

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NORMAS SOCIALES DE LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de Magíster
en Educación Inicial

Autora: Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva

Directora: Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magíster

Ambato - Ecuador


2018

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster, e integrado por los señores: Doctor Medardo Alfonso Mera Constante, Magíster; Psicóloga Elena del Rocío Rosero Morales, Magíster; Licenciada Silvia Beatriz Acosta Bones, Magíster; designados por el Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NORMAS SOCIALES DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, elaborado y presentado por la Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva, para optar por el Grado Académico de Magister en Educación Inicial; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente del Tribunal



Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.
Miembro del Tribunal



Psc. Elena del Rocío Rosero Morales, Mg.
Miembro del Tribunal



Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: **EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NORMAS SOCIALES DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**, le corresponde exclusivamente a la Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva, Autora de investigación bajo la dirección de la Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Magíster, Directora del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva
C.C. 1803229994
AUTORA



Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magíster
C.C. 1802840981
DIRECTORA

DERECHOS DE AUTORA

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión, pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la universidad.



Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva
C.C. 1803229994
AUTORA

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Pág.
Portada.....	i
A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	ii
Autoría del Trabajo de Investigación.....	iii
Derechos de Autora.....	iv
Índice General de Contenidos	v
Índice de Tablas	ix
Índice de Cuadros.....	x
Índice de Gráficos	xi
Agradecimiento	xii
Dedicatoria	xiii
Resumen Ejecutivo.....	xiv
Executive Summary	xvi
Introducción	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Árbol de problemas	6
1.2.3. Análisis crítico.....	7
1.2.4. Prognosis	9
1.2.5. Formulación del problema	10
1.2.6. Interrogantes.....	10
1.2.7. Delimitación del objeto de investigación	11
1.3. Justificación.....	11
1.4. Objetivos	13
1.4.1. Objetivo General	13

1.4.2. Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1. Antecedentes Investigativos	14
2.2. Fundamentación Filosófica	17
2.2.1. Fundamentación Epistemológica	18
2.2.2. Fundamentación Ontológica	18
2.2.3. Fundamentación Axiológica	19
2.2.4. Fundamentación Sociológica	19
2.2.5. Fundamentación Pedagógica.....	20
2.3. Fundamentación Legal	20
2.4. Categorías Fundamentales.....	25
2.4.1. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente.....	28
2.4.2. Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente	46
2.5. Hipótesis.....	59
2.6. Señalamiento de Variables	59
CAPÍTULO III	60
METODOLOGÍA	60
3.1. Enfoque de la Investigación	60
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	60
3.2.1. Investigación Bibliográfica	60
3.2.2. Investigación de Campo	60
3.2.3. Investigación Experimental.....	61
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	61
3.3.1. Nivel Exploratorio.....	61
3.3.2. Nivel Descriptivo	61
3.3.3. Nivel Correlativo o de Asociación de variables.....	62
3.4. Población.....	62
3.5. Operacionalización de las Variables	63
3.5.1. Variable Independiente: El Juego Simbólico.....	63

3.5.2. Variable Dependiente: Normas Sociales	64
3.6. Técnicas e instrumentos	65
3.6.1. Técnicas.....	65
3.6.2. Instrumentos	65
3.7. Validez y confiabilidad	65
3.8. Plan de recolección de la información	66
3.9. Plan de Procesamiento de la Información	67
3.9.1. Análisis e interpretación de resultados	67
CAPÍTULO IV	68
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	68
4.1. Análisis de la Escala Estimativa.....	68
4.2. Verificación de hipótesis	98
4.2.1. Planteamiento de la hipótesis	98
4.2.2. Comparación primera y segunda aplicación grupo experimental	98
4.2.3. Comparación entre el grupo experimental y el grupo de control	99
CAPÍTULO V.....	101
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	101
5.1. Conclusiones	101
5.2. Recomendaciones	102
CAPÍTULO VI	103
LA PROPUESTA	103
6.1. Datos Informativos.....	103
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	104
6.3. Justificación.....	104
6.4. Objetivos	105
6.4.1. Objetivo General	105
6.4.2. Objetivos Específicos	105
6.5. Análisis De Factibilidad	105
6.6. Fundamentación Teórica – Científica	106

6.7. Metodología Plan Operativo	110
6.8. Administración de la Propuesta.....	148
6.9. Evaluación de la propuesta.....	148
 BIBLIOGRAFÍA	 149
ANEXOS	154

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1: Población	62
Tabla N° 2: Imagina situaciones emotivas	68
Tabla N° 3: Imagina escenarios reales o imaginativos.....	70
Tabla N° 4: Juega usando objetos reales	72
Tabla N° 5: Función distinta a los objetos	74
Tabla N° 6: Crea y simula objetos imaginarios.....	76
Tabla N° 7: Imita algún personaje real.....	78
Tabla N° 8: Actúa como personaje imaginario	80
Tabla N° 9: Juega y actúa como un profesional	82
Tabla N° 10: Respeta turnos.....	84
Tabla N° 11: Cortés con sus compañeros.....	86
Tabla N° 12: Respeta a sus compañeros	88
Tabla N° 13: Practica normas de comportamiento.....	90
Tabla N° 14: Actitud amistosa	92
Tabla N° 15: Expresa palabras de gratitud.....	94
Tabla N° 16: Respeta solo normas sociales.....	96
Tabla N° 17: Relación primera y segunda aplicación grupo experimental	98
Tabla N° 18: Comparación grupo de control y experimental.....	99
Tabla N° 19: Estadístico de la prueba de Wilcoxon.....	100

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro N° 1: Variable Independiente: Juego simbólico	63
Cuadro N° 2: Variable Dependiente: Normas Sociales.....	64
Cuadro N° 3: Plan de recolección de la información	66
Cuadro N° 4: Metodología plan operativo	111
Cuadro N° 5: Cronograma de actividades	117
Cuadro N° 6: Administración de la propuesta.....	148

