTE YULIANA NOEMI**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Montalvo de la provincia de Los Ríos y de paso por este lugar, con celular número (0979574647), su correo electrónico es noemivargas1236@gmail.com por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer 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; y en cumplimiento de la Ley Notarial, la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (**LOPDP**) y su Reglamento General (**RLOPDP**), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por el compareciente al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposaran además en los libros de la Notaria Tercera del cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente **TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**, con el tema: **EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025.** Es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que 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 les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

Anggi

ANDAGANA CANDO ANGGI ADRIANA

C.C. 0202258612

VARGAS DUARTE YULIANA NOEMI

C.C 1206937417

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA II

II. AGRADECIMIENTO III

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR IV

IV. AUTORÍA NOTARIA VI

V. ÍNDICE VIII

VIII. INTRODUCCIÓN 1

1. TEMA 3

2. ANTECEDENTES 4

3. PROBLEMA 5

3.1. Descripción del problema 5

3.2. Formulación del Problema 7

4. JUSTIFICACIÓN 8

5. OBJETIVOS 9

5.1. Objetivo general 9

5.2. Objetivos específicos 9

6. MARCO TEÓRICO 10

6.1. Teoría científica 10

6.1.1. La lúdica 10

6.1.2. Qué es el juego 11

6.1.3. La importancia del juego en la niñez 12

6.1.4. Juego simbólico 13
6.1.5. La importancia del juego simbólico 13
6.1.6. Clasificación del juego simbólico 14
6.1.7. Características del juego simbólico 15
6.1.8. Ventajas del juego simbólico 16
6.1.9. Tipos de juegos simbólicos 17
6.1.10. Juegos de disfraces 17
6.1.11. Juegos de oficios 18
6.1.12. Juegos de coches 18
6.1.13. Juegos de papas y mamas 18
6.1.14. Etapas del juego 19
6.1.15. Etapa sensorio motora (0-2) 19
6.1.16. Etapa simbólica (2-6 años) 20
6.1.17. Etapa de reglas (6 años) 21
6.1.18. El juego simbólico según Piaget 21
6.1.19. El juego simbólico según Brunner 22
6.1.20. Desarrollo inteligencia 23
6.1.21. Etapa de regla 23
6.1.22. Edades propicias para el desarrollo de la inteligencia 24
6.1.23. Etapa prenatal 24
6.1.24. Etapa embrionaria 25
6.1.25. Etapa peri post natal 25
6.1.26. Etapa de la inteligencia 26

6.1.27. Inteligencias múltiples 28

6.1.28. Inteligencia en los niños 29

6.1.29. Como se desarrolla inteligencia 29

6.1.30. Tipos inteligencias múltiples 30

6.1.31. Importancia de la inteligencia intra personal en el autoconocimiento infantil 32

6.1.32. Factores que intervienen en estas 2 inteligencias la inteligencia intra e inter personal 33

6.1.33. Estrategias didácticas para estimular la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años 35

6.1.34. Relación entre el juego simbólico y la inteligencia intra e interpersonal 36

6.1.35. Relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en niños de 4 a 5 años 36

6.1.36. Influencia del juego simbólico en la inteligencia interpersonal en la educación inicial 37

6.1.37. Vinculación del juego simbólico con el reconocimiento de emociones propias y ajenas en niños de 4 a 5 años 38

6.2. Teoría legal **38**

6.3. Teoría referencial **39**

7. MARCO METODOLÓGICO ***41***

7.1. Enfoque **41**

7.2. Tipo de investigación **42**

7.3. Métodos de investigación **42**

7.4. Investigación acción **44**

8. ÁNALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS..... 45

8.1. Encuesta 45

8.2. Fichas de observación 56

9. CONCLUSIONES..... 66

10. PROPUESTAS..... 67

11. BIBLIOGRAFÍA..... 98

12. ANEXOS..... 107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Universo de la investigación 45
Tabla 2 Muestra de estudiantes 45
Tabla 3 Muestra de docentes 45
Tabla 4 Juego simbólico promueve el desarrollo de la inteligencia interpersonal 46
Tabla 5 El juego simbólico puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una imagen positiva 47
Tabla 6 El juego simbólico es más efectivo 48
Tabla 7 Juego simbólico es una herramienta. 49
Tabla 8 Los niños tienden a incluir a otros compañeros en el juego. 50
Tabla 9 Utiliza juego simbólico como herramienta 51
Tabla 10 La inteligencia interpersonal depende del entorno familiar 52
Tabla 11 Estrategias en clase para desarrollar la inteligencia interpersonal 53
Tabla 12 Inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil 54
Tabla 13 Inteligencia interpersonal fortalece en el trabajo colaborativo 55
Tabla 14 Utilización de objetos para representar situaciones imaginarias 56
Tabla 15 Expresión de emociones durante el juego simbólico 57
Tabla 16 Recocer emociones en otros niños durante el juego 58
Tabla 17 Establecimiento de roles 59
Tabla 18 Colaboración con otros niños para el desarrollo de actividades 60
Tabla 19 Resuelve conflictos o desacuerdos de manera verbal y respetuosa durante el juego 61
Tabla 20 Demostración de empatía hacia sus compañeros 62
Tabla 21 Comunicación clara al expresarse 63
Tabla 22 Asume la perspectiva de otros personajes durante el juego 64
Tabla 23 Mantiene la atención y el interés durante el juego simbólico 65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Juego simbólico promueve el desarrollo de la inteligencia interpersonal 46
Gráfico 2 El juego simbólico puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una imagen positiva 47
Gráfico 3 El juego simbólico es más efectivo 48
Gráfico 4 Juego simbólico es una herramienta 49
Gráfico 5 Los niños tienden a incluir a otros compañeros en el juego 50
Gráfico 6 Utiliza juego simbólico como herramienta 51
Gráfico 7 La inteligencia interpersonal depende del entorno 52
Gráfico 8 Estrategias en clases para desarrollar la inteligencia interpersonal 53
Gráfico 9 Inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil 54
Gráfico 10 Inteligencia interpersonal fortalece en el trabajo colaborativo 55
Gráfico 11 Utilización de objetos para representar situaciones imaginarias 56
Gráfico 12 Expresión de emociones durante el juego simbólico 57
Gráfico 13 Reconocer emociones en otros niños durante el juego 58
Gráfico 14 Establecimiento de roles 59
Gráfico 15 Colaboración con otros niños para el desarrollo de actividades 60
Gráfico 16 Resuelve conflictos o desacuerdos de manera verbal y respetuosa durante el jugo 61
Gráfico 17 Demostración de empatía hacia sus compañeros 62
Gráfico 18 Comunicación clara al expresarse 63
Gráfico 19 Asume la perspectiva de otras personas durante el juego 64
Gráfico 20 Mantiene la atención y el interés del juego simbólico 65

VI. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL

El presente estudio, titulado “El juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial ‘Teresa León de Noboa’, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2025”, analiza cómo el juego simbólico contribuye al fortalecimiento de competencias emocionales y sociales durante la primera infancia. Esta práctica, que permite a los niños representar roles y situaciones de la vida cotidiana, resulta fundamental para el desarrollo del autoconocimiento, la autorregulación emocional y la empatía. El objetivo principal fue determinar el impacto del juego simbólico en la inteligencia intra e interpersonal. Como objetivos específicos, se plantearon: analizar su incidencia, identificar el nivel actual de desarrollo de estas habilidades en los niños y proponer estrategias que favorezcan su fortalecimiento. El enfoque metodológico fue cualitativo, apoyado en métodos inductivo y deductivo, bajo un diseño de investigación de campo y acción participativa. Se utilizaron como técnicas la observación estructurada y la entrevista semiestructurada, dirigidas a docentes del centro educativo. Los resultados mostraron que un porcentaje considerable de los niños se encontraba en niveles iniciales en habilidades como la expresión de emociones, la cooperación y la resolución de conflictos. Este hallazgo evidencia una implementación insuficiente del juego simbólico como herramienta pedagógica. Se concluye que, si se incorpora de manera planificada y con acompañamiento docente, el juego simbólico tiene un alto potencial para favorecer el desarrollo emocional y social en la educación inicial.

Palabras clave: juego simbólico, inteligencia emocional, educación inicial, empatía, desarrollo infantil.

VII. ABSTRACT

The present study, entitled “Symbolic Play in the Development of Intrapersonal and Interpersonal Intelligence in Children Aged 4 to 5 at the ‘Teresa León de Noboa’ Early Childhood Education Center, Guaranda, Bolívar Province, 2025,” examines how symbolic play contributes to the development of emotional and social skills during early childhood. This type of play, which allows children to assume roles and represent everyday situations, is essential for fostering self-awareness, emotional regulation, and empathy. The main objective was to determine the impact of symbolic play on intrapersonal and interpersonal intelligence. Specific objectives included analyzing its incidence, identifying the current level of development of these skills among the children, and proposing strategies to enhance them. A qualitative methodological approach was applied, supported by inductive and deductive methods, under a field research and participatory action design. Structured observation and semi-structured interviews were used as techniques, focused on the teaching staff of the institution. Results showed that a significant percentage of children were at initial levels in areas such as emotional expression, cooperation, and conflict resolution. This indicates limited implementation of symbolic play as a pedagogical tool. The study concludes that symbolic play, when intentionally integrated into the classroom with proper teacher guidance, holds strong potential to enhance emotional and social development in early childhood education.

Keywords: symbolic play, emotional intelligence, early childhood education, empathy, child development.

VIII. INTRODUCCIÓN

El juego es la habilidad de una persona que salta de forma natural y espontánea. Jugar es uno de las primeras edades humanas, la relación es el consentimiento de indicar que el juego para los niños cumple conjuntamente la función de maduración y aprendizaje (Bartra, 2023).

El juego simbólico, también llamado como juego de representación, es una actividad espontánea en la que los niños imputan significados imaginarios a objetos, roles y escenarios, desempeñando un papel crucial en su desarrollo integral. Durante la etapa preescolar, este tipo de actividades no solo estimula la creatividad y cognición, sino que así mismo fortalece las habilidades socioemocionales esenciales para la vida en comunidad (Graterol, 2020).

Mediante roles de simulación de roles y situaciones, los niños asimilan roles y situaciones, aprenden a reconocer y gestionar sus propias emociones, así también como comprender y responder las emociones de los demás niños o personas, habilidades fundamentales para una interacción social efectiva (Bonilla & Vega, 2023).

La implementación efectiva del juego simbólico en entornos educativos se enfrenta desafíos, así como la falta de formación en los docentes especifica y la reducción de recursos didácticos adecuados. Es fundamental que las instituciones educativas reconozcan la importancia de este tipo de activades y que promuevan su integración en el currículo de educación inicial para maximizar sus beneficios en desarrollo infantil (Carrión, 2020)

A nivel nacional varios estudios como Forero (2018) concuerdan en atribuir al juego simbólico un papel predictor de diversas destrezas en los niños tales como, pensamiento matemático, expresión oral, interacción social y lenguaje oral, entre otros asimismo, Minedu (2019) señala la importancia del juego simbólico en el nivel inicial, señalando “el Juego libre en sectores del aula, establece que la cabida simbólica del juego es la forma donde el niño exprese sus ideas y sentimientos, enfrenten y regulen sus emociones, así como también reduce la ansiedad y el estrés” (p. 20). En este sentido, se ha reconocido en diversos estudios, que la estimulación

del juego simbólico en los niños forma un predictor significativo de otras habilidades, tales como lenguaje, comunicación, creatividad y autonomía (Talavera, 2022).

En este sentido, la presente investigación tiene como finalidad el evaluar el impacto del juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial, Teresa León Noboa. Mediante un enfoque metodológico mixto, se identificará las prácticas actuales que se encuentran relacionadas con el juego simbólico.

1. TEMA

El juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e inter personal en niños de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial “Teresa León De Noboa”, de la Provincia Bolívar, Cantón Guaranda, periodo 2025.

2. ANTECEDENTES

El juego simbólico ha sido ampliamente como el principal medio de desarrollo cognitivo y socioemocional en la primera infancia. Vygotsky (1978) afirmó que el juego simbólico permite a los niños estudiar roles sociales facilitando la comprensión y la regulación de sus propios sentimientos. Este tipo de juego, asociado con la representación de situaciones de la vida real utilizando símbolos y objetos, favorece no solo el desarrollo de la inteligencia intrapersonal sino también interpersonal, ya que promueve la comunicación la empatía y la cooperación (Berk,2013).

Un estudio realizado por Rodríguez y López (2020) encontró que los niños de 4 a 5 años que participan regularmente en actividades de juegos simbólicos muestran un mayor desarrollo de habilidades socioemocionales.

El estudio enfatizó la importancia de los contextos educativos como los centros de educación inicial donde los educadores puedan liderar y mejorar la experiencia de estos juegos. Por otro lado, en la provincia de Bolívar especialmente en el cantón de Guaranda hay pocos estudios que se centran directamente en la influencia del juego simbólico en el desarrollo socio emocional de los niños de 4 a 5 años. Sin embargo, estudios anteriores han demostrado que los niños que participan en programas educativos que contienen un juego simbólico no solo mejoran su capacidad para controlar sus emociones, sino también para establecer una relación más saludable con los compañeros de clase. (Bergen,2009).

La investigación por Pérez y Martínez (2019) en Guaranda sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años muestra resultados positivos destacando la necesidad de incluir actividades lúdicas y creativas como parte del currículo pedagógico en las primeras etapas de la educación inicial.

3. PROBLEMA

3.1.Descripción del problema

A escala nacional, se ha detectado una preocupación creciente por el desarrollo completo de los niños durante la temprana infancia, en particular lo que se refiere a las capacidades socioemocionales. Pese a las políticas educativas del Ministerio de Educación de Ecuador que fomentan métodos lúdicos y activos, como táctica esencial para el aprendizaje, todavía persisten restricciones en su aplicación eficaz en los centros de educación temprana. Esto impacta directamente en el fortalecimiento de la inteligencia intra e interpersonal, elementos cruciales de la inteligencia emocional que facilitan a los niños la comprensión de sí mismos, la autorregulación de sus emociones y una correcta interacción con los demás.

En la provincia de Bolívar, específicamente en el cantón Guaranda, esto muestra que varias instituciones educativas tempranas tienen restricciones a la organización y la realización de actividades educativas que contribuyen al crecimiento socioemocional a través del juego simbólico. Esta circunstancia es, en cierta medida resultado la insuficiente formación constante del equipo educativo, una limitada provisión de recursos lúdicos apropiados y una comprensión restringida del juego simbólico como instrumento de enseñanza y formación de inteligencia emocional. Por lo tanto, se observan diferencias en las capacidades de autocontrol emocional, empatía y solución de problemas entre los niños.

En el centro de educación inicial "Teresa León de Noboa" sabe detectado que los niños de 4 a 5 años tienen problemas para manifestar sus sentimientos, entender lo de los demás y construir relaciones sociales equilibradas con sus compañeros. Estas dificultades podrían estar vinculadas con el uso limitado del juego simbólico en el aula como táctica pedagógica para fomentar la inteligencia tanto interna como interpersonal. La ausencia de lugares organizados que fomentan la imaginación, la utilización de roles y la interacción relevante entre los niños restringe su habilidad para conocerse a sí

mismos, cultivar empatía y establecer relaciones positivas, impactando su salud emocional y social en esta fase vital del crecimiento.

3.2.Formulación del Problema

¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial "Teresa León De Noboa", de la Provincia Bolívar, Cantón Guaranda, periodo 2025?.

4. JUSTIFICACIÓN

El juego simbólico es una actividad esencial en la infancia que permite a los niños representar situaciones, roles y emociones, facilitando así su desarrollo integral. Durante los primeros años de vida, especialmente entre los 4 y 5 años, los niños utilizan este tipo de juego para explorar su entorno, expresar sus sentimientos y establecer relaciones sociales significativas. Este proceso contribuye al fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal, al permitirles reconocer y gestionar sus propias emociones, y de la inteligencia interpersonal, al fomentar la empatía y la cooperación con sus pares

Investigaciones recientes han evidenciado que la participación activa en juegos simbólicos mejora la capacidad de los niños para resolver conflictos, colaborar con sus compañeros y desarrollar habilidades comunicativas. Estos aspectos son fundamentales para su adaptación en entornos escolares y sociales (González-Villavicencio et al., 2020). Además, se ha observado que el juego simbólico influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral, ampliando el vocabulario y mejorando la estructuración del discurso

Sin embargo, en el contexto educativo actual, se ha identificado una tendencia a reducir el tiempo destinado al juego libre y simbólico, priorizando actividades más estructuradas y el uso de tecnologías. Esta situación limita las oportunidades de los niños para desarrollar competencias socioemocionales clave. Por ello, es fundamental que las instituciones educativas reconozcan la importancia del juego simbólico y promuevan su integración en el currículo de educación inicial

La presente investigación se justifica en la necesidad de analizar el impacto del juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Teresa León de Noboa”. Los resultados obtenidos podrán proporcionar información valiosa para docentes y padres, destacando la importancia de fomentar espacios y tiempos adecuados para el juego simbólico en el currículo de educación inicial, y servirán como base para diseñar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo integral de los niños.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Determinar el impacto del juego simbólico en el desarrollo de habilidades intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del CEI "Teresa León De Noboa" de la provincia Bolívar, cantón Guaranda, periodo 2025.

5.2. Objetivos específicos

OE1: Analizar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades intra e interpersonal de 4 a 5 años del CEI "Teresa León De Noboa" de la provincia Bolívar, cantón Guaranda, periodo 2025.

OE2: Identificar el nivel de desarrollo intra e interpersonal de los niños de 4 a 5 años del CEI "Teresa León De Noboa".

OE3: Proponer estrategias basadas en el juego simbólico para fortalecer la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años.

6. MARCO TEÓRICO

6.1.Teoría científica

6.1.1. La lúdica

La lúdica se refiere a todo aquello vinculada con el juego, como la recreación, el entretenimiento y la alegría. Es un modo de llenar la vida diaria que produce gozo y gratificación, fomentando el desarrollo de competencias y la interacción social. En el contexto educativo, el luego se emplea como recurso didáctico para tomar el proceso de aprendizaje más interesante eficaz (Suárez, 2023).

De esta manera podemos reconocer a Rousseau como uno de los precursores a la incorporación de la educación lúdica. Desde el punto de vista en la pedagogía y la psicología, la lúdica se ve como un instrumento crucial pero el aprendizaje y el crecimiento cognitivo, emocional y social. Mediante ella, los niños descubren el mundo, adquieren habilidades para solucionar problemas y fortalecer sus competencias sociales y emocionales, las cuales son su identidad (Suárez, 2023).

En relación a los conceptos similares en el siglo XIX, Friedrich Frobel un educador alemán, estableció la idea del jardín infantil, en el que el juego desempeña un rol crucial para el crecimiento integral de la infancia. Según Frobel, el juego representaba un método serio y de gran valor para el aprendizaje. Sostuvo que, mediante el, los niños adquieren conocimientos de forma más eficaz, dado que mostraban un total compromiso y motivación. Este les brinda la oportunidad de experimentar, explorar y comprender conceptos abstractos de manera concreta (Suárez, 2023).

Posteriormente, Jean Piaget, el psicólogo suizo reconocido por sus teorías acerca del desarrollo cognitivo de los niños, trató el asunto del juego (lo lúdico) en diversas de sus investigaciones. Tal vez el más famoso sea “La creación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y reputación” (1945). Este libro, Piaget se enfoca especialmente en el juego simbólico, estudiándolo como una actividad que posibilita al niño revivir sus vivencias y cultivar un lenguaje personal activo.

Este tipo de juego requiere la habilidad de emplear objetos, acciones o conceptos para simbolizar otras realidades, actuando como un inicio de la creatividad y el pensamiento simbólico (Suárez, 2023).

Mediante el juego, los niños emplean símbolos para simbolizar individuos, sitios o elementos que no se encuentran físicamente aquí. Como una manifestación temprana de la capacidad para razonar de forma abstracta siendo esencial para el proceso cognitivo, ya que facilita a los niños la exploración de ideas, emociones y escenarios de la vida cotidiana de forma segura y regulada. A pesar de lo que hemos observado y de lo que usualmente se podría creer, el entretenimiento no es una característica exclusiva de la niñez. Varios escritores en el siglo XXI han destacado la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje durante la etapa adulta (Suárez, 2023).

6.1.2. Qué es el juego

El juego constituye una actividad de alcance universal. Ha existido a través de la historia humana y en todas las comunidades, lo que demuestran los vestigios arqueológicos que exhiben las pruebas de los juegos desde miles de años (Carrión, 2020).

El juguete y el juego han experimentado una evolución a través del tiempo. Sus particularidades han cambiado dependiendo del valor de que se le otorgue al juego y el entorno sociocultural en la que se ha desarrollado. Numerosos autores han establecido una definición del juego; no obstante, debido a que cada una recurre a distintas referencias para describir el concepto, no hay una definición uniforme en el concepto de juego (Carrión, 2020).