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales	25
Gráfico N° 2: Imagina situaciones emotivas	68
Gráfico N° 3: Imagina escenarios reales o imaginativos.....	70
Gráfico N° 4: Juega usando objetos reales	72
Gráfico N° 5: Función distinta a los objetos	74
Gráfico N° 6: Crea y simula objetos imaginarios.....	76
Gráfico N° 7: Imita algún personaje real.....	78
Gráfico N° 8: Actúa como personaje imaginario	80
Gráfico N° 9: Juega y actúa como un profesional.....	82
Gráfico N° 10: Respeta turnos.....	84
Gráfico N° 11: Cortés con sus compañeros.....	86
Gráfico N° 12: Respeta a sus compañeros	88
Gráfico N° 13: Practica normas de comportamiento.....	90
Gráfico N° 14: Actitud amistosa	92
Gráfico N° 15: Expresa palabras de gratitud.....	94
Gráfico N° 16: Respeta solo normas sociales	96
Gráfico N° 17: Sanando a mis amigos	118
Gráfico N° 18: Jugando a la selva	120
Gráfico N° 19: Alimentándome sanamente.....	122
Gráfico N° 20: Un viaje por el espacio	124
Gráfico N° 21: La fábrica de papa Noel.....	126
Gráfico N° 22: Jugando a ser profesora	128
Gráfico N° 23: Jugando a los super héroes	130
Gráfico N° 24: Mis servidores favoritos	132
Gráfico N° 25: Juguemos al trencito viajero	134
Gráfico N° 26: Construyendo la casita.....	136
Gráfico N° 27: Pesquemos con alegría.....	138
Gráfico N° 28: Restaurante amistoso	140
Gráfico N° 29: Inventar saludos	142
Gráfico N° 30: País mágico.....	144
Gráfico N° 31: Automóviles educados.....	146

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por darme la salud y vida y poder continuar con mi preparación profesional. A mi familia, mis hermosos hijos Belén y David que han sabido aceptar con paciencia la ausencia de su madre los días sábados durante 2 años, a mi esposo, mi tía Lilia, mi papi, mi mami, por darme los ánimos de continuar y no desmayar en este largo camino a mis amigos Angelita y César por apoyarme con sus conocimientos pedagógicos en la realización de esta investigación.

Y por último también quiero agradecer a mi Directora de trabajo de investigación la Magister Carolina San Lucas quien ha sabido guiarme y enseñarme con su paciencia en este proceso, a la Unidad Educativa Rumiñahui bloque 1 Educación Inicial por permitirme realizar este trabajo experimental con los niños de 3 años.

Todo su apoyo fue fundamental para la culminación de esta investigación.

¡Muchas Gracias!

DEDICATORIA

A mi tía Laura Martínez por ser la persona quien me apoyo incondicionalmente para que pueda cursar mi carrera universitaria, que a pesar de la distancia no me soltó de la mano y supo cuidarme y guiarme como una madre.

A ella le debo el haberme convertido en una mujer luchadora, profesional y una buena madre, ya que con su ejemplo me enseñó a ser perseverante y no desmayar frente a las adversidades de la vida.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NORMAS SOCIALES DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

AUTORA: Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva

DIRECTORA: Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magíster

FECHA: Marzo 28, 2018

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo investigativo se ubica en la Unidad Educativa Rumiñahui en el cantón Ambato, en este estudio se aborda la deficiente práctica de las normas sociales y su vinculación con el juego simbólico en los niños de 3 a 4 años, para lo cual se determinó una base teórica de las dos variables conceptualizando las mismas para poder determinar sus características. La metodología con la cual se realizó la investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo ya que en base a la investigación bibliográfica se identificó las cualidades de cada variable en tanto que para la obtención de datos numéricos se ejecutó modelos estadísticos que nos permitió la comprobación de una hipótesis inicialmente planteada; es decir que el juego simbólico tiene una vinculación directa hacia la práctica de las normas sociales, la modalidad aplicada es bibliográfica, la cual permitió detallar claramente las variables en el marco teórico, de campo ya que se realizó en el lugar de los hechos con el nivel de educación inicial correspondiente, además se avanzó a la modalidad experimental al dividir la investigación en dos momentos y con una población que correspondió a 22 niños como grupo experimental y 25 niños como grupo de control obteniendo datos reales con los cuales se pudo explorar el fenómeno de investigación y su presencia en cada paralelo, nivel descriptivo permitió cualificar la realidad del juego simbólico y las normas sociales en cada uno de los niños, antes de la intervención, se llegó al nivel correlativo pues los datos ayuda comparar el

antes y el después de la aplicación de los juegos simbólicos además entre grupos de control y el experimental y por supuesto la relación entre una variable y la otra, puesto que los instrumentos empleados obedecen a la operacionalización de las variables que derivó en una escala estimativa con 15 ítems con alternativas de respuesta graduales que garantiza la validez y la confiabilidad. Los resultados obtenidos en base a la estadística y las pruebas de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, además de los resultados del análisis en la interpretación determina que el juego simbólico tiene una afectación directa en las normas sociales de los niños de 3 a 4 años, por tanto, se finaliza esta investigación estableciendo un manual para la solución de esta problemática donde constan las actividades lúdicas con sus respectivos objetivos, materiales, tiempos, procedimientos y evaluación de forma que tanto docentes y padres de familia puedan contribuir al desarrollo integral de los niños de educación en el marco de la calidad y calidez.

Descriptor: juego simbólico, normas sociales, desarrollo social, convivencia, estrategia, enseñanza, aprendizaje, metodología juego trabajo, ámbito de convivencia, eje de desarrollo social y valores.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

THEME: "THE SYMBOLIC GAME IN THE SOCIAL NORMS OF CHILDREN OF INITIAL EDUCATION"

AUTHOR: Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva

DIRECTED BY: Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magister

DATE: March 28, 2018

EXECUTIVE SUMMARY

The present investigative work is located in the Rumiñahui Educational Unit of Ambato city, this study tackles the deficient practice of the social norms and its connection with the symbolic play in children aged 3 to 4 years, for which a theoretical basis of the two variables was determined, conceptualizing them in order to determine their characteristics. The methodology used to carry out the research has a qualitative-quantitative approach since based on the bibliographic research, the qualities of each variable were identified, while statistical models were executed to obtain numerical data, which allowed us to verify a hypothesis initially posed; this means that the symbolic game has a direct link to the practice of social norms, the applied modality is bibliographic, which allowed to detail clearly the variables in the theoretical framework of field since it was carried out in the place of the events with the corresponding level of initial education, in addition, the experimental modality was advanced by dividing the research into two periods and with a population that concerned to 22 children as an experimental group and 25 children as a control group, obtaining real data with which the phenomenon of research could be explored and its presence in each parallel, then it was passed to the descriptive level allowing to qualify the reality of the symbolic game and the social norms in each one of the children, before the intervention, the correlative level was reached because the data allowed us to compare the before and after the

application of the symbolic games also between control groups and the experiment group and of course the relationship between one variable and the other, since the instruments used obey the operationalization of the variables that led to an estimated scale with 15 items with gradual response alternatives that guarantee validity and reliability. The results obtained based on the statistics and the Wilcoxon signed rank tests for related samples, as well as the results of the analysis in the interpretation determine that the symbolic game has a direct effect on the social norms of children from 3 to 4 years, therefore, this research is finished by establishing a manual for the solution of this problem where recreational activities with their respective objectives, materials, times, procedures and evaluation are included so that both teachers and parents can contribute to the integral development of Children's education within the framework of quality and warmth.

Keywords: symbolic game, social norms, social development, coexistence, strategy, teaching, learning, work game methodology, scope of coexistence, axis of social development and values.

INTRODUCCIÓN

El juego simbólico es muy importante en el desarrollo de niño y niña, mejorando su creatividad e imaginación, de igual forma las normas sociales son necesarias para mantener un ambiente armonioso en su entorno y fortalecer la convivencia escolar, por lo cual se considera necesario el implementar actividades que promuevan las normas sociales a partir del juego simbólico de los niños y niñas. A continuación, se detalla la estructura del trabajo.

Capítulo I: Está constituido por el problema de investigación que es necesario ser resuelto la deficiente práctica de las normas sociales al no estar vinculado con el juego simbólico en los niños de 3 a 4 años, argumentando ampliamente de forma Macro, Meso y Micro; además se estructuro el árbol de problemas para redactar el análisis crítico que se refiere a las causas y efectos que dieron origen al problema, la prognosis si no se soluciona el problema que podría pasar a lo futuro. A continuación, se formuló el problema en forma de pregunta, se delimito el estudio para que sea fácil el desarrollo, además se justificó la investigación considerando factores para la redacción cómo lo importante, novedoso, utilidad y factibilidad que permitió precisar los objetivos que queremos lograr con la investigación.

Capítulo II: Para el desarrollo del Marco Teórico se inició con los antecedentes investigativos que refiere a la información de investigaciones basadas en relación con el juego simbólico y las normas sociales, seguidamente, se realizó el análisis de las teorías según varios autores. Posterior se plantea la fundamentación filosófica y fundamentación legal mediante teorías y leyes establecidas en el marco legal relacionadas al tema, se categorizo las variables para poder organizar el marco teórico, con lo cual se definió la hipótesis y las variables.

Capítulo III: El Marco Metodológico es la esencia de la investigación, es como se desarrolló la investigación, en este capítulo se delimitó el enfoque a utilizar que fue el cuantitativo en vista que se comprobó las hipótesis; las modalidades de investigación fueron: bibliográfica pues facilito el desarrollo del marco teórico, de

campo en el lugar de los hechos en donde se aplicó la Escala Estimativa en la Unidad Educativa Rumiñahui, el nivel de investigación fue correlacional porque se buscó las relaciones entre las variables permitiendo comprender las causas y efectos que dieron origen del problema; la población de estudio fue de 22 niños y niñas del grupo experimental y 25 niños y niñas del grupo de control, se operacionalizó las variables de estudio de forma individual. Finalmente se propuso un plan de recolección de información y procesamiento.

Capítulo IV: El análisis e interpretación de resultados corresponde al desarrollo de todos los instrumentos y técnicas empleadas, se utilizó el software SSPS y Excel, que permitió la tabulación y gráfica de los ítems, posterior se comprobó la hipótesis mediante la prueba no paramétrica.

Capítulo V: Las conclusiones y recomendaciones fueron redactadas acorde a los objetivos de la investigación siendo el sustento el análisis e interpretación de resultados de la escala estimativa aplicada y los modelos estadísticos empleados.

Capítulo VI: Para el desarrollo de la propuesta, referente al manual de actividades fue conveniente el definir los datos informativos, los antecedentes de la propuesta que hace referencia a los resultados arrojados por la investigación, se justificó la importancia de realizar la propuesta, se estableció el objetivo mediante el análisis de factibilidad para luego sustentar teóricamente con el fin de solucionar el problema, además, está explicado la metodología a emplear para el desarrollo de la propuesta, esto se refiere también al modelo operativo, administración, monitoreo y evaluación de la propuesta.

Finalmente se añadió la bibliografía y los anexos que se convierten en evidencia de la investigación

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema

“El juego simbólico en las normas sociales de los niños de Educación Inicial”

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

A nivel **mundial**, el juego en la etapa escolar es fundamental para el desarrollo integral del niño de 3 a 4 años debido a que constituye una necesidad no solamente para moverse, saltar, gritar sino también, el juego es un instrumento de expresión corporal, de vital importancia para la formación de la personalidad del niño y niña, que desde que nacen, están insertos en un mundo social, donde se requieren del respeto a las normas existentes.

Es muy relevante e interesante conocer que “organizados en grupos reducidos, los niños aprenden a trabajar en equipo, colaborar, compartir conocimientos y también se potencia su iniciativa y el sentido de la responsabilidad” (Rivera, 2014, p. 15). Según la autora el juego simbólico es una gran herramienta para lograr un comportamiento social adecuado en las actividades que encierra la educación inicial.

En cuanto a las normas sociales según la National Institute for Health (2013), el 3,5% de los niños y jóvenes con edades comprendidas entre los 3 y 17 años tienen trastornos de conducta, lo que aumenta notablemente una población juvenil con antecedentes penales, cuyo porcentaje oscila entre el 23% y el 87%. Según el mismo instituto esto es causado por el bajo control de los impulsos de la conducta, se caracteriza por tener problemas en el autocontrol del comportamiento y las

emociones. “Estas conductas violan los derechos de los demás y habitualmente, también las reglas o normas sociales” (Armijos, 2014, p. 61)

Rivera (2014) Se considera que los motivos que provocan el problema de la falta de la cortesía, la honestidad, el respeto ya sea a la opinión ajena, a personas consideradas vulnerables, el respeto al derecho ajeno, a las leyes, los modales, el aseo e higiene personal, se concluye que poseen como motivo principal el incumplimiento de las normas sociales, el poco interés o importancia a practicarlos en su medio educativo. (p.18)

Como se puede visualizar el medio educativo especialmente desde la educación inicial a través del juego y del trabajo debe lograr que los niños valoren la convivencia basados en las normas sociales antes escritas.

En el **Ecuador** (2017) es común encontrarse con personas que infringen normas, más aún los adolescentes, pero las normas sociales tienen una relación directa con el campo educativo. El Ecuador ha entrado en un proceso intensivo de educación inicial desde el año 2014, esto significa que desde tempranas edades es donde los maestros pueden inculcar a través de las diferentes actividades escolares las siguientes normas de este nivel como el respeto, hábitos de higiene y alimentación, integración, trabajo en equipo, entre otras.

En el país, debido a los cambios producidos por la modernidad, donde existen padres que trabajan fuera de casa, se ha originado una serie de problemas de comportamiento social que afectan el normal desarrollo del niño y niña. Los padres de familia están delegando a los centros infantiles la dura tarea de educar no solamente en el aspecto cognitivo sino también en las normas y los valores, porque tanto padres como madres de familia no tienen tiempo para cumplir su responsabilidad asignada, dejando a sus niños expuestos a una convivencia escolar conflictiva.