El juego es una actividad lúdica, realizada de manera individual o grupal, donde se fomenta una dinámica de competencia, cooperación o compañerismo entre los participantes involucrados. A pesar de que su objetivo principal es recreativo, es decir, el simple entretenimiento, también puede utilizarse para otros propósitos secundarios, como la instrucción, la interacción social o el crecimiento físico. Los juegos se encuentran en todas las culturas y civilizaciones, e incluso en

ciertas especies de animales. El registro más antiguo de instrumentos destinados a la recreación proviene de la Antigua Mesopotamia (cerca del año 3000 A.C) y se conoce como el "juego real de Ur". Otro importante precedente histórico son los Juegos Olímpicos, las competencias deportivas en tributo a los dioses que se celebraban en la antigua Grecia (Valles & Rios, 2022).

Los juegos siguen al ser humano durante toda su vida. Se emplean como instrumentos de integración social, como actividad recreativa y también como técnica de instrucción o prácticas nuevas competencias y saberes. No obstante, son de particular relevancia durante la infancia, ya que mediante ellos los niños asimilan su cultura y aprendan a interactuar y socializar por lo tanto la Organización De Naciones Unidas (ONU) incluye al juego en todos los derechos de los niños (Valles & Rios, 2022).

Utilizando su creatividad, e ingenio herramientas para generar una situación con un número específico de normas en la que pueden existir ganadores y perdedores, con el objetivo de brindar diversión o entretenimiento, a menudo, incluso como recursos educativos, ya que la mayoría de las situaciones funcionan fomentando habilidades prácticas y psicológicas (Valles & Rios, 2022).

6.1.3. La importancia del juego en la niñez

El juego es el ejercicio más esencial para el crecimiento de los niños en la niñez. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución. Durante los primeros años de vida, el juego, en su papel de medio educativo, juega un papel crucial ya que contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, social, emocional y a la construcción de la personalidad. Mediante el juego, los niños potencian su mente, fomentan su imaginación, generan situaciones y les proporcionan una solución. Por la importancia del asunto, se llevó a cabo una revisión bibliográfica con la finalidad de renovar los saberes acerca de la relevancia del juego para los niños (Bonilla & Vega, 2023).

6.1.4. Juego simbólico

El juego simbólico es cualquier actividad espontánea donde los niños emplean su habilidad mental para simular un escenario como forma de diversión. Por ejemplo, se puede apreciar como los niños transforman una caja de cartón en un barco pirata o una escoba en un pez. Además, la simbólica representación de acciones más diarias como simular ser padres, madres u otros personajes reales. Esta tarea facilita la implementación de comportamientos adquiridos mediante la observación, además de fomentar el aprendizaje de nuevas maneras de percibir el mundo. Simultáneamente, fomenta el desarrollo habilidades competencias socioemocionales, las manifestaciones de emociones y el proceso de maduración de los pequeños (Quispe, 2024).

6.1.5. La importancia del juego simbólico

Desde su infancia, los niños experimentan una necesidad de replicar lo que está hasta el momento han presenciado como observadores de la realidad. El juego simbólico permite que los niños se transformen en los personajes principales de las escenas que han observado hasta ahora desde el exterior, logrando incluso generar imágenes mentales (Álvarez et al., 2020).

Esta capacidad de imitar conductas experimentadas sumada a la capacidad para llegar al pensamiento representativo constituye una función simbólica de este tipo de juegos. El juego simbólico enseña a los más pequeños a conocer su cuerpo, manejar su angustia o reaccionar ante sucesos experimentados en su entorno (Álvarez et al., 2020).

El juego simbólico es crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños. Algunos de los beneficios del juego simbólico incluyen:

- Desarrollo del lenguaje: A través del juego simbólico, los niños amplían su vocabulario y mejoran sus habilidades de comunicación al expresar ideas y emociones.

- Creatividad e imaginación: El juego simbólico fomenta la creatividad y la imaginación de los niños al permitirles explorar y experimentar con diferentes escenarios, personajes y situaciones.

- Solución de problemas y pensamiento crítico: Los niños que participan en juegos simbólicos desarrollan habilidades para abordar problemas y situaciones desafiantes de manera creativa y reflexiva.

- Desarrollo emocional y social: El juego simbólico ayuda a los niños a comprender y expresar sus emociones, así como a desarrollar habilidades sociales como como la empatía, el trabajo en equipo y la toma de perspectiva (Álvarez et al., 2020).

6.1.6. Clasificación del juego simbólico

El juego simbólico, también denominado juego de simulación o juego representacional, es un tipo de entretenimiento donde los niños y niñas otorgan nuevos significados a objetos, acciones o roles, fomentando de esta manera la habilidad de representar mentalmente situaciones, individuos o elementos que no se encuentran en el presente. Este tipo de juego generalmente surge entre los 2 y 3 años y representa una fase crucial en el proceso cognitivo, emocional y social de la temprana infancia. Se ha tratado su categorización desde diferentes puntos de vista, considerando elementos como el grado de complejidad, el nivel de socialización involucrado y el contenido temático del juego (Bodrova, 2024).

Una clasificación inicial del juego simbólico se fundamenta en la progresión del pensamiento representacional, distinguiendo grados como:

- **Juego simbólico sencillo:** donde un objeto o acción simboliza a otro (como el uso de una caja como si fuera un vehículo).

- **Juego de sustitución compleja:** en el que se funcionan diversos componentes para recrear una situación más detallada (como, por ejemplo, elaborar una comida ficticia con diferentes utensilios.

- **Juego de rol o dramatización:** donde el niño o niña adopta un rol concreto (como ser médico, profesor, etc.) y lo manifiesta a través del lenguaje, gestos y acciones.

- **Juego socio dramático:** un tipo sofisticado de juego simbólico donde varios niños se involucran adoptando roles complementarios, generando relatos conjuntos y acordando las normas del relato ficticio (Bodrova, 2024).

Otra clasificación importante toma en cuenta el nivel de socialización del juego simbólico, el cual puede ir desde una actividad individual (auto simbolización) hasta un juego colaborativo en el que se involucran reglas sociales, turnos, colaboración y solución de conflictos. En este contexto, el juego simbólico puede ser personal, simultáneo (cuando los niños juegan uno con el otro sin interacción directa), cooperativo o asociativo (Bodrova, 2024).

Desde la perspectiva del contenido temático, el juego simbólico puede categorizarse en función de los contextos representados: juegos domésticos, juego profesional (que imita oficios o profesiones), juego de aventuras, juego fantástico (que incluye personajes o escenarios ficticios como superhéroes, monstruos o hadas), entre otros. Cada una de estas categorías brindan posibilidades diferentes para la evolución del lenguaje, la creatividad, la empatía y las destrezas sociales (Bodrova, 2024).

6.1.7. Características del juego simbólico

- El juego con simbolismo tiende a aparecer entre los 2 y 3 años. Implica la reproducción de frases y contextos que el niño ha vivido directa o indirectamente. A partir de ahí, y partiendo de sus conocimientos previos, su imaginación puede volar hasta inventar nuevas historias.
- A la práctica, los niños pueden usar cualquier objeto que tengan a su alrededor para convertirlo, con ayuda de su imaginación, en algo mágico. Una caja puede recrear un casco de moto, una casa para un perro imaginario o, incluso, un coche.
- Cada etapa del niño es diferente y esto se puede observar en cómo el

simbolismo en el juego se va desarrollando a medida que crece. Al principio, el pequeño se siente más seguro jugando solo, pero, a medida que va cumpliendo años, tendrá la necesidad de jugar acompañado.

- A través del simbolismo, los menores aprenden a exteriorizar mejor sus sentimientos, convirtiéndose en una herramienta psicológica fundamental para comprender mejor a cada niño.
- Los pequeños desempeñan roles diferentes, pero sin atender a las consecuencias que puede percibir un adulto.
- Reproduce contextos, situaciones o frases de las cuales los niños han tenido una vivencia directa o indirecta.
- La imaginación juega un papel fundamental a la hora de inventar estas historias.
- Para este tipo de juego el niño puede valerse de cualquier objeto o, inclusive, no emplear absolutamente nada, sino únicamente reproducir una situación.
- El juego simbólico varía conforme a la etapa de desarrollo del menor y se va desarrollando conforme el niño crece.
- Generalmente, al comienzo, el juego simbólico se da en solitario y, poco a poco, comienza a implicar a otros menores.
- El simbolismo de estos juegos hace más sencillo a los niños exteriorizar sus emociones y sentimientos.
- El juego simbólico implica la representación de diferentes roles y, por norma general, no atiende las consecuencias que pueda percibir un adulto (Valles & Rios, 2022).

6.1.8. Ventajas del juego simbólico

- Estimula la imaginación, la creatividad y el pensamiento abstracto, lo que facilita la resolución de problemas y la flexibilidad cognitiva.
- Ayuda a los niños a expresar y procesar sus emociones, a comprender las emociones de los demás y a desarrollar la empatía.
- Fomenta la autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en uno

mismo.

- Estimula la curiosidad, motor de cualquier aprendizaje.
- Ayuda a estructurar el pensamiento, favoreciendo la resolución de problemas y la toma de decisiones
- Promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la empatía.
- Mejora el desarrollo mental y sensorial
- Ayuda a dominar su frustración
- Fomenta el aprendizaje y la práctica de roles de la sociedad
- Contribuye a organizar su pensamiento
- Promueve la adquisición y el aprendizaje de habilidades y competencias sociales como la cooperación, la empatía, el trabajo en equipo y la negociación
- Ayuda en su desarrollo emocional (González et al., 2022).

6.1.9. **Tipos de juegos simbólicos**

Por lo general, este tipo de juegos simbólicos se vuelven más habituales en niñas y niños a partir de los 2 años, siempre en función de la madurez psicológica de cada niño. Principalmente, suelen centrarse en el día a día de sus progenitores intentan replicar sus comportamientos. Por lo tanto, a partir de los 4 años se puede incluir juegos de rol más integrales, como juegos de oficios, conducción, e imitación de personajes, entre otros (Herrera & Gonzales, 2023)

6.1.10. Juegos de disfraces

Es habitual que nuestros niños se disfracen entre los 3 a 5 años. Pueden transformarse en cualquier instante en la figura de otro individuo ya sea un personaje imaginario, un superhéroe y, sobre todo, en trajes de fiesta. Además, es una actividad que disfrutamos tanto niños como adultos varias veces al año, ya sea en ocasiones de cumpleaños, carnaval, celebraciones temáticas, así como también para imaginar aventuras y escenarios en el hogar con trajes infantiles. Una actividad recreativa ideal para divertirse, adquirir conocimiento imaginar y gozar (Avilés & Chimbo, 2023).

6.1.11. Juegos de oficios

Los juegos de oficio en la infancia resultan fascinantes para nuestros niños, ya que además de replicar acciones de los adultos, comienzan a desempeñar diversos roles. Este tipo de juegos les facilita el aprendizaje de conceptos y espacios novedosos. Con todos estos juguetes incentivamos a nuestros niños a conocer las diversas profesiones que existen, de manera entretenida y además potenciando distintas habilidades para que desarrollen toda su creatividad (Guataquira & Castellanos, 2020).

6.1.12. Juegos de coches

Los coches de juguete son la opción ideal para potenciar la orientación espacial y la capacidad de manejo de nuestros niños. Además, fomenta su imaginación y adquieren educación vial. A todos los niños les fascina manejar y simular competencias con los mejores vehículos o motos como si fueran reales. Su imaginación se desbordará al pensar que pueden superar los 200 km/h como su conductor favorito (Alvarado & Cortez, 2021).

6.1.13. Juegos de papas y mamas

Estas modalidades de juegos potencian la empatía de los niños y potenciar sus capacidades sociales. Además, aprenden su idioma y también aprenden a compartir. Los muñecos para bebés son ideales para que los niños de la casa practiquen el cuidado de la higiene. Con estos juguetes, tales como muñecos, carritos de paso e incluso mascotas interactivas, nuestros niños adquirirán y potenciarán aún más la empatía y el amor hacia otros (Acevero et al., 2021).

Existen diversos tipos de juegos simbólicos, que pueden clasificarse según la actividad, el contexto o el material utilizado.

- **Juegos de roles:** Donde los niños asumen diferentes personajes y actúan situaciones de la vida real o imaginarias.
- **Juegos de construcción:** En los que los niños construyen estructuras utilizando bloques, LEGO u otros materiales de construcción.

- **Juegos de arte y creatividad:** En los que los niños crean obras de arte, música o literatura para expresar ideas y emociones.

- **Juegos de narración:** En los que los niños crean y cuentan historias a través de personajes, escenarios y tramas imaginarias (Acevero et al., 2021).

6.1.14. **Etapas del juego**

El juego tiene un rol fundamental en el desarrollo infantil, ya que es la principal ocupación de los niños y es a través del juego que se aprenden diversas cosas en múltiples áreas del desarrollo. Sin embargo, es muy amplio hablar simplemente de "juego", ya que al observar a los niños juga se puede comprobar que, a medida que crecen, juegan de manera diferente (Carrión, 2020).

6.1.15. Etapa sensorio motora (0-2)

Durante los primeros meses de vida el tipo de juego que predomina es sensorial: el bebé explora el entorno con sus sentidos, de manera que se entretiene y aprende del mundo mediante el uso de la visión, audición, tacto, gusto y propiocepción. El juego en esta etapa consiste en repetir una acción una y otra vez por el puro placer de las sensaciones de esa acción. Este juego puede ocurrir con el propio cuerpo, con objetos o con otras personas (del Pilar et al., 2020).

- Patalear con las piernas, mover los brazos de forma enérgica, mirar y seguir con la mirada un móvil o juguete, arrastrarse, girar, gatear, caminar, etc.: se conoce y domina el espacio gracias al movimiento del cuerpo.

- Sonreír a otro, reírse a carcajadas, jugar al "ahí está, no está": juego con otro, que favorece la interacción social.

- Tocar y explorar con las manos juguetes, la propia ropa, el rostro de los cuidadores, el chupete, la comida, etc. Morder, chupar, agitar, dejar caer, golpear juguetes: se manipula y se explora sensorialmente los objetos (del Pilar et al., 2020).

6.1.16. Etapa simbólica (2-6 años)

En esta linda etapa de los niños, lo característico es que simulan situaciones, objetos y personajes que no están presentes. El juego de "hacer como si..." es un hito muy importante dentro del desarrollo, ya que refleja que los niños se comienzan a introducir en el pensamiento abstracto. En el juego simbólico los niños reflejan el conocimiento del entorno que los rodea y las claves sociales y culturales. Así, la selección y desarrollo del argumento en el juego demuestra que el niño comprende cada vez mejor el mundo adulto. Además, en esta etapa comienzan a entrar en el "mundo de fantasía" que tanto disfrutan los niños al usar la imaginación y creatividad sin límites propios de esta edad (Cerda & Guamán, 2021).

En general, este tipo de juego permite:

- Favorecer la imaginación y la creatividad
- Desarrollar el lenguaje
- Aprender y practicar comportamientos dentro de la sociedad
- Comprender y asimilar el entorno

El juego va progresando en complejidad a medida que los niños van entendiendo el mundo y desean interactuar con él. En la interacción con otros hay un tipo de clasificación que nos ayuda a entender mejor al ver jugar a un grupo de niños juntos (Cerda & Guamán, 2021).

- **Juego individual:** El niño juega solo, sin tener en cuenta a los demás. Es típico antes de los dos años.
- **Juego paralelo:** Es aquél en que parece que dos niños juegan juntos, pero en realidad cada uno está jugando por su cuenta, no hay relación entre ellos. Es frecuente entre los 2 y 4 años.
- **Juego cooperativo:** Los niños juegan juntos organizados en el juego, compartiendo roles y acciones. Se ve a partir de los 4 años (Cerda & Guamán, 2021).

6.1.17. Etapa de reglas (6 años)

A partir de las primeras reglas que se van estableciendo en el juego simbólico, los niños van progresando a este tipo de juego. En esta etapa predominan las reglas, que cada jugador debe saber antes de iniciar el juego. Aquí aparecen los juegos tradicionales como "La pinta" o "La escondida". Los niños perciben las reglas como una verdad absoluta y no algo flexible que puede ser conversado entre ellos. De esta manera, los niños tienen la noción de que hay sólo una forma de jugar un juego, -la que ellos conocen-. Por esto, los niños deben practicar una y otra vez para descubrir que cada juego se puede jugar de muchas maneras distintas (Oliva & Margarita, 2024).

Algunos de los beneficios de este tipo de juego son:

- Fomentan la socialización.
- Enseñan a ganar y perder, a respetar turnos y normas y considerar las opiniones de otros niños.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, memoria, razonamiento, atención y reflexión (Oliva & Margarita, 2024).

6.1.18. **El juego simbólico según Piaget**

La teoría de Piaget se ubica dentro de lo que se conoce como psicología de la consciencia, por ende, se considera que la actividad recreativa es un comportamiento. En términos de juego, ese comportamiento debe satisfacer las siguientes condiciones:

- que se realice simplemente por placer;
- que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego no busca eficacia, no persigue resultados (carácter autotélico);
- que sea algo que el niño realice por iniciativa propia;
- que exista un compromiso activo por parte del sujeto (Jara, 2020).

Piaget sostiene que el acto intelectual siempre busca un objetivo que está más allá de él, mientras que el juego, por otro lado, posee su propio fin. Así pues, la actividad recreativa no representa un comportamiento adaptativo, no busca el balance entre las asimilaciones y acomodaciones. En cambio, se presenta como uno de los extremos de ese balance, el del predominio de la asimilación, en el que el niño no se ajusta al mundo, sino que lo modifica en el contexto del juego, de acuerdo a sus anhelos, asimilando de esta manera lo verdadero al yo. Cuando afirmamos que el juego es un comportamiento, es importante aclarar con Piaget que, por lo tanto, todas las conductas comparten el hecho de ser solidarias con la estructura intelectual que en cada instante del desarrollo definirá la estructura intelectual (Jara, 2020).

De esta manera el juego simbólico adquiere su carácter de tal por dos motivos conjuntos la estructura mental que lo define y el uso excluyente que hace del símbolo o sea uno de los dos instrumentos que cumple la función simbólica entendemos que la función simbólica o simbólicas refiere a la presentación de algo a través de un significado distinto incluidos tipos de instrumento los símbolos significantes motivados (Jara, 2020).

Jean Piaget, un destacado psicólogo suizo que ha estudiado el juego infantil, sugirió una clasificación de los juegos según su estructura y las capacidades que se desarrollan en el infante. En esta categoría, según Piaget, el juego simbólico facilita a los niños la creación de una realidad creada por ellos mismos (Jara, 2020).

6.1.19. **El juego simbólico según Brunner**

Bruner (1983): De acuerdo con este escritor, el juego simbólico desempeña un papel crucial en el proceso de socialización del niño, pues facilita que el niño entienda y ejercite los roles, valores y conductas características de su cultura. Mediante este tipo de juego, los niños se capacitan para integrarse en la sociedad y adquirir competencias requeridas para manejar las circunstancias de la vida diaria. Además, les asiste en la interpretación del mundo que les envuelve desde un enfoque más extenso. Bruner también resalta que el juego simbólico promueve el desarrollo del lenguaje, al ofrecer posibilidades para experimentar,

probar diferentes situaciones e interactuar con otros niños, lo que potencia sus habilidades cognitivas y comunicativas (Pisabarro, 2025).

6.1.20. Desarrollo inteligencia

6.1.21. Etapa de regla

Las características que asociamos con el concepto de inteligencia, como capacidad de solucionar problemas, de razonar, de adaptarse al ambiente, han sido altamente valoradas a lo largo de la historia. Desde los griegos hasta hoy se ha pensado que este conjunto de características que distingue positivamente a las personas les brinda un lugar especial en la sociedad. Esto se ha considerado incluso antes de que se comenzara a estudiar científicamente el concepto de inteligencia y su medición. Hoy se conoce que la inteligencia (o inteligencias) existe en todas las personas en mayor o menor grado, y también en los animales no humanos. Los problemas asociados con la inteligencia se refieren a su definición a sus características, la forma de medirla, los factores que constituyen la inteligencia, la relación entre inteligencia y otros rasgos psicológicos, la pregunta acerca de si existe una o varias inteligencias, el papel de la genética, del ambiente y de su interacción, los orígenes de la inteligencia en la especie humana y en otras especies, el desarrollo de la inteligencia en los niños, la utilidad del concepto de inteligencia para la educación y para el éxito laboral y social, la forma de desarrollar la inteligencia, los cambios que ocurren a lo largo del ciclo vital, la normalidad, subnormalidad y supra normalidad, la relación entre inteligencia y creatividad, y otros problemas similares. Son temas de gran importancia y relevancia para la sociedad (Jiménez, 2022).

Los primeros intentos formales de medir la inteligencia se deben a Alfred Benet (1857-1911) quien fue comisionado por el gobierno francés para encontrar una forma de seleccionar a los estudiantes que tenían habilidades para cursar estudios en las escuelas francesas. Benet diseñó una serie de situaciones problema que poseían dificultad gradual creciente y clasificó las que podían ser resueltas por niños de diversas edades. En esta forma se propuso una secuencia que dio origen al concepto de "edad mental" a diferencia de la "edad cronológica". El primer test de inteligencia (Benet-Simón) se presentó en 1905 en Francia. Estos test tuvieron en

su forma inicial una función práctica y se aplicaron a varios contextos educativos. Se buscó correlacionar dichos resultados en los test con el éxito en la escuela (Jiménez, 2022).

El concepto de inteligencia ha estado muy ligado a su medición. En lo que se refiere a una teoría de la inteligencia, se puede afirmar que desde el comienzo se consideró que había una capacidad cognitiva amplia, que se denominó inteligencia general (o factor g). Por otra parte, como las pruebas estaban compuestas por diversos factores, se pensó que era más adecuado hablar de factores específicos de la inteligencia (factores s) como el factor verbal, cuantitativo, espacial, la memoria inmediata, la velocidad mental o de percepción y la capacidad para captar reglas y relaciones lógicas. Thurstone propuso la técnica matemática del análisis factorial para estudiar estos problemas y encontró varios factores, que harían parte de la inteligencia. Hoy se utilizan complejos procedimientos matemáticos en las investigaciones sobre inteligencia (Jiménez, 2022).

6.1.22. Edades propicias para el desarrollo de la inteligencia

La evolución de la inteligencia es un proceso constante que se inicia en la niñez y persiste durante toda la existencia. No obstante, hay un periodo sensible de cualidades favorables donde algunas habilidades cognitivas suelen desarrollarse con mayor rapidez: Primera infancia 0 a 6 años: Este período es esencial para el establecimiento de los fundamentos de la inteligencia. El cerebro vive un desarrollo y una plasticidad nunca antes vistos. En estos años, los niños adquieren competencias esenciales como el idioma, la percepción sensorial y la motricidad (Isern, 2022).

Edad media 6 a 12 años: Durante este periodo, los niños adquieren habilidades cognitivas más sofisticadas, tales como el razonamiento lógico, la solución de problemas, la memoria y la concentración. Adolescencia 12 o 18 años: Durante la etapa adolescente, el cerebro sigue evolucionando, en particular en las zonas vinculadas al razonamiento abstracto (Isern, 2022).

6.1.23. Etapa prenatal

La etapa prenatal consiste en la formación del bebé, es el período de tiempo en el cual las células germinales, es decir, el óvulo y el espermatozoide se unen (Genise et al., 2020).

6.1.24. Etapa embrionaria

Es cuando crece él bebe, después de haberse implantado en el útero de la mujer. Sigue la etapa fetal, que es el crecimiento y el desarrollo, e incluye el resto del embarazo hasta que nace. Es el periodo que abarca todo lo que sucede durante los nueve meses de embarazo hasta la semana 40 o 42 (Palacio et al., 2021).

Durante esta etapa la mujer experimenta grandes emociones, principalmente cuando oye por primera vez los latidos del bebé en la sonografía que se hace en las primeras semanas de embarazo (Palacio et al., 2021).

Esta etapa es sumamente emocionante y alegre en la cual la pareja se manifiesta y quiere contárselo a todo el mundo, se le recomienda que hasta que no pasen los tres primeros meses de embarazo no lo comuniquen a las personas. Durante este período las pacientes pueden experimentar náuseas, malestar gástrico como: acidez, sueño, estreñimiento, pero normalmente preferimos no comentar estos síntomas con la paciente, sino que se mantenga con su mente positiva (Palacio et al., 2021).

Muchas de ellas no tienen síntoma alguno, las cuales muchas veces se preguntan si están embarazadas, y es totalmente una bendición no tener ninguno de estos síntomas. Durante esta etapa la mujer debe estar tranquila, confiada, calmada y en paz, con el apoyo emocional de su esposo. Muchas veces no sucede absolutamente nada, al menos que fuese un embarazo complejo, en el cual haya complicaciones, pues ya es diferente porque la mujer no se va a poder mantener tranquila, y si ha tenido experiencias malas anteriormente pues estará ansiosa, pero lo ideal es que se mantenga tranquila y positiva (Palacio et al., 2021).

6.1.25. Etapa peri post natal

El período posnatal, definido aquí como el período que comienza

inmediatamente después del nacimiento del bebé y se extiende hasta las seis semanas posteriores (42 días), es un momento crucial para las mujeres, los recién nacidos, las parejas, los padres, los cuidadores y las familias. Además, durante este período, la carga de mortalidad y morbilidad materna y neonatal sigue siendo inaceptablemente alta, y no se han aprovechado plenamente las oportunidades de mejorar el bienestar materno ni de apoyar el cuidado cariñoso y sensible del recién nacido. Los servicios de atención posnatal son un componente fundamental del espectro de los cuidados maternos, neonatales e infantiles, y son clave para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) sobre salud reproductiva, materna e infantil (Nufio, 2022).

El propósito de estas directrices es mejorar la calidad esencial de la atención posparto y diaria que brindan mujeres y recién nacidos con el objetivo principal de mejorar la salud y el bien de los padres y los recién nacidos. Se consideran una "experiencia positiva posparto" es un resultado importante para todas las mujeres que dan a luz y a sus recién nacidos, que lo consideran la base para mejorar la salud y el buen buen funcionamiento. La experiencia posparto positiva se define como una en la que las mujeres, los recién nacidos, las parejas, los padres, los cuidadores y las familias reciben información, la paz y el apoyo constante de los trabajadores de la salud motivados (Nufio, 2022).

6.1.26. Etapa de la inteligencia

Durante el proceso evolutivo del niño, Piaget diferenció cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo:

- **Periodo sensoriomotor (de 0-2 años)**

En esta etapa, los niños interaccionan con el medio a través de los sentidos, los reflejos innatos y la relación física con las cosas, mismos que van modificando y perfeccionando por ensayo y error. Según detecta que sus acciones modifican el entorno, se despierta una clara intención exploradora, que llevan a cabo gracias a su actividad sensorial y motora (por ejemplo): gatean para alcanzar un objeto que llama su atención) e, incluso, son capaces de anticiparse a los hechos (por ejemplo, tirar un juguete para captar la atención de sus padres). Ejemplo: Un bebé agarra y chupa un juguete para explorarlo con su boca (Recalde & Duque, 2023).

- **Periodo preoperatorio (de 2 A 7 años)**

Es en este punto que también se conoce antes de la cirugía cuando los niños desarrollan la capacidad de representar. Los niños crean imágenes espirituales de la realidad al imitar a los adultos y sus compañeros, mostrando signos claros de juegos simbólicos y sus competiciones de idiomas mejoraron mucho significativamente (Intriago & Murillo, 2022).

Ejemplo: Una niña habla con su oso de peluche creyendo que tiene sentimientos

- **Periodo de las operaciones concretas (de 12 A 16 años)**

Entre las características de esta fase, el desarrollo cognitivo está que los niños usan la lógica para sacar conclusiones sobre los eventos y la realidad. Esto se debe a que su conocimiento anterior está organizado en estructuras generales más complejas. Por ejemplo: ellos mismos entienden que si el agua del tazón se vierte en un vidrio alargado, la cantidad de agua es la misma, aunque el segundo recipiente parece ser mayor. Tendrían un error en la etapa anterior te parezca que hay más cantidad. En la etapa anterior habrían incurrido al error (Borda, 2021).

Ejemplo: Un niño entiende que, si viertes agua en un vaso más ancho, la cantidad de agua no cambia.

- **Periodo de las operaciones normales (de 12 A 16 años)**

Según el cognitivismo de Piaget en la adolescencia ocurre cuando la cirugía compleja comienza a desarrollarse: razonamiento hipotético deductivo. Esto significa que los adolescentes pueden analizar todos los espacios y evaluar las diversas hipótesis de su relación o efecto causal. (Sanchez & Velsquez, 2024).

En la etapa anterior de desarrollo, los niños llegaron a conclusiones sobre la experiencia real. Ahora pueden surgir problemas en sentido figurado si los jóvenes necesitan algo de experiencia sobre este hecho. También se caracteriza por la metacognición en este punto, es decir, la capacidad de repensar el razonamiento (Sanchez & Velsquez, 2024).

Ejemplo: Una adolescente planea diversas soluciones para organizar su tiempo de estudio durante la semana.

6.1.27. Inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples es un enfoque innovador para comprender la psique humana, propuesta en 1983 por el psicólogo estadounidense Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard. Esta teoría surge como una crítica a la visión tradicional de la inteligencia, que la reducía a un conjunto limitado de habilidades cognitivas, principalmente relacionadas con el pensamiento lógico-matemático y lingüístico (Arrogante, 2022).

Desde esta perspectiva, la inteligencia no puede definirse exclusivamente por el rendimiento académico ni limitarse al coeficiente intelectual (CI), que ha sido históricamente utilizado como método estándar de evaluación. En contraste, Gardner plantea que existen diversas formas de inteligencia, cada una con su propio valor y función dentro del desarrollo humano. Según Gardner, la inteligencia es la capacidad de resolver problemas o crear productos valiosos dentro de un contexto cultural determinado. Esta definición implica una combinación de potenciales biopsicológicos, que permiten al individuo procesar la información de forma eficaz, creativa y adaptada a las demandas del entorno social en el que vive (Arrogante, 2022).

La teoría identifica ocho tipos de inteligencia principales, cada una con campos específicos de aplicación:

- Inteligencia lingüística
- Inteligencia lógico-matemática
- Inteligencia espacial
- Inteligencia musical
- Inteligencia corporal-cinestésica
- Inteligencia interpersonal

- Inteligencia intrapersonal
- Inteligencia naturalista

Aunque estas inteligencias son relativamente autónomas, no operan de manera aislada. Por el contrario, actúan como una red de capacidades interconectadas, que se activan según las necesidades de la situación y los recursos del individuo (Arrogante, 2022).

Esta teoría ha tenido una influencia significativa en el campo de la educación, al promover una visión más inclusiva del aprendizaje y del potencial humano. Reconocer la diversidad de inteligencias implica valorar diferentes talentos y estilos de aprendizaje, y adaptar las metodologías de enseñanza para desarrollar al máximo las habilidades de cada estudiante (Arrogante, 2022).

6.1.28. Inteligencia en los niños

La inteligencia en los niños es esencial para su crecimiento y aprendizaje, dado que impacta directamente en su habilidad para ajustarse al entorno que los envuelve, entender su ambiente, afrontar retos y solucionar dificultades. La inteligencia no se limita a las capacidades académicas o cognitivas, sino que incluye un extenso espectro de habilidades que se desarrollan durante su desarrollo y que resultan fundamentales para su bienestar emocional, social y cognitivo (Naspud & Daniela, 2021).

Desde su nacimiento, los niños empiezan a relacionarse con su ambiente y a establecer los cimientos de su inteligencia mediante experiencias, interacciones y aprendizajes. Esta habilidad les facilita adquirir conocimientos de su ambiente, ajustarse a nuevas circunstancias y solucionar problemas de forma cada vez más eficiente. Conforme se desarrollan, las capacidades cognitivas de los niños se amplían y se afinan, y su habilidad para entender conceptos abstractos, razonar de forma crítica y comunicar ideas de forma lógica y consistente se va mejorando (Naspud & Daniela, 2021).

6.1.29. Como se desarrolla inteligencia

La teoría de las múltiples inteligencias tuvo un efecto particularmente significativo en el ámbito educativo. Por primera vez, mediante este enfoque, se

identifican las habilidades personales y distintos perfiles de inteligencia. Por primera vez, a pesar de que un niño o niña no posea habilidades matemáticas, podía mantener su inteligencia gracias a su habilidad en otros campos, como la música o las emociones, por ejemplo (Sánchez et al., 2024).

Entonces, implementar esta teoría de las múltiples inteligencias en el aula significa modificar el enfoque hacia una educación más personalizada que reconozca y potencie las habilidades de cada estudiante, y ayude a desarrollar los demás (Sánchez et al., 2024).

Para potenciar las múltiples inteligencias, resulta fascinante asistir a cada individuo en la identificación de las áreas con mayor potencial, con el fin de determinar cuál es la forma más efectiva de aprender (Sánchez et al., 2024).

Además, como se ha observado, las inteligencias múltiples interactúan entre ellas y el crecimiento de estas se refleja en las actividades cotidianas. Por lo tanto, para su desarrollo, resulta interesante fomentar ambientes y circunstancias favorables para cada una de ellas (Sánchez et al., 2024).

6.1.30. Tipos inteligencias múltiples

La teoría de las Inteligencias, propuesta por Howard Gardner, psicólogo de la Universidad de Harvard, propuso la Teoría de las Inteligencias Múltiples, en la que plantea que no existe una única forma de inteligencia, sino que cada ser humano posee al menos ocho tipos de inteligencias, entre las que destacan dos inteligencias fundamentales para el desarrollo socioemocional, en la cual existen varios tipos de inteligencias, entre ellas la interpersonal e intrapersonal, que son clave para el desarrollo emocional y social de los niños (Castillo & Coronado, 2022).

- **Inteligencia lingüística**

Esta inteligencia implica la capacidad de emplear las palabras de forma eficaz, tanto en su versión oral como en su versión escrita. Los individuos con una elevada inteligencia lingüística son capaces de percibir con facilidad las sutilezas del lenguaje, emplearlas de forma persuasiva y creativa, y poseen un sólido dominio

en la lectura, escritura y redacción. Se distinguen en el relato de cuentos, la discusión, y son excepcionales en la interpretación y expresión verbal (Carreño et al., 2022).

- **Inteligencia lógico-matemáticas**

La inteligencia lógico-matemática es una de las formas de inteligencia que Howard Gardner identificó en su teoría de las múltiples inteligencias. Hace referencia a la habilidad de razonar de forma lógica, pensar de forma abstracta y solucionar problemas complejos mediante el uso del pensamiento crítico y la deducción. Los individuos con elevada inteligencia lógico- matemática poseen una mente analítica y tienen la habilidad de detectar patrones y vínculos de forma rápida y exacta (Pedroza, 2022).

- **Inteligencia espacial**

La inteligencia espacial es una de las inteligencias sugeridas por Howard Gardner en su teoría de las múltiples inteligencias, y alude a la capacidad de visualizar y manejar imágenes mentalmente. Los individuos con una elevada inteligencia espacial poseen una amplia habilidad para razonar en tres dimensiones, lo que les facilita entender y solucionar problemas vinculados con el espacio, las formas y las relaciones espaciales. Este tipo de inteligencia resulta imprescindible para tareas que demandan un entendimiento exacto de la disposición de los objetos en el espacio (Gaibor et al., 2022).

- **La inteligencia intrapersonal**

La inteligencia intrapersonal, planteada por Howard Gardner, se refiere a la capacidad de una persona para conocerse a sí misma, reconocer sus sentimientos, pensamientos y valores, así como establecer metas personales y auto controlarse. En el En el caso de los niños pequeños, esta inteligencia comienza a desarrollarse a través de actividades que les permiten reconocer y expresar sus sentimientos, reflexionar sobre ellos. les sus acciones, reconocer y expresar sus sentimientos, reflexionar sobre sus acciones y tomar decisiones personales. y tomar decisiones personales (Villar et al., 2022).

- **La inteligencia interpersonal**

La inteligencia interpersonal o social se refiere a la capacidad de una persona para comprender a los demás y relacionarse de forma positiva con estos. La inteligencia interpersonal es una de las inteligencias que Howard Gardner sugiere en su teoría de las múltiples inteligencias, donde hace referencia a la habilidad para entender e interactuar con otros. Involucra competencias tales como la empatía, la comunicación eficaz, la colaboración y la solución de conflictos. Esta inteligencia es esencial en la convivencia social, pues facilita a las personas la integración armoniosa en su ambiente (Villar et al., 2022).

- **Inteligencia corporal-cinestésica**

Se refiere a la habilidad de emplear el propio cuerpo de forma exacta, regulada y expresiva, tanto para llevar a cabo actividades físicas como para manejar objetos. Involucra coordinación motora, percepción del tiempo, equilibrio, habilidad manual y destreza para manejar instrumentos. Esta inteligencia no solo se manifiesta en atletas, bailarinas, actores y acróbatas, sino también en cirujanos, escultores, artesanos y otros expertos que requieren una gran exactitud corporal para lograr sus metas o manifestar sus pensamientos (Anasi, 2022).

- **Inteligencia naturalista**

La inteligencia naturalista se refiere a la habilidad de examinar y categorizar con exactitud los componentes del medio natural, tales como plantas, animales y fenómenos geográficos. Esta inteligencia está íntimamente vinculada con el razonamiento científico y la apreciación de la naturaleza, facilitando la comprensión e interacción con el mundo natural de manera relevante. Howard Gardner la incorporó en 1995 como una expansión de su teoría inicial sobre las inteligencias múltiples (Anasi, 2022).

6.1.31. Importancia de la inteligencia intra personal en el autoconocimiento infantil

En el autoconocimiento infantil, la inteligencia intrapersonal hace referencia a la habilidad de un niño para comprenderse a sí mismo, incluyendo sus emociones, pensamientos y sentimientos. Esto conlleva identificar sus puntos fuertes y débiles, entender cómo sus emociones afectan su conducta y tomar decisiones fundamentadas en su propio saber interno (Altamirano & Maza, 2022).

La inteligencia intrapersonal es esencial para el autoconocimiento en la infancia, pues asiste a los niños en la comprensión de sí mismos, sus sentimientos y pensamientos, facilitándoles el desarrollo de una autoconciencia y autovaloración más elevadas. Este tipo de inteligencia les facilita tomar decisiones fundamentadas en su experiencia y gestionar de manera más efectiva el estrés y las circunstancias complicadas (Altamirano & Maza, 2022).

6.1.32. Factores que intervienen en estas 2 inteligencias la inteligencia intra e inter personal

Los aspectos biológicos, personales y socioculturales afectan la inteligencia tanto intrapersonal como interpersonal. La inteligencia intrapersonal, centrada en el autodescubrimiento y la introspección, es influenciada por la habilidad para la introspección y la autorregulación de las emociones. Por otro lado, la inteligencia interpersonal, vinculada a la comprensión e interacción con los demás, se ve afectada por elementos como la empatía, la comunicación eficaz y la habilidad para establecer relaciones sanas (Campos et al., 2022).

Factores que influyen en la inteligencia intrapersonal

- **Factor biológico**

La genética influye de manera esencial en la habilidad de un individuo para la introspección (reflexión interna) y la autorregulación de sus emociones. Esto implica que ciertas personas pueden tener una tendencia biológica a ser más conscientes de sus pensamientos y sentimientos desde una edad temprana, lo que favorece el desarrollo de la inteligencia intrapersonal (Cujilan et al., 2024).

- **Factor de la vida personal**

Las vivencias tempranas son esenciales para el crecimiento de la inteligencia intrapersonal. El método de educación de un niño, las relaciones que mantiene con su ambiente familiar y la manera en que maneja sus emociones. Desde su infancia, los niños empiezan a construir una identidad personal basada en cómo son tratados, escuchados y orientados por sus figuras de apego, en particular sus padres y cuidadores (Cujilan et al., 2024).

- **Factores socioculturales**

Los factores socioculturales son comprenden las reglas, principios, convicciones y aspiraciones que una comunidad imparte a sus integrantes en relación a cómo deben manifestarse las emociones, cómo deben instaurarse las relaciones interpersonales y cómo se anticipa que las personas se relacionen entre ellas. Estos componentes tienen un impacto significativo en el progreso de la inteligencia interpersonal, dado que configuran las capacidades sociales desde la niñez y a lo largo de toda la existencia (Cujilan et al., 2024).

Factores que influyen en la inteligencia interpersonal

- **Factor biológico**

El Factor biológico en la inteligencia interpersonal se refiere a la habilidad de entender y establecer relaciones efectivas con otros individuos. A pesar de que esta competencia se desarrolla principalmente mediante la experiencia social, también posee un componente biológico. Esto implica que ciertos individuos poseen una predisposición genética o neurológica superior para percibir señales sociales, interpretar sentimientos y reaccionar con empatía (Arciniegas et al., 2021).

- **Factor de la vida personal**

Factor de la vida personal de la vida personal se refiere a cómo las vivencias personales a través del tiempo, especialmente las vinculadas a las interacciones sociales, impactan en la construcción y potenciación de la inteligencia interpersonal, o sea, la habilidad para construir vínculos sanos, entender las emociones de los demás y comunicarse de manera eficaz (Arciniegas et al., 2021).

Desde la niñez hasta la edad adulta, cada encuentro relevante —ya sea con familiares, compañeros, profesores, amigos o figuras de autoridad— configura nuestra capacidad para interpretar el comportamiento de los demás, solucionar discrepancias, colaborar en equipo y establecer relaciones fuertes (Arciniegas et al., 2021).