En la ciudad de **Ambato** y particularmente en la Unidad Educativa Rumiñahui, sub nivel II, de Educación Inicial, correspondiente a niños de 3 a 4 años, se ha detectado problemas en los niños y niñas que afectan su convivencia debido a múltiples causas, entre las que se encuentran: el desconocimiento y la poca práctica de las

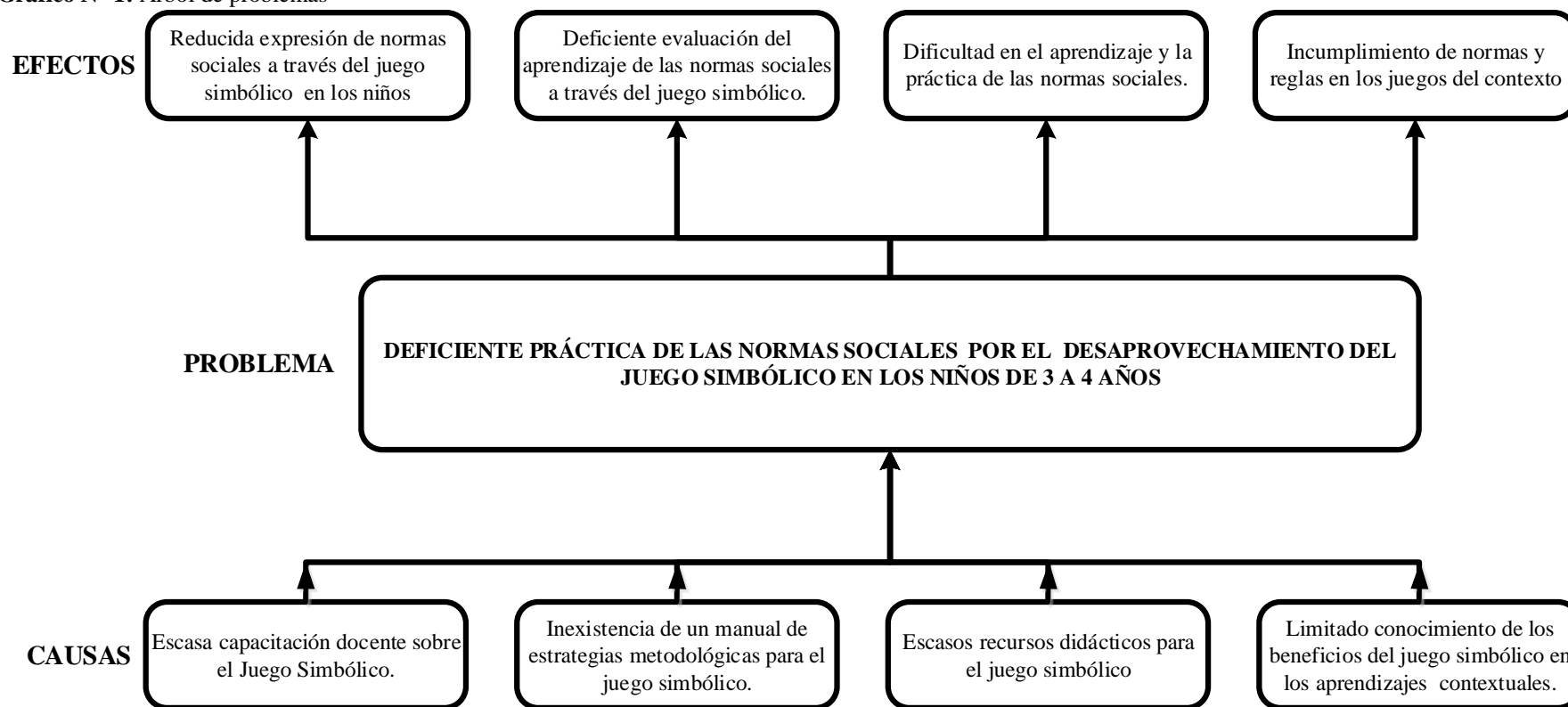
normas sociales, es decir que no saben integrarse al grupo a través de conductas adecuadas, además los padres de familia no han podido lograr que los niños salgan de la burbuja de protección creada en sus hogares ya que en su mundo se sienten cómodos, seguros, protegidos, pero también debido a la sobreprotección de sus familias no se les ha inculcado las normas sociales antes descritas, razón por la cual, les es difícil integrarse al espacio escolar en condiciones de una cultura de paz. Los niños suelen golpearse, desperdician los alimentos, se gritan, se escupen, desobedecen hasta las normas de juego y trabajo dentro del aula dificultando la tarea formativa de los docentes.

Según el Departamento de Consejería Estudiantil de la Unidad Educativa Rumiñahui el 70% de estudiantes provienen del sector rural de clase media y baja, cuyo nivel de instrucción de los padres de familia es Educación Básica en su mayoría. Propuesta Pedagógica, (Unidad Educativa Rumiñahui, 2017, p.7). Esto no contribuye a que los padres puedan sugerir a las docentes que desarrollen estrategias para el juego simbólico, además en el caso de que las docentes solicitaran la ayuda a los padres que ayuden desde sus hogares practicando actividades lúdicas con sus hijos, estos no podrían.

En la Unidad Educativa Rumiñahui existen 9 paralelos de Educación Inicial con 9 docentes, 4 de ellos son de 3 a 4 años y dos de los cuales son el objeto de estudio, el uno en la jornada matutina que consta de 25 niños será el grupo de control y el otro en la jornada vespertina con 22 niños será el grupo de prueba. Las docentes desconocen los beneficios del juego simbólico en las normas sociales; si bien es cierto se está aplicando la metodología juego trabajo, pero el juego de roles, las simulaciones de situaciones reales, la simulación de situaciones imaginarias, la representación de personajes reales e imaginarios pueden contribuir al logro de conductas socialmente aceptadas.

1.2.2. Árbol de problemas

Gráfico N° 1: Árbol de problemas



Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Investigación de campo

1.2.3. Análisis crítico

El desaprovechamiento del juego simbólico para inculcar y practicar normas sociales en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui es una problemática que a su vez tiene sus diversas causas, así:

La escasa capacitación docente sobre el juego simbólico interfiere mucho en el trabajo docente, a pesar de que muchos tienen el título en la especificidad no conocen que el juego simbólico es una estrategia muy importante para lograr muchas capacidades tanto cognitivas como conductuales que contribuyen al desarrollo de las normas sociales de los niños. Al no estar capacitado el maestro acerca del juego simbólico en sus estudiantes se notará una reducida expresión de normas sociales a través del juego. Es decir, los niños seguirán comportándose de forma inadecuada, no adquirirán hábitos de higiene y de alimentación e incluso en todas las actividades de aprendizaje los niños no tendrán normas básicas como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.