- **Factores socioculturales**

Los factores socioculturales abarcan las reglas, valores, creencias y expectativas que comparte una comunidad o cultura, y ejercen un impacto considerable en cómo los individuos manifiestan sus emociones, se expresan y se relacionan con los demás. Desde la niñez, estas influencias culturales moldean el desarrollo de las capacidades sociales, la empatía y la habilidad para entender a los demás, elementos fundamentales de la inteligencia interpersonal (Arciniegas et al., 2021).

6.1.33. Estrategias didácticas para estimular la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años

El desarrollo de la inteligencia intrapersonal como es el (autoconocimiento, autorregulación) como interpersonal como la (empatía, competencias sociales) es crucial en la educación integral del niño. Durante esta fase de educación temprana, que comprende entre los 4 y 5 años, los niños se encuentran en un punto crítico para potenciar estas habilidades. Para lograrlo, es esencial implementar estrategias pedagógicas activas, recreativas y emocionales que satisfagan sus requerimientos emocionales y sociales (Tolentino, 2020).

A continuación, se muestran varias tácticas eficaces que los profesores pueden aplicar:

Juego simbólico o de roles: El juego simbólico es un tipo de juego donde los niños encarnan escenarios ficticios o de la vida cotidiana, adoptando roles de figuras como progenitores, doctores, profesores, animales, entre otros. Involucra la aplicación de la imaginación para generar escenas o relatos, empleando elementos reales o reemplazos simbólicos.

Lectura de relatos con una perspectiva emocional: Es un método educativo que emplea relatos para niños para fomentar emociones, valores y destrezas sociales. Las historias funcionan como un medio para que los niños entiendan las emociones tanto propias como ajenas (Tolentino, 2020).

Dinámicas con tarjetas de emociones: Son actividades visuales que emplean imágenes de caras o ilustraciones que manifiestan diversas emociones (alegría, tristeza, temor, enfado, sorpresa, etc.) con el fin de asistir a los niños en la identificación, denominación y entendimiento de sus propias emociones y las de los demás (Tolentino, 2020).

Juego cooperativo: El juego cooperativo es una modalidad de juego en la que los niños trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, en lugar de competir entre sí. A diferencia de los juegos competitivos, donde suele haber ganadores y perdedores, en el juego cooperativo todos los participantes colaboran, se apoyan y celebran los logros compartidos (Tolentino, 2020).

6.1.34. Relación entre el juego simbólico y la inteligencia intra e interpersonal

El juego simbólico es una estrategia pedagógica que se vincula directamente con el desarrollo de las inteligencias emocional, intrapersonal e interpersonal. El juego simbólico está vinculado al desarrollo de las inteligencias emocional, intrapersonal e interpersonal. A través de la dramatización de situaciones cotidianas, situaciones niñas los niños practican la regulación emocional, expresan sus sentimientos, reconocen a los demás y aprenden a vivir en comunidad. practicar la regulación emocional, expresar sus sentimientos, reconocer a los demás y aprender a vivir en comunidad. Estas experiencias simbólicas fortalecen tanto la autoconciencia como la conciencia social, que son componentes esenciales del desarrollo socioemocional. concientización, que son componentes esenciales del desarrollo socioemocional (Baquero et al., 2020).

6.1.35. Relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en niños de 4 a 5 años

La actividad del juego simbólico es esencial en la niñez, ya que no solo fomenta la creatividad y el aprendizaje, sino que también juega un rol crucial en el crecimiento emocional. Mediante este tipo de juego, los niños recrean escenarios reales o ficticios, lo que les facilita indagar en su identidad, manifestar sus sentimientos y formar una percepción positiva de sí mismos. En cuanto a la inteligencia intrapersonal, se refiere a la habilidad de entenderse a sí mismo, identificar emociones, pensamientos y requerimientos internos. Significa poseer autoconocimiento, autorregulación y autoestima, elementos clave de la inteligencia intrapersonal (Rengifo, 2022).

Los dos conceptos están vinculados de manera directa, dado que el juego simbólico brinda un entorno en el que el niño puede adquirir un mejor conocimiento de sí mismo mientras juega, experimenta roles y medita sobre sus emociones o anhelos. Esto fomenta el crecimiento de la inteligencia intrapersonal, asistiendo al niño en la administración de sus emociones, potenciando su autoconfianza y en la toma de decisiones más conscientes (Rengifo, 2022).

6.1.36. Influencia del juego simbólico en la inteligencia interpersonal en la educación inicial

El juego simbólico influye en la inteligencia interpersonal ya que es esencial y profundo en el crecimiento de los niños. Este tipo de actividad lúdica, donde los niños adoptan roles ficticios y representan contextos sociales, no solo fomenta la creatividad, sino que también se transforma en un recurso esencial para aprender a interactuar con los demás (Sánchez & Ribadeneira, 2025).

Este tipo de juego también fomenta la colaboración grupal, el respeto por turnos y la comunicación eficaz, elementos fundamentales de la inteligencia interpersonal. Así pues, el juego simbólico no solo divierte, sino que también establece los fundamentos de una conducta social sana, capacitando al niño para una coexistencia pacífica en diversos escenarios (Sánchez & Ribadeneira, 2025).

El juego simbólico es un instrumento esencial para potenciar la inteligencia interpersonal. Ofrece un ambiente donde los niños no solo ejercen destrezas

sociales, sino que también desarrollan la habilidad para entender, negociar, cooperar y empatizar con los demás, competencias fundamentales para establecer relaciones efectivas a lo largo de su vida (Sánchez & Ribadeneira, 2025).

6.1.37. Vinculación del juego simbólico con el reconocimiento de emociones propias y ajenas en niños de 4 a 5 años

El juego simbólico es un recurso potente para el crecimiento emocional de los niños, pues promueve tanto la identificación de sus propias emociones como la identificación de las emociones de los demás. Mediante la interpretación de diferentes roles y contextos, los niños adquieren la habilidad de entender y gestionar sus propias emociones y las de los demás, lo que promueve el crecimiento de la inteligencia emocional, la empatía y la habilidad para construir relaciones interpersonales sanas. Al fomentar la sensibilidad emocional, el juego simbólico ayuda a que los niños se transformen en adultos con inteligencia emocional y habilidades para relacionarse de forma eficaz y respetuosa en su ambiente social (Solórzano, et al., 2025).

6.2. Teoría legal

La Constitución de la República del Ecuador.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental, garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Art. 7.- Derechos. - las y los estudiantes tienen los siguientes derechos: Ser actores fundamentales en el proceso educativo.

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación (Ministerio de educación, 2017).

Acuerdo Ministerial

Según Acuerdo Ministerial N.º 2020-00014A se dispone en el Art. 2 que el personal del Sistema nacional de Educación continúe con sus labores mediante el teletrabajo. En la primera disposición general precisa que mientras dure la suspensión de clases dispuesto en el Acuerdo, las instituciones educativas pueden utilizar las plataformas tecnológicas que el Ministerio de Educación establece para impartir clases de manera virtual y a distancia (Ministerio de educación, 2020).

Currículo de Educación Inicial

Por último, uno de los documentos fundamentales es el Currículo de Educación Inicial que se fundamenta en el derecho a la educación e identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en el subnivel 1 y 2. El mismo se basa en el derecho a la educación en la primera infancia, donde se atiende a niños y niñas respetando su pluralidad además es una guía de procesos de enseñanza y aprendizaje. Consta de ejes y ámbitos los cuales están enfocados en el desarrollo integral del infante por medio de la metodología juego arte, el mismo debe ser acatado por todas las instituciones privadas, públicas y fiscomisionales (Ministerio de educación, 2014).

6.3. Teoría referencial

El Centro de Educación Inicial (CEI) TERESA LEON DE NOBOA se encuentra ubicado en la Calle Miguel Ángel Arregui en la provincia de Bolívar, en el cantón Guaranda de la parroquia Gabriel Ignacio Veintimilla.

- Zona: Zona 5
- Provincia: Bolívar

- Código de provincia: 02
- Cantón: Guaranda
- Código de cantón: 0201
- Parroquia: Gabriel Ignacio Veintimilla
- Código de parroquia: 020102
- Código de institución educativa: 02H00037
- Institución educativa: CEI TERESA LEON DE NOBOA
- Escolarización: Escolarizada
- Tipo de educación: Educación Regular
- Nivel de educación: Inicial
- Sostenimiento: Fiscal
- Área: Urbana
- Régimen escolar: Sierra
- Jurisdicción: Intercultural
- Modalidad: Presencial
- Jornada: Matutina
- Tenencia de inmueble/edificio: Propio
- Vía de acceso: Terrestre
- Docentes: 4 mujeres / 0 varones, con un total de 4 docentes
- Estudiantes: 43 mujeres / 47 varones, con un total de 90 estudiantes
- Padrón oficial: 2021 – 2022

Ante esta situación, se solicitó el uso de un aula en la Escuela Simón Bolívar, lo cual fue aprobado, permitiendo que el jardín comenzara a funcionar oficialmente el 10 de octubre de 1978 bajo el nombre del Jardín Teresa León de Noboa Con el paso del tiempo, la institución supero las limitaciones iniciales y logro establecerse en su infraestructura propia, ubicada en la ciudadela Las Colinas de Guaranda.

Hoy en día, el Centro de Educación Inicial Teresa de León de Noboa es un espacio acogedor y bien equipado que brinda servicios educativos a niños de nivel inicial. Su infraestructura incluye aulas amplias, áreas recreativas adecuadas, un comedor impecable y un patio espacioso.

7. MARCO METODOLÓGICO

Esta investigación está basada en el estudio que se llevará a cabo relacionado con la problemática que existe en el desarrollo socioemocional de los niños de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial "Teresa León de Noboa" que es parte de la formación de la personalidad del individuo por lo que se trata de buscar estrategias que permitan mejorar dicho desarrollo y se plantea como alternativa la implementación del juego simbólico como estrategias metodológicas que busca lograr relaciones armónicas entre los pares y con los demás.

7.1. Enfoque

La presente investigación tiene el carácter de cualitativa, en razón de que se trata de recoger información en base a la observación del comportamiento de los actores naturales y obtener respuestas abiertas que permitan de forma posterior interpretar significados; además de analizar el recurso o las exposiciones de las personas y la relación con el aspecto emocional de los niños; es decir que, se busca construir conocimientos basados en la observación llevada a cabo y que se complementa con la investigación de documentos y de campo que se aplica al personal seleccionado de la muestra.

Es por ello por lo que, la investigación cualitativa se lleva a cabo a través de un examen profundo de las experiencias, las percepciones y las opiniones de las personas que están involucradas en la investigación, para cuyo efecto se trabaja con técnicas como la entrevista donde se busca obtener la información que subyace en la narrativa de las participantes, en este caso los profesores. Este tipo de enfoque enriquece la comprensión global del problema en razón de que permite explorar de manera detallada los factores, las motivaciones y contextos que no se logra obtener por medio de las medidas cuantitativas.

7.2. Tipo de investigación

Para efectos de este trabajo investigativo se ha considerado la investigación bibliográfica, descriptiva y explicativa.

Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica se enfoca en revisar la literatura existente sobre el juego simbólico y el desarrollo de la inteligencia intra e inter personal.

A través de la recopilación y todo tipo de búsqueda de información relacionada con el tema de la investigación. Se construye el marco teórico necesario para comprender el contexto del estudio y sustentar las hipótesis planteadas. Esta parte bibliográfica es importante para identificar los antecedentes sobre el tema y establecerla base para el análisis.

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva es un enfoque sistemático utilizado por los investigadores para recopilar, analizar e introducir datos sobre fenómenos de la vida real para describir en su contexto natural. En este caso se busca entender las prácticas y actitudes de los padres hacia el juego simbólico en el Centro de Educación Inicial "Teresa León De Noboa" así como las manifestaciones de desarrollo de la inteligencia intra e inter personal observadas en los niños a través de la recolección de datos se podrá crear una representación de la situación actual sin necesariamente intentar explicar las causas o consecuencias en profundidad.

Investigación explicativa

Es la investigación explicativa más habitual que se dedica a determinar vínculos de causa y efecto que facilitan la realización de generalizaciones a situaciones parecidas. En este tipo de investigación permitirá analizar cómo el juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e inter personal en niños. Identificando patrones y posibles explicaciones de los resultados.

7.3. Métodos de investigación

Los métodos utilizados en esta investigación es el deductivo e inductivo e investigación de campo, ambos son esenciales para interpretar los datos obtenidos.

Deductivo

Al emplear el método deductivo se trata de realizar una aproximación investigativa que parte de una teoría preexistente sobre el desarrollo de la inteligencia inter e interpersonal de los niños y la participación en los juegos simbólicos.

Este método es utilizado con el fin de poder probar o verificar la validez de las teorías planteadas previamente; aquí los investigadores parten de una premisa general relacionada con el desarrollo de la inteligencia inter e interpersonal y la influencia que tienen los juegos simbólicos en los niños de 4 a 5 años. Posteriormente se recopilan datos específicos y se llevarán a cabo observaciones entorno de trabajo a los niños, para poder confirmar o desechar la premisa general. Con este método se establecen conexiones concretas a fin de verificar la relación causa-efecto entre el juego simbólico y el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal de los estudiantes seleccionados del Centro de Educación Inicial "Teresa León Noboa"

Inductivo

Cuando se utilice el método inductivo se fundamenta en la recopilación, análisis de datos y observaciones que son específicos, para reducir patrones, tendencia y conclusiones generales relacionadas con el juego simbólico y el desarrollo de la inteligencia intra y interpersonal de los niños de 4 o 5 años del centro de Educación Inicial seleccionado para la investigación.

Hay que destacar que el método inductivo permite al investigador la recolección de datos concretos por medio de la observación detallada, el análisis y la evaluación de los juegos simbólicos de los niños y a partir de dicha información puntual se puede identificar patrones y tendencias emergentes en el desarrollo de la inteligencia intra y interpersonal de los niños de 4 a 5 años. Este enfoque inductivo favorece la formulación de conclusiones generales, así como de teorías más amplias

sobre estos juegos que impacta en el desarrollo de la inteligencia, considerando a su vez el efecto del contexto educativo de la institución.

7.4. **Investigación acción**

Es un método de investigación cualitativa que se emplean para resolver problemas de tipo social, se centra en problemas en la vida real, busca la participación de los involucrados, trabaja con la indagación y es colaborativo con la comunidad. Se realiza por medio de la participación directa y activa de las personas para encontrar soluciones a los desafíos que presentan el grupo escogido.

Se considera también como una indagación introspectiva colectiva que se lleva a cabo con las participaciones en una situación social, en este caso estudiantes, con el propósito de lograr un mejor desarrollo socioemocional, al igual que comprender las prácticas que se realizan y de las instituciones en las que se llevan a cabo. Sirve realmente para el estudio, control y modificaciones que se desea obtener en el entorno en el que se van a aplicar.

Técnica e instrumento de investigación

Para la recolección de datos en esta investigación, se emplearán dos técnicas principales: encuestas, observación. Las cuales se complementarán con los instrumentos cuestionarios y ficha de observación

Como técnicas están la observación con las que se trabaja en el propio lugar para ver para ver lo que hacen los niños en el entorno social del aula, tiene como propósito identificar los problemas que existen en el aula con respecto al desarrollo emocional de los niños; además de la técnica de la entrevista, que permite conocer el criterio que tienen los docentes con respecto al desarrollo socioemocional de sus estudiantes y si consideran que la participación en el juego simbólico ayudaría a este desarrollo.

En cuanto a los instrumentos son los siguientes: para la observación se utilizará una ficha que sirve Para recopilar datos y registrar observaciones sistemáticas y detalladas de cierto fenómeno, evento o situación. Estos chips están

diseñados de manera estructurada y contienen campos donde se descubren diferentes aspectos, lo cual es deseable estudiar o analizar. En el caso de una entrevista para maestros, se preparará con preguntas abiertas a los maestros expongan con la amplitud necesaria lo que está ocurriendo en el aula con sus estudiantes desde su trabajo cotidiano.

Tabla 1 *Universo de la investigación*

Años	Varones	Mujeres	Total
Estudiantes	14	11	25
Docentes	0	4	4
Total	**14**	**15**	**29**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Tabla 2 *Muestra de estudiantes*

Años	Varones	Mujeres	Total
4 Años	8	6	14
5 años	7	4	11
Total	**14**	**11**	**25**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Tabla 3 *Muestra de docentes*

Años	Varones	Mujeres	Total
Docentes		4	4
Total		4	4

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

8. ÁNALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. Encuesta

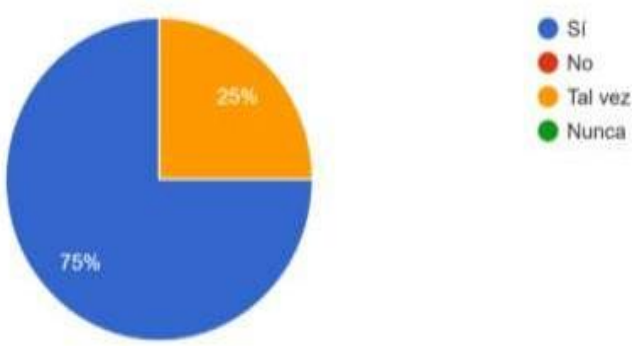
Pregunta 1. ¿Considera que el juego simbólico promueve el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas?

Tabla 4 *Juego simbólico promueve el desarrollo de la inteligencia interpersonal*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Nunca	0	0%
TOTAL	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 1 *Juego simbólico promueve el desarrollo de la inteligencia interpersonal*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados destacan una percepción generalmente positiva por parte de las docentes. Considerando que el juego simbólico es valorado como una herramienta útil para fomentar la interacción, empatía y comunicación en la infancia, a través del juego, los niños asumen roles, simulan situaciones sociales y experimentan formas de relacionarse, lo que fortalece sus capacidades para interactuar en diferentes contextos.

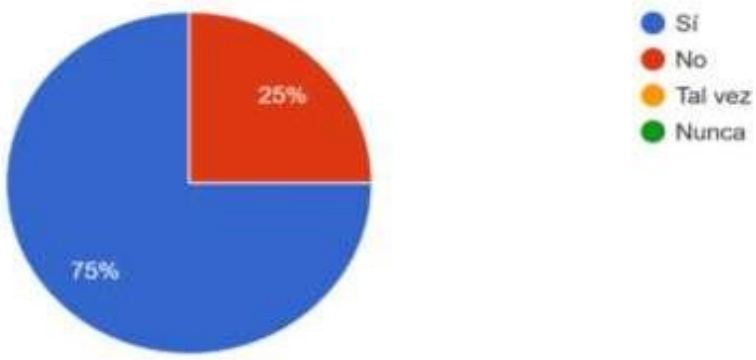
Pregunta 2. ¿Cree que el juego simbólico puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una imagen positiva de sí mismos?

Tabla 5 *El juego simbólico puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una imagen positiva*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 2 *El juego simbólico puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una imagen positiva*



Análisis e interpretación de datos

Los resultados muestran una tendencia clara hacia la afirmación de que el juego puede contribuir al desarrollo de una imagen positiva de si mismos en los estudiantes. La mayoría de los participantes expresan una postura favorable lo que indica que reconocen el valor del juego como una herramienta para fortalecer la autoestima, la confianza y el reconocimiento personal en el ámbito educativo.

Por otro lado, se identifica una mínima expresión de duda, lo que sugiere que, aunque la percepción general es positiva, aún existen algunas reservas o necesidad de mayor reflexión sobre el tema.

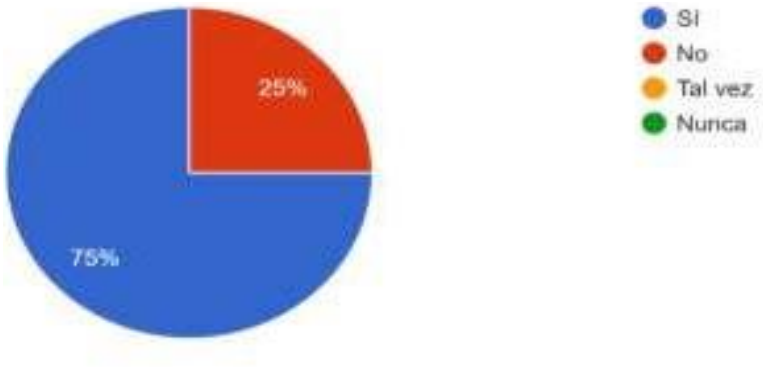
Pregunta 3. ¿Cree que el juego simbólico es más efectivo que otras estrategias para desarrollar la inteligencia intrapersonal?

Tabla 6 *El juego simbólico es más efectivo*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Tal vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 3 *El juego simbólico es más efectivo*



Análisis e interpretación de datos

Según los resultados reflejan una inclinación mayorista hacia la idea de que el juego simbólico es más efectivo que otras estrategias para desarrollar la inteligencia interpersonal. Esta percepción indica que, para la mayoría el juego simbólico ofrece un contexto más natural y significativo para que los niños practiquen habilidades sociales, como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.

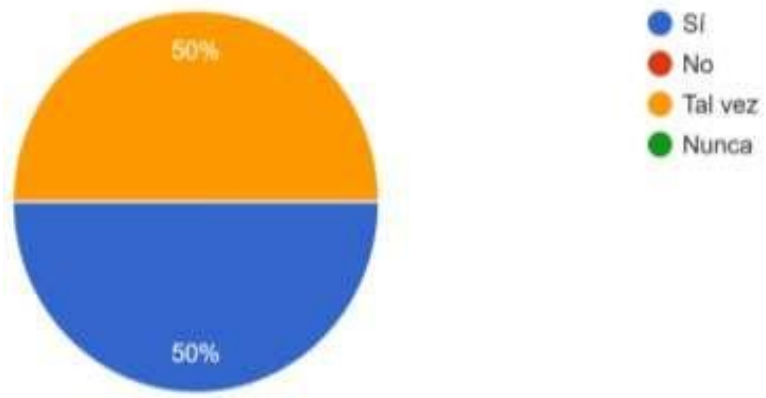
Pregunta 4. ¿Considera que el juego simbólico es una herramienta para fomentar la cooperación entre sus estudiantes?

Tabla 7 *Juego simbólico es una herramienta.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	0	0%
Tal vez	2	50%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 4 *Juego simbólico es una herramienta*



Análisis e interpretación de datos

Según los resultados realizados por las docentes del centro educativo, manifestó una división en las percepciones sobre el juego como medio para promover la cooperación entre estudiantes. Por un lado, existe un grupo convencido de que el juego facilita la colaboración, al ofrecer espacios donde los niños aprenden a trabajar juntos, a negociar roles y a alcanzar objetivos comunes.

Pregunta 5. ¿los niños tienden a incluir a otros compañeros durante juegos simbólicos?

Tabla 8 *Los niños tienden a incluir a otros compañeros en el juego.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 5 *Los niños tienden a incluir a otros compañeros en el juego*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados reflejan una opinión unánime por parte de las docentes, quienes coinciden en que los niños tienden a incluir a otros compañeros durante sus juegos simbólicos. Esta respuesta indica una percepción clara de que el juego simbólico favorece la inclusión, la interacción social y el trabajo en grupo entre los niños. Desde esta perspectiva, se reconoce al juego simbólico como un espacio donde los niños no solo expresan su imaginación, sino también desarrolla habilidades para relacionarse, compartir roles y colaborar con otros.

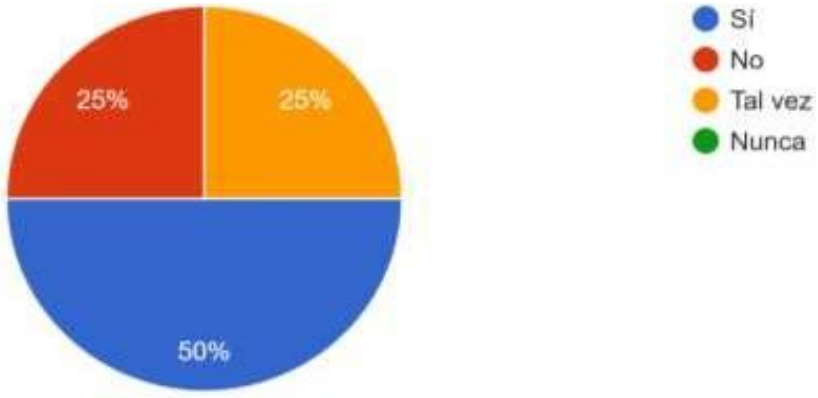
Pregunta 6. ¿Ha utilizado el juego simbólico como herramientas para fomentar la cooperación entre sus estudiantes?

Tabla 9 *Utiliza juego simbólico como herramienta*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50 %
No	1	25%
Tal vez	1	25%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 6 *Utiliza juego simbólico como herramienta*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran opiniones variables entre las docentes respecto al uso del juego simbólico como herramienta para fomentar la cooperación entre sus estudiantes. Una parte confirma haber utilizado esta estrategia, lo que refleja una valoración positiva sobre su efectividad para promover el trabajo en equipo y la colaboración.

Pregunta 7. ¿Considera que la inteligencia interpersonal también depende del entorno familiar del niño?

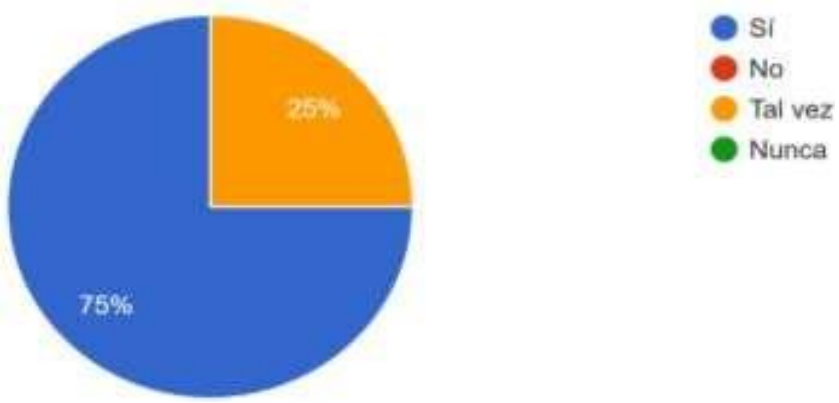
Tabla 10 *La inteligencia interpersonal depende del entorno familiar*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa

Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 7 *La inteligencia interpersonal depende del entorno*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados reflejan que la mayoría de las docentes considera que la inteligencia interpersonal del niño está relacionada con su entorno familiar. Esto indica que se reconoce la importancia del ambiente en el que el niño crece, ya que las experiencias familiares influyen en la forma en que aprende a comunicarse, compartir, resolver conflictos y relacionarse con los demás.

Pregunta 8. ¿Ha implementado estrategias en clase para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños?

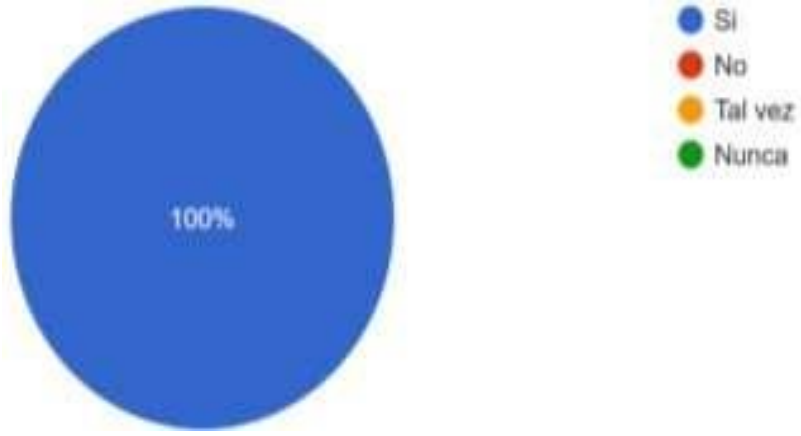
Tabla 11 *Estrategias en clase para desarrollar la inteligencia interpersonal*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa

Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 8 *Estrategias en clases para desarrollar la inteligencia interpersonal*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran una respuesta unánime por parte de las docentes, quienes afirman haber implementado estrategias en clase para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños. Esto refleja un compromiso claro con el desarrollo social y emocional dentro del aula, reconociendo la importancia de fomentar habilidades como la empatía, la comunicación y el respeto entre compañeros.

Pregunta 9. ¿Cree que la inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil dentro de juego tarea?

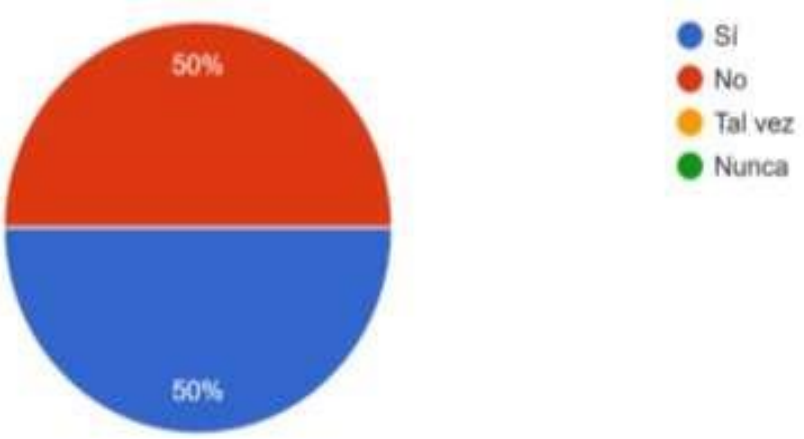
Tabla 12 *Inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	0	0%
Tal vez	2	50%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa

Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 9 *Inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados evidencian una división clara en las opiniones de las docentes respecto a si la inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil durante juegos o tareas. Una parte considera que, si existe una relación, lo que indica que perciben que los niños con mayores habilidades para comunicarse, relacionarse y comprender a los demás tienden a asumir roles de liderazgo de manera natural en actividades grupales.

Pregunta 10. ¿Cree que la inteligencia interpersonal puede fortalecerse únicamente mediante el trabajo colaborativo?

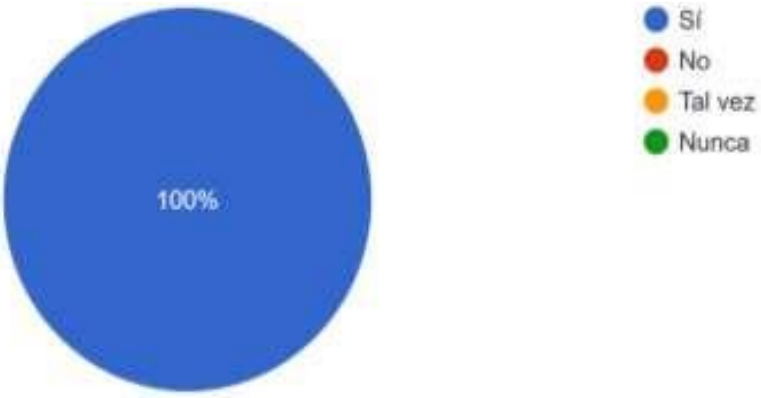
Tabla 13 *Inteligencia interpersonal fortalece en el trabajo colaborativo*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa

Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 10 *Inteligencia interpersonal fortalece en el trabajo colaborativo*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran una opinión unánime entre las docentes a favor de la idea de la que la inteligencia interpersonal puede fortalecerse únicamente mediante el trabajo colaborativo. Esta postura indica que reconoce al trabajo en grupo como herramienta esencial para desarrollar habilidades como la comunicación, la empatía la escucha activa y la cooperación entre los niños.

8.2. Fichas de observación

Pregunta 1. ¿Utiliza objetos para representar situaciones imaginarias (teléfonos, comida, muñecos)?

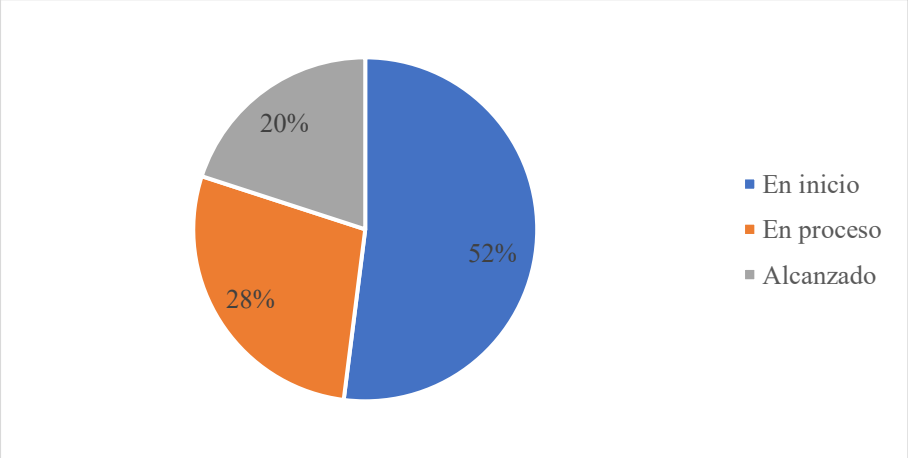
Tabla 14 *Utilización de objetos para representar situaciones imaginarias*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	13	52%
En proceso	7	28%
Alcanzado	5	20%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa

Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 11 *Utilización de objetos para representar situaciones imaginarias*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados obtenidos muestran que el 52% de los niños se encuentran en inicio del uso de objetos simbólicos para representar situaciones imaginarias, lo que indica una limitada exploración del juego simbólico. El 28% se encuentra en proceso de desarrollo en esta habilidad y tan solo un 20% lo alcanzado. Estos resultados indican que la mayoría de los niños necesita apoyo pedagógico para fortalecer la capacidad de crear y presentación roles o situaciones ficticias.

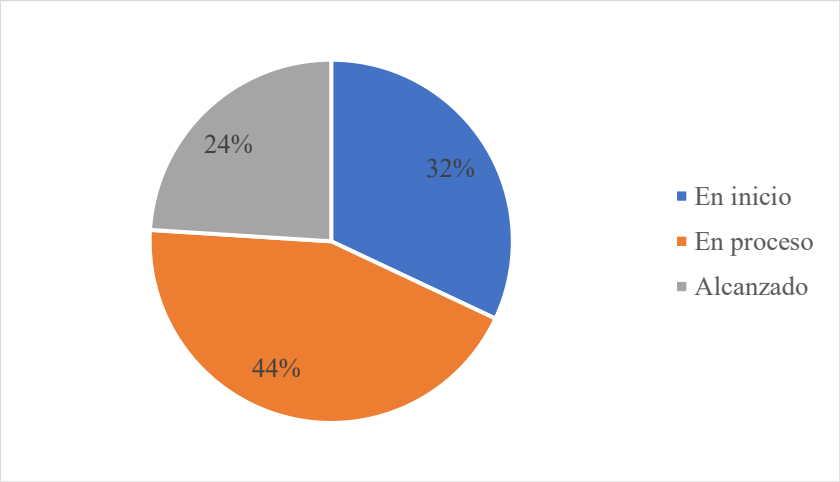
Pregunta 2. ¿Expresa emociones propias durante el juego simbólico (alegría, tristeza, enojo)?

Tabla 15 *Expresión de emociones durante el juego simbólico*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	8	32%
En proceso	11	44%
Alcanzado	6	24%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 12 *Expresión de emociones durante el juego simbólico*



Análisis e interpretación de resultados

El 32% de los niños se encuentra en inicio con respecto a la expresión de emociones durante el juego simbólico, dato que indica dificultades para exteriorizar sentimientos en actividades lúdicas, el 44% de los niños se encuentra en proceso, mientras que el 24% ha logrado alcanzar la habilidad. Estos datos evidencian la necesidad de fortificar estrategias que logren estimular la expresión emocional, debido a que es una vía de forma natural para que los niños reconozcan y comuniquen sus sentimientos.

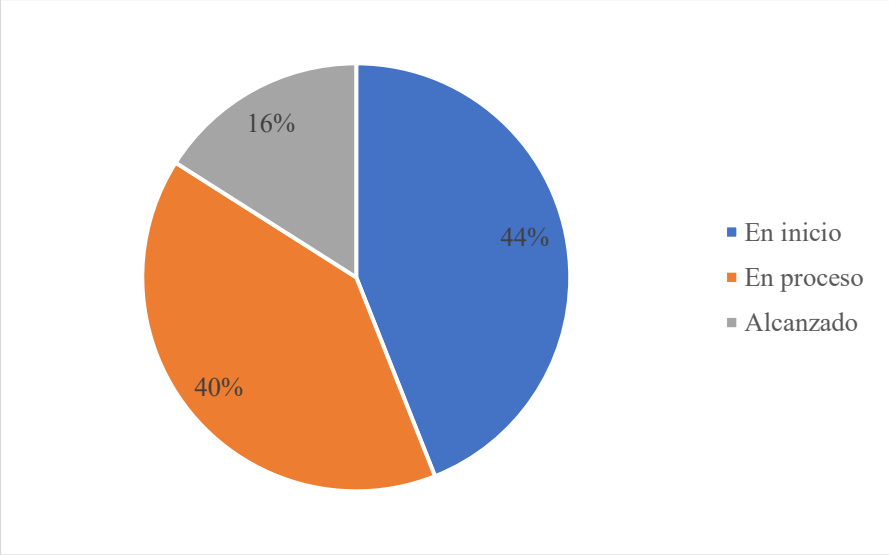
Pregunta 3. ¿Reconoce emociones en otros niños durante el juego?

Tabla 16 *Recocer emociones en otros niños durante el juego*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	11	44%
En proceso	10	40%
Alcanzado	4	16%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 13 *Reconocer emociones en otros niños durante el juego*



Análisis e interpretación de resultados

En el análisis de la pregunta evaluada, se constata que el 44% de los niños se encuentra en inicio a lo que refiere en cuanto el reconocimiento de emociones en sus compañeros durante el juego, lo que refleja dificultades para desarrollar empatía. El 40% de los niños se encuentra en proceso, mientras que el 16% logro alcanzar esta habilidad. Los datos obtenidos muestran que la mayoría aún necesita de acompañamiento para observar, identificar y responder adecuadamente las emociones de otra persona.

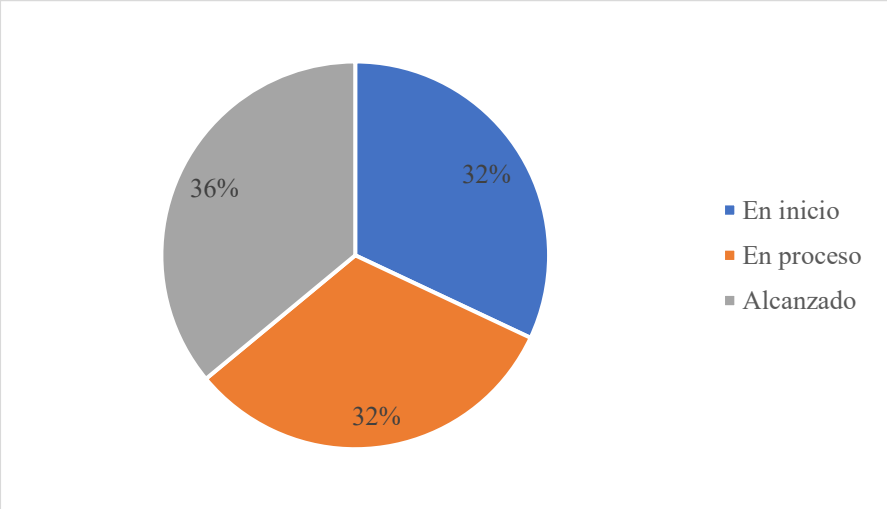
Pregunta 4. ¿Establece roles (mamá, doctor, maestro) y los mantiene durante el juego?

Tabla 17 *Establecimiento de roles*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	8	32%
En proceso	8	32%
Alcanzado	9	36%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 14 *Establecimiento de roles*



Análisis e interpretación de resultados

El 36% de los niños evaluados han alcanzado la capacidad de poder asumir y mantener roles durante la etapa del juego simbólico, lo que indica una apropiación adecuada de la representación ficticia. El 64% aún se encuentra en inicio y proceso para alcanzar esta habilidad. Esta habilidad es fundamental para el desarrollo del pensamiento simbólico, imaginación y organización del juego asociado.

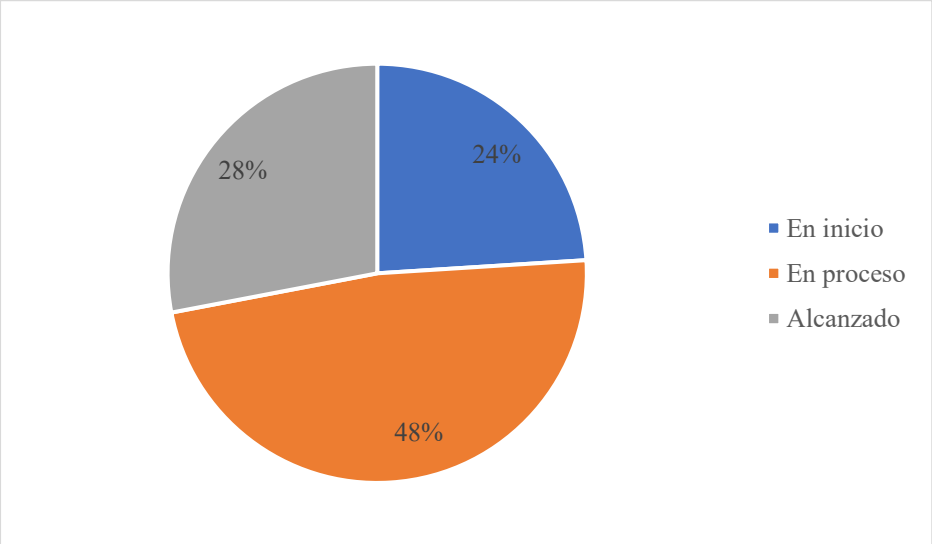
Pregunta 5. ¿Colabora con otros niños para desarrollar una historia o situación de juego?