Como causa del desaprovechamiento del juego simbólico para el fomento de las normas sociales se encuentra que en la Unidad Educativa Rumiñahui no existe un manual de estrategias metodológicas para desarrollar el juego simbólico en los niños y peor aún con un enfoque hacia la práctica de las normas sociales. Tanto autoridades como docentes se han despreocupado de este recurso didáctico que les desplaza a un segundo plano. Esto significa que no existe claridad a la hora de evaluar el avance de los niños en cuanto al aprendizaje de las normas sociales.

Otra de las causas que contribuyen a la poca práctica de las normas sociales es la sobreprotección de los padres de familia hacia sus hijos, ya que se equivocan considerando que sus niños son muy tiernos para adquirir comportamientos adecuados dentro del ámbito escolar y además piensan que en un futuro dedicaran su tiempo a esta tarea, esto hace que lamentablemente sus hijos adquieran una personalidad egocéntrica y egoísta, es decir se sienten el eje de todas las cosas pretendiendo que los demás se adapten a sus conductas. Los padres al sobreproteger

a sus hijos están desaprovechando la gran oportunidad de lograr hijos adaptables a una sociedad que convive gracias a las normas sociales, además los padres al desconocer la importancia del juego simbólico están limitando a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social, ya que en la actualidad el juego es considerado una herramienta para el cambio de conducta en los niños.

Otro de los factores que determina que exista un escaso desarrollo socioemocional por desaprovechar el juego simbólico se deriva del escaso apego entre padres e hijos que se tiene hoy en la actualidad en muchas de las familias, siendo esto fundamental para que se pueda jugar con los niños, en la actualidad se piensa que el tiempo es cantidad y por eso se descuida la calidad por lo cual la afectividad entre padres e hijos se ve disminuida provocando que se practique poco el juego simbólico en el hogar provocando de esta manera que el niño no tenga los modelos o referentes significativos de los cuales puedan los niños aprender a través del juego simbólico otras habilidades de sus padres de familia.

A esta problemática también aporta la institución educativa, ya que muchas veces no existe el material o recursos didácticos que promuevan los juegos simbólicos, se requieren objetos, láminas, escenarios, materiales audiovisuales, entre otros, ya que con esto los niños y los maestros pueden simular situaciones reales y situaciones imaginarias con personajes reales e imaginarios de esta manera se puede lograr normas sociales en su interacción. Esta escasez de recursos didácticos es producto no solo de la falta del contingente económico sino también de la poca iniciativa para gestionarlos por parte de autoridades y de docentes, lo que deriva en que haya un limitado trabajo didáctico para desarrollar capacidades cognitivas y conductuales a través del juego simbólico, impidiendo a las autoridades de la Institución Educativa una exigencia de esta metodología a los docentes.

Finalmente, otra causa para esta problemática es el limitado conocimiento de los beneficios del juego simbólico en los aprendizajes contextuales, es decir las docentes ignoran que a través del juego simbólico pueden lograr que los niños se ubiquen en las siguientes situaciones.: doctor – paciente, maestra – estudiante,

bombero – víctima, niños – niñas; además pueden simular comportamientos en el área rural y urbana, comportamientos en el hogar y en la escuela, entre otras. De esta manera a través de estos juegos se podría fomentar diferentes normas sociales que ayudarían a los niños en su desenvolvimiento contextual, pero al ignorar estos beneficios lamentablemente los comportamientos de los estudiantes seguirán siendo egocentristas o etnocentristas, impidiendo la adaptación al medio que lo rodea.

1.2.4. Prognosis

En caso de no aportar con una alternativa de solución a esta problemática de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui, no solo se está descuidando la convivencia a través de las normas sociales de los niños, sino que esto también se acompañará de otros efectos ya sea a mediano como a corto plazo siempre afectando negativamente a la niñez de la ciudad de Ambato.

Los efectos negativos serían los siguientes: una reducida expresión de normas sociales a través del juego simbólico es decir se condena a los niños a un comportamiento inadecuado dentro de un contexto social además se les priva a los niños de jugar con objetivos de aprendizaje; esto significa que los niños tendrán reducidas conductas socialmente aceptadas y una reducida capacidad de adaptación al medio.

También de no atender a esta problemática los docentes no tendrán el criterio adecuado para evaluar el avance de sus niños en cuanto al desarrollo y adquisición de normas sociales. Los niños no tendrán claro cuáles son las normas que tanto una institución educativa busca como sus docentes buscan fomentar en ellos.

En el futuro en otros niveles escolares se buscara recién lograr que los niños aprendan y practiquen normas sociales, pero se lo hará a través de otros métodos poco atractivos como, la memorización, el premio, el castigo y el condicionamiento, lo que va a provocar que el aprendizaje de las normas sociales

no sea permanente sino que responda a factores externos, lo que podríamos haber evitado con una metodología agradable, es decir a través del juego simbólico logrando de esta manera la interiorización y permanencia del comportamiento social adecuado.

Finalmente, en caso de ignorar los beneficios del juego simbólico en las normas sociales estaremos formando individuos que incumplan las reglas en los ambientes, en situaciones y en los juegos que se practican en diferentes contextos de su convivir. Serán niños poco adaptados a las diversas culturas, niños egocéntricos que busquen que los demás se adapten a ellos o a su vez niños que creen que su cultura es la única que predomina, en otras palabras, una comunidad conflictiva.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera el juego simbólico contribuye en las normas sociales de los niños de Educación Inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui?

1.2.6. Interrogantes

¿Cuál es el argumento del juego simbólico que contribuye a la práctica de las normas sociales en educación inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui?

¿Cuáles son las normas sociales que practican en la convivencia escolar de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui y que pueden ser potenciadas con el juego simbólico?

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el fortalecimiento de normas sociales en Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui?

¿Qué alternativas de solución existe para aprovechar el juego simbólico en la práctica de las normas sociales en Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui?

1.2.7. Delimitación del objeto de investigación

Delimitación de contenido

Campo: Pedagógico

Área: Socio Educativa

Aspectos: Juego simbólico y normas sociales

Delimitación espacial

Este trabajo investigativo se desarrolló con los niños de Educación Inicial de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Rumiñahui.

Delimitación temporal

La investigación se realizó durante el I Quimestre del año lectivo 2017-2018.