Tabla 18 *Colaboración con otros niños para el desarrollo de actividades*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	6	24%
En proceso	12	48%
Alcanzado	7	28%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 15 *Colaboración con otros niños para el desarrollo de actividades*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados reflejan el 48% de niños evaluados se encuentran en proceso de colaborar con otros niños en colaborar para el desarrollo de actividades, lo que hace referencia los avances en su capacidad de interacción. El 28% logro alcanzar la habilidad, mientras que finalmente el 24% se encuentra en inicio. Los resultados mencionan que una parte significativa del grupo ha empezado a construir narraciones compartidas, sin embargo, se requiere fortalecer el trabajo colaborativo como medio para enriquecer el juego simbólico.

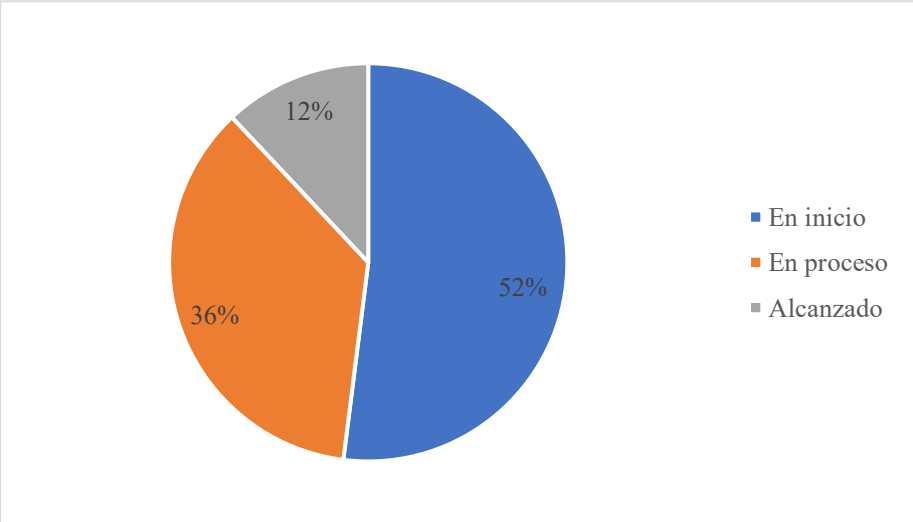
Pregunta 6. ¿Resuelve conflictos o desacuerdos de manera verbal y respetuosa en el juego?

Tabla 19 *Resuelve conflictos o desacuerdos de manera verbal y respetuosa durante el juego*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	13	52%
En proceso	9	36%
Alcanzado	3	12%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 16 *Resuelve conflictos o desacuerdos de manera verbal y respetuosa durante el jugo*



Análisis e interpretación de resultados

En el análisis de esta pregunta se refleja el 52% de los niños se encuentran en iniciación con respecto a la resolución verbal y respetuosa de conflictos en tiempo de juego, lo que hace referencia una limitada habilidad para gestionar desacuerdos de manera pacífica. EL 36% se encuentra en proceso, finalmente el 12% de los niños han logrado esta capacidad. Los datos evidencian la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que promueven una comunicación asertiva.

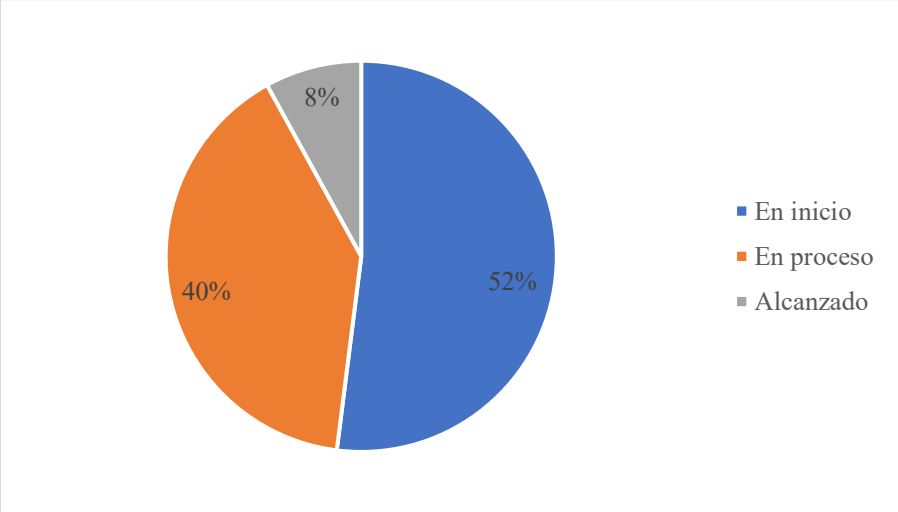
Pregunta 7. ¿Demuestra empatía hacia sus compañeros (consuela, comparte, cuida)?

Tabla 20 *Demostración de empatía hacia sus compañeros*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	13	52%
En proceso	10	40%
Alcanzado	2	8%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 17 *Demostración de empatía hacia sus compañeros*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados revelan que el 52% de los niños se encuentran al inicio de esta destreza, lo que revela una limitada capacidad de consolar, compartir o llegar a otro. El 40% de los niños se encuentra en proceso, finalmente el 8% de los evaluados ya han alcanzado esta competencia. Los resultados reflejan una de las necesidades importante de fortalecer las habilidades socioemocionales mediante las estrategias pedagógicas.

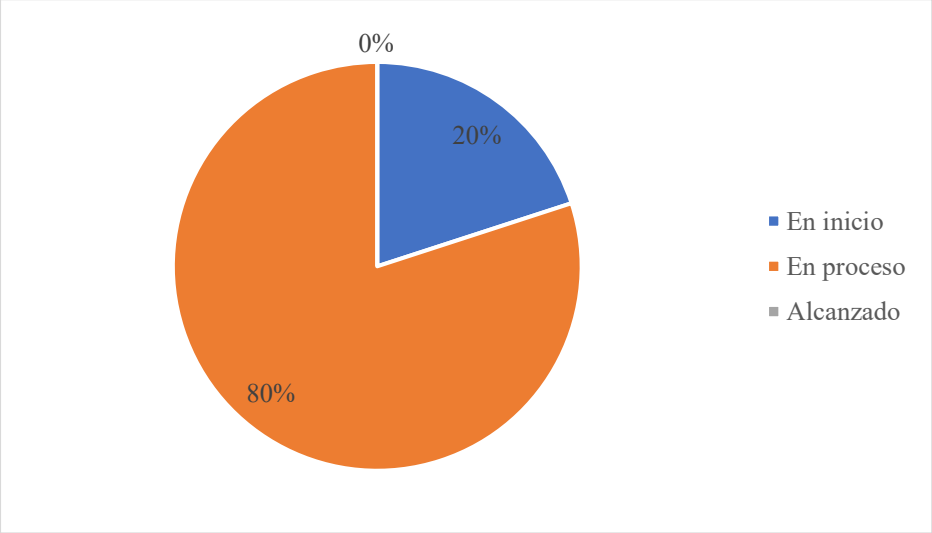
Pregunta 8. ¿Se comunica claramente para expresar ideas o necesidades dentro del juego simbólico?

Tabla 21 *Comunicación clara al expresarse*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	5	20%
En proceso	20	80%
Alcanzado	0	0%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 18 *Comunicación clara al expresarse*



Análisis e interpretación de resultados

Los datos recopilados muestran el 80% de los niños evaluados que se encentran en proceso de comunicarse de manera clara para expresar ideas o necesidades dentro del juego simbólico, durante que el 20% de encuentran en la etapa de inicio en esta habilidad. Datos que evidencian que, no obstante que la mayoría presenta avances, aun así se requiere reforzar temas lúdicos, mediante estrategias didácticas que muevan una mejor expresión verbal espontánea.

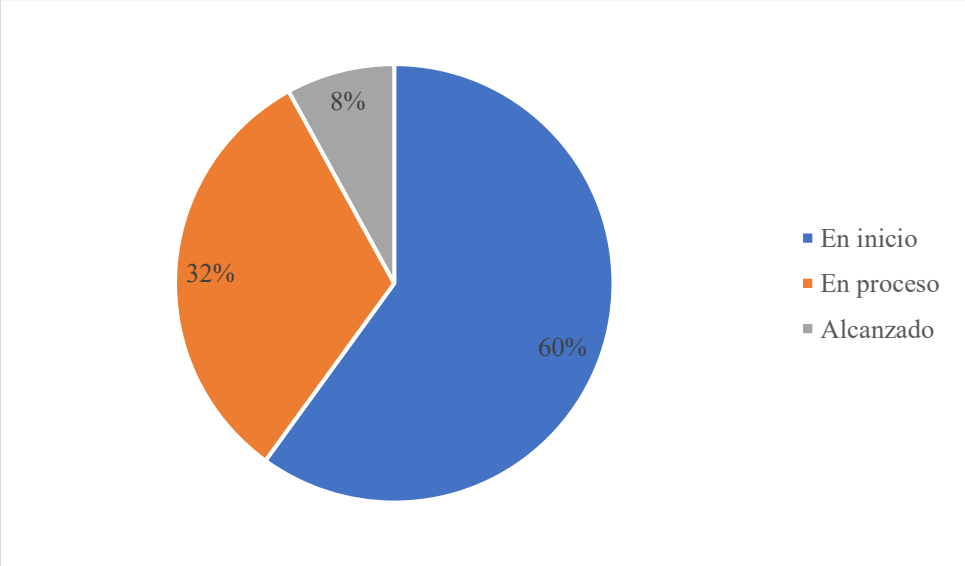
Pregunta 9. ¿Asume la perspectiva de otros personajes durante el juego (piensa como "el otro")?

Tabla 22 *Asume la perspectiva de otros personajes durante el juego*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	15	60%
En proceso	8	32%
Alcanzado	2	8%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 19 *Asume la perspectiva de otras personas durante el juego*



Análisis e interpretación de resultados

Los resultados indican que el 60% de los niños se encuentran en la etapa de iniciación, lo que refleja una baja capacidad para asumir la perspectiva de otros niños durante el juego simbólico. El 32% se encuentra en proceso, y tan solo el 8% se encuentra en un nivel alcanzado de esta habilidad.

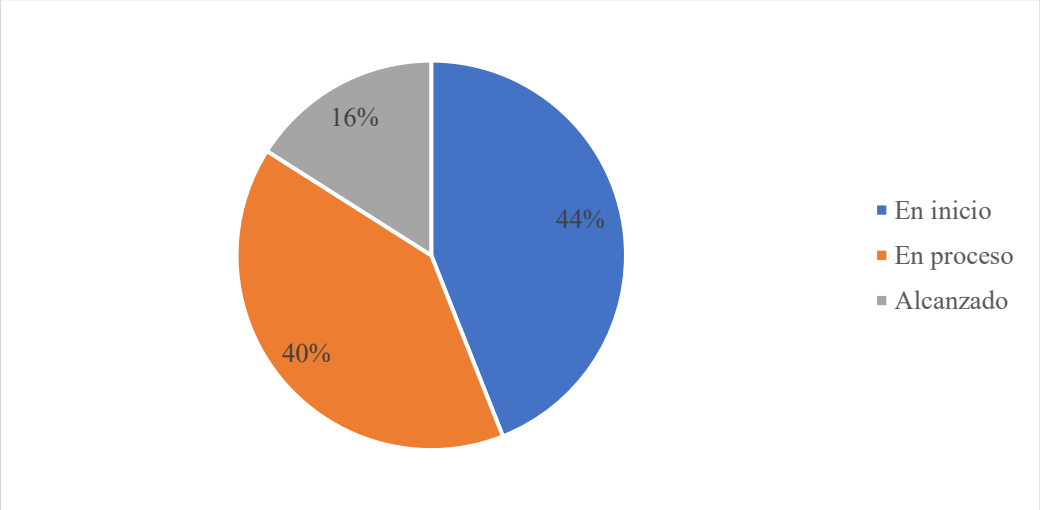
Pregunta 10. ¿Mantiene la atención y el interés durante el juego simbólico por un tiempo adecuado?

Tabla 23 *Mantiene la atención y el interés durante el juego simbólico*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	11	44%
En proceso	10	40%
Alcanzado	4	16%
Total	**25**	**100%**

Fuente: C.E.I Teresa León de Noboa
Elaborado por: Yuliana Vargas, Anggi Andagana

Gráfico 20 *Mantiene la atención y el interés del juego simbólico*



Análisis e interpretación de resultados

Estos resultados indican que el 44% de los niños evaluados se encuentran en iniciación, evidenciando dificultades para poder mantener la atención e interés durante el juego simbólico. El 40% representa a los niños que se encuentran en proceso y finalmente el 16% son los niños que han alcanzado la competencia. Estos resultados revelan la necesidad de introducir estrategias lúdicas que sean motivadoras y actividades secuenciales que favorezcan la autorregulación.

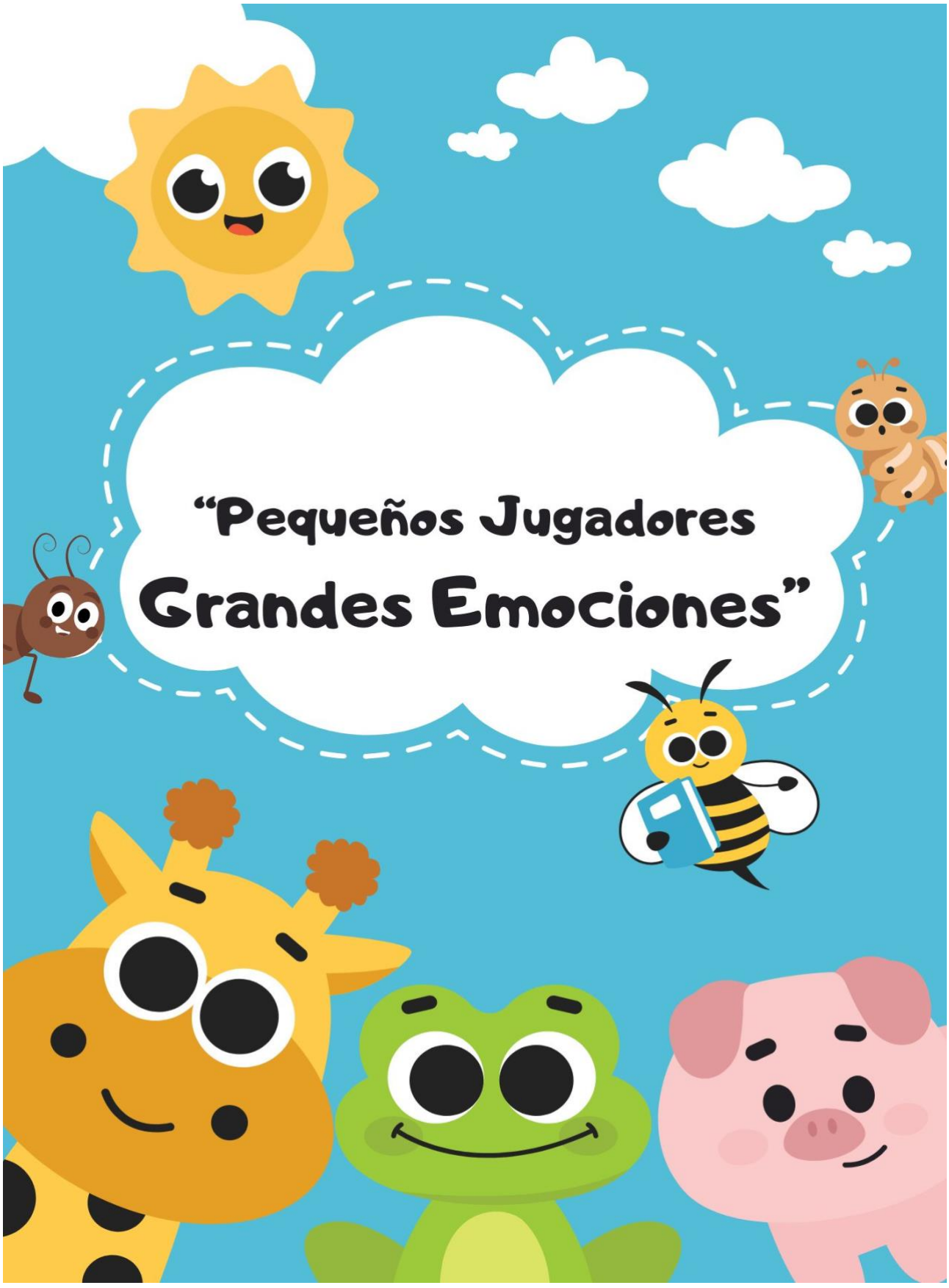
9. CONCLUSIONES

EL juego simbólico incide de manera significativa en el desarrollo de habilidades intra e interpersonales en los niños de 4 a 5 años, dado que le permite expresar emociones, fortalecer la autoestima e identidad asegurado el autoconocimiento y la capacidad de mejorar sus relaciones sociales con sus pares y adultos en diversos contextos en el que se encuentra el infante.

El análisis de los datos que recopilamos mediante los indicadores nos permitió determinar que el nivel de desarrollo intra e interpersonal de niños se evaluó las fuerzas de la evidencia en áreas como la comunicación verbal y la cooperación grupal. Sin embargo, se encontraron debilidades relacionadas con el control emocional y la autorregulación, que muestran la necesidad de fortalecer estas competencias mediante la introducción de métodos recreativos que promueven su desarrollo integrado.

Las estrategias educativas propuestas basado en el juego simbólico, constituyen instrumentos efectivos para potenciar la inteligencia intra e interpersonal, al permitir que los niños estudien tus roles, comprender su emoción y establecer vínculos sociales más sólidos en un ambiente seguro y creativo.

10. PROPUESTAS



Introducción

Durante la etapa inicial de la vida, los niños experimentan un intenso proceso de desarrollo emocional, social y cognitivo. En este periodo, el juego se convierte en una herramienta esencial para favorecer aprendizajes significativos. En particular, el juego simbólico destaca como una forma de expresión espontánea que permite a los niños representar situaciones reales o imaginarias, facilitando la comprensión del entorno, el fortalecimiento de vínculos y la regulación emocional.

En este sentido del Centro de Educación Inicial "Teresa de León de Noboa", se ha identificado la necesidad de fomentar habilidades socioemocionales fundamentales como el autoconocimiento, la empatía, el autocontrol y la cooperación. Estas competencias están directamente relacionadas con el desarrollo de la inteligencia intrapersonal (capacidad de conocerse a sí mismo y autorregularse) e interpersonal (habilidad para relacionarse con los demás de forma positiva). Sin embargo, las oportunidades para potenciar estas inteligencias mediante actividades lúdicas aún son limitadas en la práctica cotidiana.

Ante esta realidad, surge la presente propuesta de estrategias lúdicas fundamentadas en el juego simbólico, diseñadas para responder a las necesidades detectadas en los niños de 4 a 5 años. Cada estrategia ha sido estructurada para generar espacios de dramatización, interacción y exploración emocional, dentro de un ambiente educativo seguro, creativo y participativo.

Estas estrategias no solo promueven la diversión y la creatividad, sino que también se convierten en herramientas pedagógicas que favorecen la construcción de la identidad personal, el fortalecimiento del lenguaje emocional, la colaboración con los pares y la resolución pacífica de conflictos. De esta manera, se busca potenciar una educación integral que forme niños emocionalmente fuertes, socialmente competentes y capaces de desenvolverse armónicamente en su entorno.

Objetivo General

Impulsar el desarrollo y vigorizar la inteligencia intra e interpersonal en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación inicial Teresa de León de Noboa, mediante la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el juego simbólico, durante el período 202.

Objetivos Específicos

- Fomentar el reconocimiento y expresión de las emociones propias mediante actividades lúdicas estructuradas.
- Potenciar las habilidades de interacción social y resolución de conflictos a través de juegos cooperativos.
- Desarrollar la empatía y el sentido de pertenencia mediante actividades lúdicas que promuevan la convivencia armónica.

Desarrollo

La propuesta se organiza en una serie de estrategias lúdicas planificadas con base en situaciones propias del entorno infantil. Cada estrategia parte del principio de que el juego no solo permite el aprendizaje, sino que también favorece el crecimiento emocional y social del niño. Los temas abordados en las estrategias están directamente vinculados con experiencias significativas para los niños, tales como la familia, la amistad, la salud, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Cada actividad está diseñada para ser desarrollada dentro del aula o en espacios adecuados para la dramatización, con materiales accesibles y con el acompañamiento activo del docente. Se promueve la rotación de roles, el uso de disfraces y objetos simbólicos, así como la reflexión posterior al juego para afianzar los aprendizajes emocionales.
El desarrollo de cada estrategia incluye una ficha técnica detallada con los siguientes componentes:

- Caracterización del juego
- Objetivo específico
- Reglas de participación
- Duración y frecuencia
- Habilidades a desarrollar (básicas y avanzadas)
- Materiales necesarios
- Lugar donde se desarrollará
- Actividades secuenciadas
- Rol del docente y del estudiante

Adicionalmente, cada estrategia viene acompañada de una ficha de evaluación individual, la cual permite observar el progreso de cada niño en aspectos clave como la comprensión de emociones, la cooperación, la autorregulación y la interacción social. Esta evaluación se realiza de manera cualitativa, respetando el ritmo individual de cada infante y fomentando la retroalimentación constante.