Unidad de Observación

Niños y niñas de 3 a 4 años

Docentes

1.3. Justificación

El presente trabajo de investigación es **importante** para las docentes que trabajan con niños de Educación Inicial de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Rumiñahui ante la limitada aplicación del juego simbólico para la práctica de las normas sociales del niño que se ve afectado por los problemas que sufre la familia moderna donde padre y madre salen a trabajar, dejando la responsabilidad educativa tanto de normas, hábitos y valores a la institución educativa, o incluso les ubican junto al televisor, computador o teléfono móvil, lugares donde pueden encontrar el modelo conductual equivocado.

Es de **interés** para las docentes que trabajan con niños de 3 a 4 porque vivencian la falta de estrategias lúdicas como el juego simbólico con las cuales podrían resolver los problemas de falta de hábitos, agresividad, desorden, irrespeto a las normas,

afectando de esta manera la adecuada interacción dentro del aula para desarrollar sus aptitudes y normas básicas de comportamiento social.

Es **factible** de realizar ya que las autoridades han dado su aval para la recopilación de información de los 2 paralelos de Educación Inicial, además es una población manejable de 47 estudiantes que permitirá contextualizar el problema del desaprovechamiento del juego simbólico, así como para la aplicación de instrumentos de investigación y propuesta de solución que permitan alcanzar los objetivos del estudio, es decir mejorar la práctica de las normas sociales a través del juego simbólico.

Los **beneficiarios** directos de esta investigación serán los niños de Educación Inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui, porque a través del juego simbólico lograrán de forma divertida y agradable una adecuada práctica de las normas sociales que les dará la posibilidad de adaptarse a la esfera social mediante actitudes como la empatía, el respeto, la tolerancia, el trabajo colectivo y la aceptación de la diversidad. Además, podrán adoptar una relación afectiva coherente con sus compañeros y con sus docentes que favorezca el desarrollo integral, la apertura social y cognitiva, la canalización y regulación de su conducta y el reconocimiento de los derechos y deberes de los demás.

Es **original** porque en el Nivel de Educación Inicial donde se trabaja con niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Rumiñahui, no se ha realizado ningún trabajo parecido con respecto a esta problemática, por lo tanto, es una necesidad urgente a ser solucionada.

El **impacto** que se espera de esta investigación es lograr a través del juego simbólico que los niños de Educación Inicial de 3 a 4 años puedan practicar las normas sociales de una manera, agradable, divertida, objetiva, cognitiva y que su aprendizaje al ser interiorizado perdure en el tiempo, logrando así que en sus posteriores etapas del ciclo vital sean individuos adaptados a su medio escolar, social y cultural, sin que sea necesario o imprescindible la regla o norma escrita.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la manera en que el juego simbólico contribuye a la práctica de las normas sociales en los niños de Educación Inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui durante el año lectivo 2017-2018.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Argumentar sobre el juego simbólico y su contribución a la práctica de las normas sociales en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui.
- Diagnosticar las normas sociales que practican en la convivencia escolar los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui y que pueden ser potenciadas con el juego simbólico.
- Relacionar el juego simbólico con el fortalecimiento de normas sociales en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui.
- Proponer alternativas para aprovechar el juego simbólico en la práctica de las normas sociales en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Este trabajo de investigación requiere ser contextualizado, ya sea del nivel micro al macro o viceversa, con la finalidad de encontrar trabajos investigativos que sirvan de referencia al presente. Por tanto, a través de la búsqueda en los diferentes repositorios de universidades extranjeras como nacionales se ha logrado encontrar los siguientes:

Zapata (2014) en la tesis con el tema “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón del cantón Salcedo”, quien concluye:

Los niños no tienen una adecuada dirección pedagógica sobre el juego, ya que los docentes no lo utilizan como un método o recurso didáctico para favorecer el desarrollo social.

Los estudiantes no participan de forma voluntaria en las actividades grupales que se realiza en el grado. Siendo esto desfavorable para su desarrollo social. Los niños presentan un bajo nivel de desarrollo social debido a que no existe buena relación entre todos los estudiantes, lo que trae como consecuencia un ambiente incomodo en el aula de clase sin permitirles desarrollar valores y actitudes que le permitan interactuar con su entorno. (p. 81).

Cuando el niño ejecuta algún tipo de juego donde interactúan más de una persona, favorece significativamente a las relaciones grupales, puesto que los niños y niñas al jugar comparten sus emociones y experiencias y al mismo tiempo aprendiendo de sus amigos y las actividades que está realizando lo cual es importante para el desarrollo social y personal, enfocándose en el respeto, solidaridad, valores que ayudan al niño a relacionarse de una forma adecuada.

Casa (2014) En el artículo con el tema “El juego simbólico y el rol docente” quien resume:

La presente investigación tiene como objetivo describir y establecer cómo es el rol docente al proponer juego simbólico, además identificar las razones por las cuales el docente asume determinado rol y caracterizar este rol en la sección preescolar de la institución. La metodología utilizada fue cualitativa descriptiva, para ello se recurrió a cuestionarios, diarios de campo donde se registró lo observado y finalmente se realizó un grupo focal donde se profundizaron algunos interrogantes arrojados por los cuestionarios. Para analizar la información se realizó una matriz de análisis donde está cada categoría con sus preguntas, tipo de instrumento utilizado y las respuestas y/o lo observado en cada instrumento, luego de ello se analizó teniendo en cuenta el marco teórico y finalmente algunas de las conclusiones arrojadas en esta investigación fueron el rol docente desde una mirada social y las acciones que realizan las estudiantes más allá de lo propuesto. (Casas, 2014, p. 3)

Los juegos deben ser apropiados para la edad y la etapa en la que se encuentran los niños; por eso en la primera etapa de los seres humanos la actividad lúdica se convierte en algo necesario en su educación integral, ya que logran vivir con alegría y en ocasiones hay aprendizajes que los hacen crecer como persona, desenvolverse y conocer el entorno en el cual viven.

Chicaiza (2017) en la investigación “El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa Nueva Era” quien concluye:

El 53% de los niño/as de la población de estudio no cuentan con el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para su normal desenvolvimiento dentro del ámbito escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niño/as, al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años.

El juego simbólico forma parte esencial de la vida de cada niño/a ayudándolo a descubrir el entorno en el que se desenvuelve, puesto que este brinda muchos beneficios dentro de los cuales se puede mencionar que enriquece el desarrollo cognitivo además mejora los niveles de atención y concentración puntos fundamental para un buen aprendizaje. (p.92)

Se presenta claros beneficios al aplicar el juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando notablemente sus actividades diarias, por lo cual se puede apreciar resultados claros y visible al utilizar el juego simbólico en el desarrollo del niño.

Rodríguez (2012) “El Juego en la etapa de Educación Infantil 3-6 años el Juego Social de la Universidad de Valladolid, España” quien concluye

El juego es una actividad fundamental en la E.I, pues forma parte de la vida de los más pequeños, pues es el medio por el cual el niño/a explora e interactúa con el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas, ya que, el juego permite a los niños y niñas investigar y conocer su mundo

Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reforzar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral. (p. 76)

Como podemos darnos cuenta la investigadora coincide con este tema de investigación, ya que al relacionarlo con la estimulación de la moralidad asocia el juego simbólico con las normas sociales y los valores. La misma autora concluye que el juego en general es importante en la Educación Infantil y en la Primaria.

Cordonez (2016) en la investigación “Relaciones sociales y la convivencia de los niños y adolescentes en la Fundación Proyecto Salesiano La Granja Don Bosco Ambato” quien concluye:

El 23% del segundo grupo etario señala estar totalmente de acuerdo en que las relaciones con sus compañeros son buenas, el 30% señala estar parcialmente de acuerdo, el 21% parcialmente en desacuerdo mientras que el 26% restante opta por estar totalmente en desacuerdo.

Del tercer grupo etario encuestados, el 22% indica estar totalmente de acuerdo en que mantiene buenas relaciones con sus compañeros de la Fundación, el 45% señala estar parcialmente de acuerdo, 11% parcialmente en desacuerdo y el 22% totalmente en desacuerdo.

Entre los niños y adolescentes que pertenecen a la Fundación, existe la presencia de líderes negativos quienes influyen en sus compañeros, desintegrando al grupo y fomentando el incumplimiento de las Normas Institucionales. (p.75)

Los fracasos de las personas experimentan en sus relaciones sociales, se debe principalmente a la incapacidad para evaluar sus necesidades y la de los demás; e integrar el conocimiento previo que tienen de una persona con lo que piensa uno del otro mientras se relacionan, es por ello que en casos como éstos; es importante

la intervención de una persona externa para que actúe como facilitador del aprendizaje social y con la práctica esa voz externa se convierte en pensamiento social interno.

Boggino (2016) en el artículo con el tema “Los valores y las normas sociales en la escuela” quien resume:

Procurar alternativas para la prevención de conflictos en el aula y en la escuela conlleva un abordaje desde la complejidad. No es posible seguir pensando fenómenos y procesos sociales como la formación en valores, la construcción de las normas sociales, la violencia o la indisciplina desde visiones simplificadas, Las normas y los valores están presentes en todo momento y en todas las acciones en el aula. Por lo tanto, si no se trabajan conscientemente y con intencionalidad pedagógica, se corre el riesgo de generar, en la misma práctica pedagógica, valores diferentes a los propuestos. Toda práctica social está siempre delimitada por normas y valores y en ella siempre se manifiestan: actitudes y conductas, conocimientos e ignorancia, afectos y pensamientos, creencias e ideologías; por ello, los docentes tendrán que trabajar los contenidos actitudinales en todo momento. (Boggino, 2016, p. 2)

En este contexto, es importante que alumnos y docentes puedan reflexionar y analizar situaciones conflictivas contemporáneas e históricas, situaciones cotidianas en las que ellos mismos estén involucrados, situaciones directas e indirectas, simbólicas y físicas, próximas y lejanas, e intentar la búsqueda de alternativas no violentas en la cotidianeidad del aula

2.2. Fundamentación Filosófica

La investigación tiene su fundamentación filosófica en el pragmatismo y criticismo. Puesto que el hombre es un ser practico y la búsqueda de la verdad responde a la utilidad que pueda darle a la misma. En este contexto la investigadora busca la información acerca del juego simbólico y las normas sociales porque en el fondo intenta que sea útil para su práctica profesional y que facilite su labor educativa en base a mejorar el aprendizaje de los niños.

El ser humano requiere de dos elementos para desarrollar una investigación, requiere de la experiencia y de su razonamiento puesto que los dos son

imprescindibles para la creación del conocimiento; es por esto, que la investigadora al observar la poca práctica de las normas sociales por parte de los niños de Educación Inicial empezó en su mente la búsqueda de las causas y las posibles soluciones. El ser humano busca información en la naturaleza, la interioriza y la procesa en su cerebro y busca la mayor utilidad para su beneficio y el de los demás.

2.2.1. Fundamentación Epistemológica

El problema fue detectado a través de la observación en la Unidad Educativa Rumiñahui, es decir que la poca práctica de las normas sociales estaba afectada la empatía y la agresividad estaban renuentes al seguimiento de las reglas de interacción con los demás y la falta de hábitos de comportamiento social. El paradigma constructivista, asume que el conocimiento es una construcción mental resultado de la actividad cognoscitiva del sujeto que aprende por tanto esta investigación se fundamenta en el racionalismo al hipotetizar que la posible causa del problema puede ser el poco aprovechamiento del juego simbólico, el investigador asume una posición de constructor del conocimiento en base a la investigación que determinará la construcción de una propuesta de solución para la problemática.

2.2.2. Fundamentación Ontológica

Ontológicamente este trabajo está fundamentado en la premisa que la realidad no es estática, es cambiante y está en constante evolución, eso significa que el presente trabajo de investigación acerca del juego simbólico y su relación con las normas sociales de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui está limitado por el tiempo, es decir solo se aplica a aquellos niños en el año lectivo 2017-2018. Además, sus conclusiones no se podrán generalizar para otras instituciones educativas, ya que ellos responderán a otra realidad cambiante, incluso los resultados y conclusiones del presente trabajo de investigación tendrán una validez limitada por el vertiginoso cambio de la realidad.

2.2.3. Fundamentación Axiológica

Para el ser humano siempre han existido cosas valiosas: el bien, la verdad, la belleza, la felicidad, la virtud. Los valores según “son producto de cambios y transformaciones a lo largo de la historia, surgen con un especial significado, cambian o desaparecen en las distintas épocas” (Mejía, 2014, p.47)

Es importante recalcar que, si “los valores son ejes fundamentales por los que se orientan la vida humana y constituyen, a su vez, la clave del comportamiento humano” (Izquierdo, 2015, p.3). Este trabajo de investigación sobre el juego simbólico y su relación con las normas sociales de los niños está influenciado por el sistema de valores, intereses y creencias de la investigadora, ya que el escogimiento del tema a investigar responde al interés propio de su disciplina y profesión, pero la investigación también luego de obtenidas las conclusiones y los nuevos aprendizajes influirá en la vida personal y profesional de la investigadora. Por tanto, este trabajo investigativo no está libre de una influencia mutua.

2.2.4. Fundamentación Sociológica

La investigación sobre el Juego Simbólico y su relación con las Normas Sociales de los niños 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui requiere por su naturaleza de un fundamento sociológico, ya que el ser humano no es un ser aislado aprende de todos según la teoría del Aprendizaje Social de Alberto Bandura y también aprende con todos acorde a la teoría del Constructivismo Social, donde autores como Vygotsky lo fundamentan acertadamente.