“La clínica de los sentimientos”

Caracterización	Los niños simulan ser médicos, enfermeros, pacientes y familiares en una clínica ficticia. Durante el juego, se fomenta la expresión de emociones y el cuidado del otro. A través del rol, los participantes desarrollan la empatía, la autorregulación emocional y el trabajo en equipo.
Objetivo	Favorecer el reconocimiento, la expresión emocional y el apoyo mutuo mediante la dramatización de situaciones propias de una consulta médica.
Reglas	Respetar los turnos de palabra y roles. Cuidar los materiales. Escuchar con atención al compañero. No interrumpir el juego de los demás. Pedir ayuda si se necesita.
Tiempo	30 minutos
Frecuencia	2 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar. Identificar emociones. Comunicar sentimientos. Preguntar y responder
Habilidades avanzadas	Comprender los sentimientos de los demás. Consolar a un compañero triste o enojado. Compartir materiales y roles. Colaborar para resolver un conflicto. Disculparse. Controlar impulsos
Materiales	Estetoscopios de juguete, jeringas, vendas, batas blancas. Tarjetas de emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo, sorpresa). Camilla o sillas. Historias médicas simuladas. Carnés ficticios de pacientes
Lugar	Rincón de dramatización o espacio simbólicamente adecuado como "consultorio"
Actividades	Formar grupos con roles asignados (doctor, paciente, familiar). Seleccionar una tarjeta de emoción para el paciente (ej. “me siento triste porque...”). Desarrollar una breve escena donde el doctor escucha, consuela, receta “alegría”, “abrazos”, etc. Rotar los roles para que todos pasen por cada papel. Al finalizar, se comentan cómo se sintieron en cada rol. Recoger y ordenar el espacio y materiales.
Rol del docente	Explicar claramente los roles y reglas del juego. Supervisar y observar la interacción entre los niños. Mediar si surge algún conflicto o emoción fuerte. Acompañar con preguntas como “¿cómo se siente tu paciente?”, “¿qué le puedes recomendar?”, etc. Promover la reflexión final sobre las emociones expresadas.
Rol de estudiantes	Participar activamente en el juego. Asumir el rol asignado con compromiso. Escuchar a los demás y expresar sus emociones. Cumplir las reglas y colaborar con el grupo.

"La clínica de los sentimientos"







Fuente: (Linares, 2022).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

"El mercado de la amistad"

Caracterización	Los niños simulan estar en un mercado donde, en lugar de vender frutas o productos, ofrecen valores y emociones como "respeto", "alegría", "solidaridad", "abrazos" y "amistad". Cada niño representa un rol (vendedor o comprador) y debe interactuar con los demás para "intercambiar" emociones positivas, fortalecer vínculos y resolver situaciones de desacuerdo propias del entorno escolar.
Objetivo	Favorecer la expresión emocional, la cooperación y la solución pacífica de conflictos mediante situaciones de intercambio simbólico y juego de roles.
Reglas	Escuchar al compañero antes de hablar. Pedir las cosas con amabilidad. No burlarse de las emociones expresadas. Guardar turno para participar. Cuidar los materiales del "mercado".
Tiempo	30 minutos
Frecuencia	2 veces por semana
Habilidades básicas	Identificar emociones. Hacer y responder preguntas. Usar frases amables. Participar en turnos
Habilidades avanzadas	Resolver desacuerdos de forma pacífica. Ponerse en el lugar del otro. Controlar impulsos. Expresar afecto verbal y no verbal. Proponer acuerdos con los compañeros
Materiales	Tarjetas con dibujos y nombres de emociones y valores. Cajas decoradas simulando puestos de mercado. Monedas de cartulina con palabras como "por favor", "gracias", "lo siento". Etiquetas o cintillos con los roles: comprador – vendedor
Lugar	Rincón de juegos o espacio abierto decorado como un mercado simbólico
Actividades	Organizar el aula simulando un mercado con puestos de venta. Distribuir roles (vendedores y compradores). Entregar tarjetas con emociones o valores a cada puesto. Los compradores deben "comprar" usando las monedas simbólicas con frases de cortesía. Resolver simbólicamente un pequeño conflicto propuesto por el docente (ej. "un amigo no quiere compartir"). Finalizar con una reflexión grupal sobre qué "compraron" y cómo se sintieron.
Rol del docente	Preparar el espacio y materiales antes del juego. Guiar la asignación de roles. Plantear pequeñas situaciones problema para que los niños propongan soluciones. Observar y registrar conductas relevantes. Acompañar el cierre reflexivo del juego.
Rol de estudiantes	Participar de forma activa y respetuosa en la dramatización. Escuchar y responder a sus compañeros durante el juego. Utilizar frases de cortesía y empatía. Resolver conflictos simbólicos en el contexto del mercado.

"La clínica de los sentimientos"









Fuente: (Linares, 2021).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

“El jardín de las emociones”

Caracterización	Los niños participan en una actividad simbólica en la que “siembran” y “cuidan” emociones positivas como si fueran plantas. Cada emoción se representa con una semilla o flor ficticia que requiere cuidado, diálogo y reflexión. A través de este juego simbólico, se promueve la comprensión de los sentimientos propios y ajenos, y se fomenta la empatía y el autocontrol en un ambiente de colaboración.
Objetivo	Desarrollar el autoconocimiento emocional y la empatía mediante la representación simbólica de emociones como semillas que se cultivan en un entorno compartido.
Reglas	Respetar el turno de siembra y participación. Cuidar los materiales y el espacio de trabajo. Escuchar con atención cuando otro compañero exprese su emoción. No burlarse de los sentimientos compartidos
Tiempo	30 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Reconocer y nombrar emociones propias. Escuchar activamente. Participar en conversación grupal
Habilidades avanzadas	Reflexionar sobre cómo se siente en diferentes situaciones. Cuidar las “emociones” de los demás como propias. Proponer formas de consolar o apoyar a un compañero. Regular una emoción intensa a través del diálogo
Materiales	Tarjetas con emociones básicas (felicidad, tristeza, enojo, miedo, calma, amor). Macetas pequeñas o envases reciclados. Palitos de helado con frases positivas (“te entiendo”, “te acompaño”, “yo también me he sentido así”). Cartulina verde, papeles de colores para hacer flores y semillas simbólicas. Tierra o papel picado simulando tierra
Lugar	Rincón de naturaleza o un espacio decorado como jardín emocional dentro del aula
Actividades	El docente introduce el tema: "Las emociones son como plantas, si las cuidamos, crecen bien". Cada niño elige una emoción que ha sentido durante la semana. Preparan su "maceta emocional" y siembran una flor o semilla que representa esa emoción. Colocan un palito con una frase de apoyo en su maceta. En grupo, comparten por qué eligieron esa emoción y qué la causó. Al finalizar, se crea un “jardín emocional” común en el aula con todas las macetas decoradas. Reflexión colectiva: ¿Cómo podemos cuidar nuestras emociones y las de los demás?
Rol del docente	Guiar la conversación con preguntas clave (“¿qué emoción sembraste?”, “¿qué te hizo sentir así?”). Acompañar emocionalmente a los niños que expresan sentimientos difíciles Fomentar la escucha respetuosa y la expresión libre. Promover frases de apoyo entre los niños









Fuente: (Morales, 2021).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

“La búsqueda del tesoro emocional”

Caracterización	Los niños participan en una búsqueda del tesoro en la que, en lugar de encontrar objetos materiales, descubren “tesoros emocionales” como el respeto, la alegría, la calma, la valentía o la cooperación. Cada pista lleva a una actividad simbólica o una pequeña misión en la que deben interactuar, reflexionar y colaborar con sus compañeros.
Objetivo	Fomentar la identificación y valoración de emociones positivas a través de una dinámica grupal de exploración simbólica, que fortalezca la autorregulación emocional, la empatía y el trabajo en equipo.
Reglas	No correr ni empujar durante la búsqueda. Respetar las opiniones de todos al resolver pistas. Colaborar para completar las actividades en grupo. Cuidar los materiales utilizados.
Tiempo	40 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Seguir instrucciones. Comunicarse en grupo. Participar en turnos
Habilidades avanzadas	Resolver conflictos de forma pacífica. Reconocer emociones propias y ajenas durante el juego. Trabajar en equipo para lograr un objetivo común. Tolerar la frustración cuando hay desacuerdos
Materiales	Mapa con pistas simbólicas (dibujos de huellas, emociones, caminos). Cofre decorativo o caja con “tesoros emocionales”. Tarjetas de retos emocionales (ej. “dile algo bonito a un compañero”, “recuerda una vez que fuiste valiente”). Cintas de colores o señales para marcar estaciones
Lugar	Aula y/o patio organizado como recorrido (con estaciones de pistas y actividades)
Actividades	El docente entrega un mapa con pistas para encontrar el "tesoro emocional". En cada estación, los niños deben completar una misión simbólica (representar una emoción, contar una experiencia, cooperar en una tarea). Cada reto superado les acerca al cofre final. Al llegar al “tesoro”, se encuentran tarjetas con valores emocionales que deben leer en voz alta y comentar en grupo. Se realiza una breve reflexión sobre lo aprendido y cómo se sintieron durante el juego.
Rol del docente	Preparar el espacio con pistas claras y seguras. Acompañar y guiar el recorrido sin intervenir directamente en las decisiones. Observar la interacción y apoyar en momentos de desacuerdo. Facilitar la reflexión final, reforzando lo aprendido emocionalmente.

"La búsqueda del tesoro emocional"

Rol del estudiante	Participar activamente en la búsqueda y resolución de retos. Escuchar y apoyar a sus compañeros. Expresar cómo se siente en cada momento. Valorar las emociones como parte del "tesoro" encontrado.







Fuente: (Lúdela & Zambrano, 2022).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

“La función de los sentimientos”

Caracterización	Los niños utilizan títeres para representar situaciones cotidianas relacionadas con emociones como la tristeza, el miedo, la alegría, la rabia o el amor. Cada función tiene un breve guion base o surge espontáneamente a partir de una experiencia del grupo. El uso del títere permite al niño hablar con libertad, tomar distancia de sus emociones y reflexionar sobre ellas desde la perspectiva del personaje.
Objetivo	Estimular la expresión emocional y la resolución de conflictos interpersonales a través del uso del títere como recurso simbólico y mediador del lenguaje emocional.
Reglas	Respetar el turno de participación durante la función. Escuchar con atención cuando otro compañero actúe. No criticar ni burlarse del contenido expresado. Cuidar los títeres y materiales escénicos.
Tiempo	30 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Uso del lenguaje para expresar sentimientos. Comprensión de emociones básicas. Participación activa en grupo
Habilidades avanzadas	Proyección de emociones a través de personajes. Resolución simbólica de conflictos. Capacidad de identificar situaciones problemáticas. Desarrollo del diálogo y la empatía en el juego
Materiales	Títeres de mano variados (niños, animales, personajes). Pequeño teatro o caja decorada como escenario. Tarjetas con emociones y situaciones problema. Telones de fondo o decorados simples. Sillas organizadas como público
Lugar	Rincón del juego dramático o espacio acondicionado como escenario
Actividades	El docente presenta la emoción del día (ej. miedo a dormir solo, alegría por un cumpleaños). Se invita a los niños a elegir un títere y crear una historia breve con un compañero o en grupo. Se representa la situación frente a los compañeros. Al finalizar cada función, el grupo conversa sobre lo que vio y cómo se sintió. Se destacan las soluciones positivas y la forma en que los personajes resolvieron el conflicto o expresaron sus emociones.
Rol del docente	Proponer emociones y situaciones que sirvan de base para el juego. Observar y facilitar la creación de historias. Intervenir si algún niño tiene dificultad para expresarse. Guiar la reflexión posterior a cada presentación.

"La función de los sentimientos"

Rol del estudiante	Participar en la creación y representación de historias. Utilizar el títere para expresar emociones. Respetar las presentaciones de los compañeros. Compartir sus impresiones y sentimientos durante la reflexión grupal.





Fuente: (León et al.,2020).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

“Bailamos lo que sentimos”

Caracterización	Mediante la música y el movimiento corporal libre, los niños expresan distintos estados de ánimo. Cada ritmo musical representa una emoción (alegría, calma, enojo, miedo, entusiasmo, etc.). A través del juego, los niños aprenden a identificar cómo se siente su cuerpo cuando están tristes, felices o enfadados, y logran compartir estas sensaciones con los demás desde la libertad expresiva.
Objetivo	Fomentar la conciencia emocional, el reconocimiento corporal de las emociones y la empatía a través del movimiento rítmico y el juego compartido.
Reglas	Escuchar con atención las indicaciones del docente. No empujar ni interrumpir el movimiento de otros. Respetar el espacio personal de cada compañero.
Tiempo	30 minutos
Frecuencia	2 veces por semana
Habilidades básicas	Identificación de emociones. Coordinación motriz básica. Escucha activa
Habilidades avanzadas	Conexión entre cuerpo y emociones. Observación empática del lenguaje corporal de otros. Control del cuerpo en momentos de emoción intensa. Compartir el movimiento como forma de expresión
Materiales	Reproductor de música. Lista de canciones con distintos ritmos (lentos, alegres, fuertes, suaves). Tarjetas con dibujos de emociones. Tela o pañuelos de colores para danzar. Espacio amplio y despejado
Lugar	Sala de uso múltiple, patio cubierto o aula reorganizada para permitir el movimiento libre
Actividades	El docente muestra una tarjeta con una emoción y pregunta: “¿Cómo se mueve el cuerpo cuando uno está así?”. Se reproduce una canción que represente esa emoción. Los niños bailan libremente interpretando lo que sienten. Luego, se observan entre ellos y comentan qué emoción creen que estaba expresando su compañero. Se hace un juego en parejas o grupos: uno baila y el otro adivina la emoción. Finaliza con ejercicios de respiración y relajación para volver a la calma.
Rol del docente	Seleccionar música adecuada para cada emoción. Guiar el reconocimiento del cuerpo como canal de expresión emocional. Observar los gestos y movimientos con atención. Promover una reflexión respetuosa sobre lo vivido durante la danza.

“Bailamos lo que sentimos”

Rol del estudiante	Moverse con libertad y conciencia. Representar sus emociones a través del cuerpo. Observar con respeto a los demás y compartir lo que interpretó. Disfrutar de la experiencia colectiva sin juicios.





Fuente :(Linares, 2022).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

"Cuentos con corazón"

Caracterización	Los niños escuchan cuentos breves que abordan emociones y valores como la tristeza, la amistad, el miedo, la generosidad o el enojo. Luego, representan escenas del cuento mediante dramatización o títeres, reflexionando sobre las emociones de los personajes. Esta actividad les permite identificarse con otros, verbalizar sentimientos y aprender a resolver situaciones de forma positiva.
Objetivo	Fortalecer la comprensión emocional y las habilidades sociales mediante la escucha activa, la dramatización y la reflexión sobre situaciones simbólicas presentes en los cuentos.
Reglas	Escuchar con atención durante la narración del cuento. Participar respetando los turnos y roles asignados. Respetar las ideas y emociones expresadas por los demás. No interrumpir durante la dramatización.
Tiempo	35 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Escucha activa. Comprensión oral. Identificación de emociones
Habilidades avanzadas	Representación emocional a través de personajes. Resolución simbólica de conflictos. Empatía con los personajes y compañeros. Expresión oral con intención comunicativa
Materiales	Cuentos ilustrados cortos con enfoque emocional. Disfraces o elementos simples de caracterización. Títeres o muñecos (si se prefiere dramatización indirecta). Tarjetas de emociones. Telón o espacio escénico
Lugar	Rincón de lectura, aula decorada o espacio amplio para la dramatización
Actividades	El docente selecciona y narra un cuento relacionado con una emoción o situación social concreta. Se comenta brevemente cómo se sintieron los personajes y qué decisiones tomaron. Los niños eligen una escena para representar con sus compañeros. Se organiza una pequeña dramatización con roles asignados. Después de la actuación, se reflexiona: ¿Cómo se sintió el personaje? ¿Qué hubieras hecho tú?. Los niños dibujan o comentan libremente cómo aplicarían lo aprendido en su vida diaria.
Rol del docente	Escoger cuentos adecuados a la edad y nivel emocional del grupo. Animar a los niños a expresar ideas y sentimientos libremente. Guiar la dramatización sin imponer resultados. Conducir la reflexión final desde el respeto y la participación.

"Cuentos con corazón"

Rol del estudiante	Escuchar atentamente la historia. Participar en la representación con compromiso. Respetar los roles y decisiones del grupo. Compartir sus pensamientos y emociones al finalizar.







Fuente: Cajahuaman et al., 2021).

“El muro de los buenos momentos”

Caracterización	Esta actividad invita a los niños a recordar, representar y compartir experiencias agradables vividas en el aula o en casa, las cuales serán plasmadas en dibujos y colocadas en un “muro” colectivo. Luego, se socializan esas experiencias a través del juego simbólico, fomentando la empatía, el lenguaje positivo y la conciencia del bienestar emocional.
Objetivo	Fortalecer el reconocimiento de experiencias positivas y la expresión de emociones agradables mediante la representación simbólica y la construcción colectiva de un espacio emocional compartido
Reglas	Escuchar con atención cuando un compañero habla. Participar de forma voluntaria y respetuosa. No juzgar ni burlarse de los recuerdos o emociones compartidas. Colocar los dibujos en el muro con cuidado
Tiempo	35 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Expresión oral y gráfica de experiencias. Comprensión de emociones positivas. Atención y escucha
Habilidades avanzadas	Valoración del bienestar emocional. Establecimiento de vínculos afectivos. Colaboración en tareas colectivas. Construcción de una memoria emocional compartida
Materiales	Cartulina grande o mural en papel bond. Plumones, crayones, lápices de colores. Fichas o etiquetas con frases emocionales positivas (“me sentí feliz cuando...”). Cinta adhesiva o sujetadores
Lugar	Rincón emocional o aula con espacio para el mural
Actividades	El docente introduce la actividad preguntando: “¿Recuerdan un momento feliz que vivieron aquí o en casa?”. Cada niño dibuja ese momento en una hoja o ficha. Al finalizar, presentan brevemente su dibujo al grupo. Se forma el “Muro de los buenos momentos” colocando los dibujos. En pequeños grupos, los niños escogen uno o dos dibujos para dramatizarlos simbólicamente. Se realiza una reflexión grupal: ¿Qué emociones compartimos hoy? ¿Cómo podemos tener más momentos así?
Rol del docente	Acompañar la identificación de momentos significativos. Fomentar la expresión emocional libre y positiva. Promover el respeto por las experiencias ajenas. Facilitar la reflexión colectiva al cierre.

"El muro de los buenos momentos"

Rol del estudiante	Recordar y representar un momento emocional significativo. Escuchar con atención los relatos de sus compañeros. Participar en la dramatización y construcción del mural. Reconocer y valorar las emociones positivas propias y ajenas.







Fuente: (Morales, 2021).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

"El espejo mágico"

Caracterización	Los niños participan en un juego simbólico en el que un "espejo mágico" (simulado con un marco decorado) les habla para resaltar una cualidad positiva que tienen o una acción buena que han realizado. Luego, los niños intercambian roles y se convierten ellos mismos en "espejos" que expresan cualidades positivas de sus compañeros. Esta dinámica permite fomentar el autoconocimiento, la autoestima y la valoración mutua en un clima de respeto y afecto.
Objetivo	Impulsar el reconocimiento de las fortalezas personales y el aprecio por los demás mediante un juego simbólico que estimula la autoestima, la empatía y el uso del lenguaje positivo.
Reglas	Escuchar con atención lo que dice el "espejo". Hablar con amabilidad al compañero cuando se asume el rol del espejo. No repetir cualidades ya mencionadas. Agradecer lo que se ha recibido.
Tiempo	30 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Escucha activa. Uso del lenguaje positivo, Identificación de cualidades propias
Habilidades avanzadas	Refuerzo de la autoestima. Reconocimiento de las virtudes de los demás. Desarrollo de la empatía verbal. Aceptación del elogio con gratitud
Materiales	Marco decorado (espejo simbólico). Tarjetas con frases de cualidades ("eres amable", "compartes tus juguetes", "me ayudas cuando lo necesito"). Música suave para ambientar. Carteles con palabras positivas
Lugar	Rincón de lectura o aula con espacio tranquilo para la actividad
Actividades	El docente introduce el juego del "espejo mágico" que puede hablar. Cada niño se sienta frente al marco y escucha una cualidad positiva dicha por el docente (simulando la voz del espejo). Luego, se les invita a convertirse en "espejos" para sus compañeros, eligiendo a alguien y expresándole una cualidad que valoran de él o ella. Se hace una breve ronda donde todos reciben al menos un elogio de sus pares. Finaliza con una reflexión grupal sobre cómo se sintieron al recibir y dar palabras bonitas.
Rol del docente	Guiar la actividad con frases cálidas y sinceras. Supervisar que cada niño reciba y dé palabras positivas. Promover un clima afectivo y seguro. Acompañar a los niños que presenten timidez o dificultad para hablar en público.

"El espejo mágico"

Rol del estudiante	Participar activamente como receptor y emisor de mensajes positivos. Expresar con sinceridad lo que admira de sus compañeros. Escuchar con respeto lo que los demás dicen sobre él o ella. Agradecer de forma amable los elogios recibidos.





Fuente: (Ludeña & Zambrano, 2022).

Ficha de evaluación

Institución:
Grado/nivel:
Paralelo:
Fecha:
Nombre del estudiante:

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ALCANZADO
Identifica emociones básicas en sí mismo y en los demás	☐	☐	☐
Participa activamente en la representación de roles del juego	☐	☐	☐
Aporta ideas para resolver situaciones dentro del juego	☐	☐	☐
Muestra empatía hacia las emociones que expresan sus compañeros	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para expresar cómo se siente durante la actividad	☐	☐	☐
Coopera con sus pares para lograr el objetivo común del juego	☐	☐	☐
Respeta el turno y las reglas acordadas en el grupo	☐	☐	☐
Solicita ayuda o consuelo cuando lo necesita durante la dramatización	☐	☐	☐

“La cadena de la solidaridad”

Caracterización	Los niños participan en una dinámica cooperativa donde deben superar retos simbólicos que solo se pueden resolver si colaboran entre ellos. A través del juego, los niños reflexionan sobre la importancia de ayudar, pedir apoyo y reconocer el valor de la unión con los demás. Cada reto superado se representa con un eslabón que luego se une a una gran “cadena de la solidaridad” construida por el grupo.
Objetivo	Fomentar el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia a través de un juego simbólico que promueve el apoyo mutuo y la valoración de la ayuda como forma de fortalecer los vínculos afectivos.
Reglas	Resolver cada reto de forma conjunta, no individual. Escuchar las ideas de todos antes de actuar. Aceptar con respeto las sugerencias de los compañeros. Celebrar los logros grupales, no individuales.
Tiempo	40 minutos
Frecuencia	1 veces por semana
Habilidades básicas	Cooperación. Escucha activa. Expresión de ideas
Habilidades avanzadas	Resolución colectiva de problemas. Capacidad de pedir y ofrecer ayuda. Refuerzo del sentido de comunidad. Valorar el aporte de los demás
Materiales	Cintas o tiras de cartulina (para formar la cadena). Fichas con retos simbólicos (ej. armar un rompecabezas juntos, ayudar a un compañero a encontrar un objeto, formar una figura en equipo). Frases de motivación grupal (“juntos podemos”, “todos aportamos”). Música de fondo animada
Lugar	Espacio amplio del aula o patio techado
Actividades	El docente plantea la consigna: “Hoy construiremos una gran cadena de solidaridad”. Se presentan una serie de retos simbólicos que solo pueden completarse en grupo. Por cada reto superado, el grupo gana una tira que representa un eslabón. Al finalizar, se unen todos los eslabones para formar una gran cadena que se exhibe en el aula. Se reflexiona sobre cómo se sintieron ayudando y siendo ayudados. Cada niño comparte algo que le gustó de trabajar con sus compañeros.
Rol del docente	Coordinar la presentación de los retos y observar el proceso grupal. Promover la participación equitativa de todos los niños. Reforzar verbalmente las conductas colaborativas. Guiar la reflexión final resaltando los valores compartidos.

"La cadena de la solidaridad"

Rol del estudiante	Participar activamente en cada reto grupal. Colaborar sin competir. Escuchar y respetar las ideas de los demás.. Reconocer la importancia de trabajar unidos.







Fuente: (León et al., 2020).

11. BIBLIOGRAFÍA

Acevedo, E., Rojas, A., & Hoyos, L. (2021). nfluencia de la sobreprotección parental en el desarrollo socio-afectivo en los niños (as) de 4 años del colegio San José de las Vegas sede El Escobero. Municipio del Retiro (Ant) (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/15091

Altamirano, J., & Maza, P. (2022). Inteligencia emocional asociada a estilos de crianza en estudiantes de 4º y 5º de secundaria de la IEE "Juan Manuel Iturregui"–Lambayeque. Obtenido de https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10321

Alvarado, R., & Cortez, J. (2021). RINCÓN DE JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO SALUDABLE DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PEPITA DE ORO", CANTÓN TENA, PROVINCIA DE NAPO. Obtenido de http://repositoriodigital.itstena.edu.ec:8080/jspui/handle/123456789/159

Alvarez, M., Botero, S., Diaz, K., Montoya, L., Uribe, M., & Villegas, K. (2020). La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil. Obtenido de https://repositorio.tdea.edu.co/handle/tdea/1189

Anasi, J. (2022). Actividad física y la inteligencia corporal kinestésica: una revisión sistemática. GADE: Revista Científica. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8772398

Arciniegas, O., Álvarez, S., Castro, L., & Maldonado, C. (2021). Inteligencia emocional en estudiantes de la Universidad Autónoma de Los Andes. Conrado. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000100127&script=sci_arttext

Arrogante, A. (2022). Organización de eventos empresariales 2. Ediciones Paraninfo, SA. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=o4h3EAAAQBAJ&oi=fnd&

pg=PR5&dq=6.9.5.%09Inteligencias+m%C3%BAltiples&ots=RvOIy8TPED&sig=w2WDIjYs7N155IjpCQFyu7CB-rY

Avilés, E., & Chimbo, C. (2023). RINCÓN DE HOGAR PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL SAN SEBASTIÁN. Obtenido de http://repositoriodigital.itstena.edu.ec:8080/jspui/handle/123456789/336

Baquero, S., Carrillo, S., & Rodríguez, S. (2020). Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada IED. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/items/07972ce2-7eee-4279-8516-4c86093d8573

Bartra, R. (2023). Cerebro y libertad: ensayo sobre la moral, el juego y el determinismo. Obtenido de https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5652730&publisher=FZW358

Bodrova, E. (2024). HERRAMIENTAS DE LA MENTE. EL APRENDIZAJE EN LA INFANCIA DESDE LA PERSPECTIVA DE VYGOTSKY. Obtenido de https://archive.org/details/bodrova-e.-herramientas-de-la-mente.-el-aprendizaje-en-la-infancia-desde-la-perspectiva-de-vygotsky/page/n15/mode/2up

Bonilla, F., & Vega, V. (2023). La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años en el CEI “Teresa León de Noboa” del cantón Guaranda provincia Bolívar en el periodo–noviembre 2022–marzo. Obtenido de https://dspace.ueb.edu.ec/bitstreams/8b8ebc4c-1f86-4787-93d0-86b697bf69f7/download

Borda, A. (2021). La edad de las operaciones formales de Jean Piaget y el rendimiento académico en matemáticas. Ciencia latina revista científica multidisciplinar. Obtenido de https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/728

Campos, S., Villanueva, L., Mamani, L., Sucapuca, C., Quispe, R., & Pacoricona, L. (2022). Inteligencia intrapersonal: sus estrategias de desarrollo. Paidagogo. Obtenido de https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/100

Carreño, D., Massani, J., & Alfonso, Y. (2022). La exploración de la inteligencia lingüística en los niños de cinco a seis años de edad. Mendive. Revista de Educación. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962022000100158&script=sci_arttext

Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049

Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049

Castillo, M., & Coronado, E. (2022). El trabajo colaborativo y las habilidades sociales en estudiantes universitarios. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Obtenido de https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3910

Cerda, W., & Guamán, M. (2021). Rincón de contrucción en el desarrollo cognitivo de los niños del programa creciendo con nuestros hijos zona 2-mt, cantón Carlos Julio Arosemena Tola, provincia de Napo. Obtenido de http://repositoriodigital.itstena.edu.ec:8080/jspui/handle/123456789/172

Constitución de la República del Ecuador. (2008). CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Cujilan, L., Acosta, G., & Guacho, C. (2024). Impacto significativo de la inteligencia intrapersonal en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica: Significant impact of intrapersonal intelligence on the learning of

elementary school students. Revista Latinoamericana de Ciencias Social. Obtenido de http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2920

del Pilar, M., Rosin, S., & Pavone, A. (2020). Efectos de programas interprofesionales terapéuticos basados en el juego para niños con discapacidades del desarrollo. Revista chilena de terapia ocupacional. Obtenido de https://scholar.archive.org/work/2hls7kftyndjzh73amhjtdxstq/access/wayback/https://revistaterapiaocupacional.uchile.cl/index.php/RTO/article/download/60537/64072

Forero, M. (2018). Juego Simbólico: Reflexiones desde mi Práctica Pedagógica. Obtenido de http:// repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/ handle/20.500.12209/9879/TO21986.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gaibor, M., Gavilánez, M., Arteaga, M., & Torres, M. (2022). Guía didáctica de la inteligencia espacial en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños/as de 4 a 5 años en educación inicial y básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Obtenido de https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1710

Genise, G., Ungaretti, J., & Etchezahar, E. (2020). El Inventario de los Cinco Grandes Factores de Personalidad en el contexto argentino: puesta a prueba de los factores de orden superior. Diversitas: Perspectivas en Psicología. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-99982020000200009&script=sci_arttext

González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. Polo del conocimiento. Obtenido de https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682

Graterol, I. (2020). EL JUEGO ESTRATEGIA MATEMÁTICA EN NIÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES. Scientiarium. Obtenido de https://investigacionuft.net.ve/revista/index.php/scientiarium/article/view/70

Guataquira, C., & Castellanos, M. (2020). Factores que causan dificultad en los procesos de comprensión lectora de estudiantes de grado cuarto de la IED el Porvenir. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/items/56c26aee-4596-4d7d-a06b-fabf2812fcb8

Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662023000200039&script=sci_arttext

Intriago, V., & Murillo, G. (2022). Rincón lógico matemático y el desarrollo cognitivo, en la etapa pre operacional de los niños, de la escuela fiscal Mixta Leonidas Plaza Gutiérrez, ubicada en el Cantón Paján, Provincia De Manabí; en el periodo 2021–2022. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda N. Obtenido de https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1667

Isern, J. (2022). studio de desarrollo psicomotor en gemelos dicigóticos que recibieron suplementos de progesterona natural durante el embarazo. Obtenido de https://search.proquest.com/openview/a953ab389d14a8c70292bb4ee843a49b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y

Jara, S. (2020). Factores asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018. Obtenido de https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/4609

Jiménez, M. (2022). Desarrollo de producto de optimización para la empresa 1D Solutions en base a algoritmos de inteligencia computacional. Obtenido de https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/185775

Minedu. (2019). Juego Simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores (1° Edición). Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.

Ministerio de educación. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-

content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Ministerio de educación. (2017). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Ministerio de educación. (2020). LINEAMIENTOS E INSTRUCTIVO PARA REGISTRO Y SEGUIMIENTO DE ACTIVIDADES DE LOS FUNCIONARIOS BAJO LA MODALIDAD DE TELETRABAJO. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/Instructivo-Teletrabajo.pdf

Naspud, A., & Daniela, K. (2021). Reconocimiento de las emociones en niños de 4 años de edad del centro de Educación Inicial ciudad de Cuenca. Obtenido de http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2013

Nufio, F. (2022). Inteligencia emocional como factor de protección ante trastornos por uso de sustancias en adolescentes guatemaltecos. Obtenido de http://www.repositorio.usac.edu.gt/19739/

Oliva, L., & Margarita, E. (2024). Juguete terapéutico para niños con tea de 5 a 11 años que ayuda a calmar sus ataques de ansiedad, a mejorar sus habilidades de comunicación motricidad fina. Obtenido de https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/671/Trab%20Invest%20-%20Juguete%20terap%C3%A9utico%20para%20ni%C3%B1os%20con%20tea%20de%205%20a%2011%20a%C3%B1os....pdf?sequence=1

Palacio, O., Lozano, M., & Muñoz, B. (2021). Inteligencia emocional y estrategias pedagógicas multimediales en estudiantes de 6°-básica secundaria de la Institución Educativa el Libertador en Curillo-Caquetá. Obtenido de https://repositorio.cecar.edu.co/entities/publication/2076f280-0175-45fd-9fb6-042efee424a5

Pedroza, J. (2022). Actividades lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de operaciones de inteligencia lógico-matemáticas (adición y sustracción) en niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Antonio Ricaurte sede la esperanza del municipio de Tame-Arauca. Obtenido de http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6308

Pisabarro, A. (2025). Uso de juegos serios en el aula. Una propuesta de gamificación diferente. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75491

Quispe, K. (2024). Juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 305 Juliaca 2024. Obtenido de https://repositorio.uancv.edu.pe/items/e0888176-4814-4c54-b097-dfeadfccdc0b

Recalde, M., & Duque, M. (2023). Psicología Evolutiva del Periodo Sensoriomotor. Obtenido de https://biblioteca.ciencialatina.org/wp-content/uploads/2023/11/Psicologia-evolutiva.pdf

Rengifo, C. (2022). El Juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas-Loreto, 2020. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/10802

Sánchez, A., & Ribadeneira, D. (2025). Las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional, en los niños de Educación Inicial. Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR. ISSN 2737-6354. Obtenido de http://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/421

Sanchez, K., & Velsquez, B. (2024). Inteligencia emocional y procrastinación académica en estudiantes del 3ro y 4to de nivel secundario de las instituciones educativas estatales del distrito de San Sebastián de la ciudad del Cusco, 2023. Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/9385

Sánchez, Y., Raqui, C., Callupe, P., & Huaman, F. (2024). Inteligencia Emocional de los Futuros Licenciados en Administración de una Universidad Intercultural del Perú. Revista Tecnológica-Educativa Docentes. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662024000100243

Solórzano, G., Mero, N., & Zambrano, V. (2025). Desarrollo afectivo de niños y niñas en edades de 2 a 3 años empleando tarjetas con figuras. MQRInvestigar. Obtenido de https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/577

Suárez, S. (2023). ¿Qué es la lúdica? La importancia de jugar para aprender. Obtenido de https://www.iexe.edu.mx/desarrollo-humano/que-es-la-ludica-la-importancia-de-jugar-para-aprender/

Talavera, R. (2022). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. Revi. Digital Publisher. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8823234.pdf

Tolentino, H. (2020). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. Revista educación. Obtenido de https://opac5.scielo.sa.cr/j/edu/a/ZmdSJxJgnqcJ44KVyBxZcbB/?lang=es&format=pdf

Valles, V., & Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. EduSol. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci_arttext

Valles, V., & Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. EduSol. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci_arttext

Villar, A., De Salcedo, C., & Rosario, L. (2022). La arteterapia para mejorar la convivencia en el aula y la inteligencia intrapersonal. Polo del Conocimiento. Obtenido de https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3688

12. ANEXOS

Anexo 1 Encuesta: Encuesta a docentes de la institución

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEON DE NOBOA"

OBJETIVIO:

Analizar la influencia del JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA DE LEÓN DE NOBOA".

1. **¿Considera que el juego simbólico promueve el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas?**

Si

No

Tal vez

Nunca

2. **¿Cree que el juego simbólico puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una imagen positiva de sí mismos?**

Si

No

Tal vez

Nunca

3. **¿Cree que el juego simbólico es más efectivo que otras estrategias para desarrollar la inteligencia intrapersonal?**

Si

No

Tal vez

Nunca

4. **¿Considera que el juego simbólico es una herramienta útil para mejorar la convivencia en el aula?**

Si

No

Talvez

Nunca

5. **¿Los niños tienden a incluir a otros compañeros durante sus juegos simbólicos?**

Si

No

Tal vez

Nunca

6. **¿Ha utilizado el juego simbólico como herramienta para fomentar la cooperación entre sus estudiantes?**

Si

No

Tal vez

Nunca

7. **¿Considera que la inteligencia interpersonal también depende del entorno familiar del niño?**

Si

No

Tal vez

Nunca

8. **¿Ha implementado estrategias en clase para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños?**

Si

No

Tal vez

Nunca

9. **¿Cree que la inteligencia interpersonal influye en el liderazgo infantil dentro de juegos o tareas?**

Si

No

Tal vez

Nunca

10. **¿Cree que la inteligencia interpersonal puede fortalecerse únicamente mediante el trabajo colaborativo?**

Si

No

Tal vez

Nunca

Anexo 2 Ficha de observación

Objetivo:

Evaluar y registrar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños y niñas durante la realización de actividades de juego simbólico, identificando su capacidad para expresar emociones, asumir roles y colaborar con otros."

N.º	**Indicador/pregunta**	En Inicio	En Proceso	Alcanzado
1	**¿Utiliza objetos para representar situaciones imaginarias (teléfonos, comida, muñecos)?**			
2	**¿Expresa emociones propias durante el juego simbólico (alegría, tristeza, enojo)?**			
3	**¿Reconoce emociones en otros niños durante el juego?**			
4	**¿Establece roles (mamá, doctor, maestro) y los mantiene durante el juego?**			
5	**¿Colabora con otros niños para desarrollar una historia o situación de juego?**			
6	**¿Resuelve conflictos o desacuerdos de manera verbal y respetuosa en el juego?**			
7	**¿Demuestra empatía hacia sus compañeros (consuela, comparte, cuida)?**			
8	**¿Se comunica claramente para expresar ideas o necesidades dentro del**			

	juego simbólico?			
9	**¿Asume la perspectiva de otros personajes durante el juego (piensa como "el otro")?**			
10	**¿Mantiene la atención y el interés durante el juego simbólico por un tiempo adecuado?**			

Anexo 3 Aplicación de encuesta y llenado de ficha de observación

















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

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.			
Carrera: Educación Inicial.			
Modalidad de Titulación: Proyecto de titulación.	**Opción:** Trabajo de titulación.		
Título del proyecto: "El juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia intra e inter personal en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial "TERESA DE LEÓN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025."			
Estudiante: Anggi Adriana Andagana Cando Yuliana Noemí Vargas Duarte	**Cédula:** 0202258612 1206937417	**Teléfono:** 0967349229 0991755352	**E-mail:** anggi.andagana@ueb.edu.ec yuliana.vargas@ueb.edu.ec
Docente Tutor: Danny Pérez Castillo	**Cédula:** 0201978988	**Teléfono:** 0988728720	**E-mail:** dperez@ueb.edu.ec

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

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a		Observaciones
1	26/03/2025	Socialización del tema de proyecto de integración curricular.	2	Anggi		
2	09/04/2025	Refinamiento y delimitación clara del tema.	2	Anggi		
3	10/04/2025	Presentación del perfil (corrección del problema, puntos importantes como los contextos donde se desarrolla el problema planteado).	2	Anggi		
4	16/04/2025	Revisión de la justificación y objetivos generales y específicos	2	Anggi		
5	23/04/2025	Revisión crítico de la literatura.	1	Anggi		
6	24/04/2025	Revisión y aprobación del perfil del proyecto de integración curricular.	1	Anggi		
7	30/04/2025	Revisión del marco teórico.	2	Anggi		

8	06/05/2025	Segunda revisión del marco teórico con las correcciones emitidas.	2	Anggi		
9	07/05/2025	Revisión de la metodología.	2	Anggi		
10	08/05/2025	Revisión del análisis de resultados.	1	Anggi		
11	14/05/2025	Corrección sobre el análisis de resultados.	2	Anggi		
12	15/05/2025	Correcciones finales y preparación del documento para la entrega final.	2	Anggi		

Docente Tutor
Danny Pérez Castillo
Firma

Coordinador de la Unidad Integración curricular
Dora Lliguisupa
Firma

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 10 de abril de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0217.6 – 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (05), realizada el 9 de abril de 2025.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO SEGUNDO PUNTO.- Análisis y resolución de la aprobación de los temas (Proyectos de Investigación) validados por los tutores de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

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 y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

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 y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

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, 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.- Recepta, 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 Unidad de Integración curricular			Créditos para desarrollo de 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:

CONSEJO DIRECTIVO

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.

QUE, en oficio 045-CEI-2025 de fecha 19 de marzo de 2025, la Lcda. Dora Lliguisupa Pástor, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, hace llegar aprobación de los temas (Proyectos de Investigación) validados por los tutores de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Proyecto de Investigación) titulado: "EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTRA E INTER PERSONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA", DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025", presentado por: ANGAGANA CANDO ANGGI ADRIANA Y VARGAS DUARTE YULIANA NOEMI, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025, revisado y validado por el tutor/a: Magister PEREZ CASTILLO DANNY FERNADO, Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)
- Trabajos entregados
- Fuentes de Internet

Exclusiones

- N.º de coincidencia excluida

Fuentes principales

0%	Fuentes de Internet
9%	Publicaciones
0%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

turnitin