En este contexto la educación y los esquemas de conocimiento estarán sometidos a un proceso de cambios continuos, así incluso el juego simbólico no solo requiere de sus pares sino también de los adultos y los objetos del entorno con quienes interactúa.

2.2.5. Fundamentación Pedagógica

La pedagogía es una constante, el juego simbólico como actividad educativa se basa en los estadios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quien considera el juego con los objetos como una oportunidad para mejorar las capacidades intelectivas, garantizando a través de este la imaginación, la simbolización y otras capacidades.

El desarrollo cognitivo se caracteriza por ser dinámico, susceptible de cambios constantes que pueden ser positivos y negativos; de igual manera, permite construir, modificar, diversificar y coordinar esquemas para establecer una serie de significados que amplían el conocimiento del mundo que rodea a los educandos.

La pedagogía persigue el desarrollo integral de los niños, en este sentido este trabajo de investigación se fundamenta en las teorías de Aprendizaje Social de Albert Bandura, el Desarrollo Psicosocial de Erick Erikson, autores que consideran que no hay mejor pedagogo que el entorno social, pues de los modelos y de su interacción con los mismos depende las habilidades y comportamientos futuros de la persona. (Bordignon, 2014, p. 7)

La pedagogía deja ver la realidad como un constante interactuar con los semejantes; no es estática; entre mayor contacto haya con los otros, más ricas son las experiencias, pero estas deben estar reguladas por las normas sociales básicas para una convivencia sana y armónica. Esta interacción permite al docente hacer interpretaciones de sí mismo y del contexto; allí se toman en cuenta los saberes, la concepción del mundo, de la vida, y la concepción de ser humano.

2.3. Fundamentación Legal

El presente trabajo de investigación tiene su fundamento legal en los siguientes documentos:

Este trabajo investigativo también considera importante fundamentarse en El Código de la Niñez y Adolescencia en sus Artículos, ya que este esfuerzo investigativo tiene como fin último el desarrollo y bienestar de los mismos. En este marco se considera que:

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Capítulo II

Derechos de supervivencia

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que le permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, p. 3)

Como se puede concebir en la actualidad una vida digna incluye el juego, y más aún en los niños, motivo por el cual este trabajo de investigación adquiere relevancia plena y a la vez se sustenta en este articulado.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:
“4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.” (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, p. 3)

El juego simbólico es un tema de investigación y a la vez como una propuesta de innovación para favorecer el aprendizaje, en este caso de las normas sociales que coadyuvarán al desarrollo integral de los niños de Educación Inicial.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:
Desarrollar la personalidad, las aptitudes y capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, p. 3)

Cabe señalar que los programas educativos deben guardar esa línea con lo expresado en el artículo 38, y aunque se menciona la Educación Básica, no podemos desmerecer que un aprendizaje temprano a través de las habilidades y destrezas del juego favorecerán este precepto.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
Capítulo Quinto
De la Estructura del Sistema Nacional de Educación

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2013, p. 6)

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

PLAN NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR 2017-2021,

Eje 1:

Derechos para todos durante toda la vida

Objetivo 1

Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas

Política.1.9

Erradicar toda forma de discriminación, desigualdad y violencia, particularmente el machismo y la homofobia, a través de la modificación de patrones sociales y culturales que las naturalizan y perpetúan, para propiciar un ambiente seguro.

Este trabajo investigativo se alinea plenamente con lo anteriormente señalado, ya que favorecerá a modificar los patrones sociales a través del juego proponiendo la práctica de normas sociales acorde a una sociedad del buen vivir.

Política 1.11

Garantizar el ejercicio de los derechos humanos y el cumplimiento de las obligaciones internacionales del estado, a lo largo del ciclo de vida, asegurando el acceso a la justicia, la seguridad integral, la lucha contra la impunidad y la reparación integral de las víctimas.

Si se empieza desde temprano a establecer normas sociales para una sana convivencia y mucho mejor si lo hacemos a través de experiencias lúdicas, de

seguro se está contribuyendo a garantizar los derechos humanos a lo largo de la vida, ya que lo que se aprende temprano es mucho más difícil olvidarlo quedando como la impronta del cumplimiento de las obligaciones y de los derechos de todos.

**Eje 3:
Más sociedad mejor Estado**

Objetivo 7

Incentivar una sociedad participativa con un estado cercano al servicio de la ciudadanía.

Política 7.2

Promover el dialogo como forma de convivencia democrática y mecanismo para la transformación de conflictos. (Plan Nacional de Desarrollo, 2017)

Los conflictos muchas veces nacen del incumplimiento de normas sociales como el respeto al derecho ajeno, con este trabajo investigativo se fomentará una convivencia democrática donde prime un comportamiento social adecuado, aprendiendo a través del juego acorde al nivel de desarrollo de los niños de Educación Inicial.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años. La educación en niños y niñas, desde el nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad primordial de la familia

**CÓDIGO DE CONVIVENCIA UE RUMIÑAHUI
Título II
De los/las docentes.**

Capítulo II

Ámbito de Ética Profesional

Art. 15. De la asistencia y puntualidad docente

b. Planificarán el desarrollo de procesos educativos de manera personalizada y apuntando a la formación y capacitación para el trabajo, la convivencia democrática, la formación ética y moral, y velarán por el cumplimiento de los objetivos de dichas planificaciones. (Código de Convivencia Unidad Educativa Rumiñahui, 2015, p. 5)

Los docentes son una pieza clave en la generación de nuevos ciudadanos con comportamientos acorde a las normas sociales vigentes, solo así se cumple éticamente con la convivencia democrática, la ética y la moral. Se espera con la

investigación contribuir a cumplir con los ejes del desarrollo infantil y la innovación de las planificaciones.

Art. 16. De la responsabilidad de los docentes

d. Revisarán con los estudiantes los procesos de evaluación, para conseguir una adecuada retroalimentación.

f. Realizarán las adaptaciones curriculares para la atención personalizada de los estudiantes con necesidades educativas especiales en coordinación con el DECE.

j. Estarán al tanto y cumplirán oportunamente el calendario escolar, horarios, cargos y demás responsabilidades que nos fueran asignados por la Institución. (Código de Convivencia Unidad Educativa Rumiñahui, 2015, p. 5)

Estos articulados del código de convivencia no hacen más que ratificar que quienes promueven los cambios son docentes comprometidos con el sistema educativo de calidad, que atiende el desarrollo integral, las diferencias individuales y el cumplimiento de la educación inicial.

Art. 19. del cumplimiento del horario de los docentes

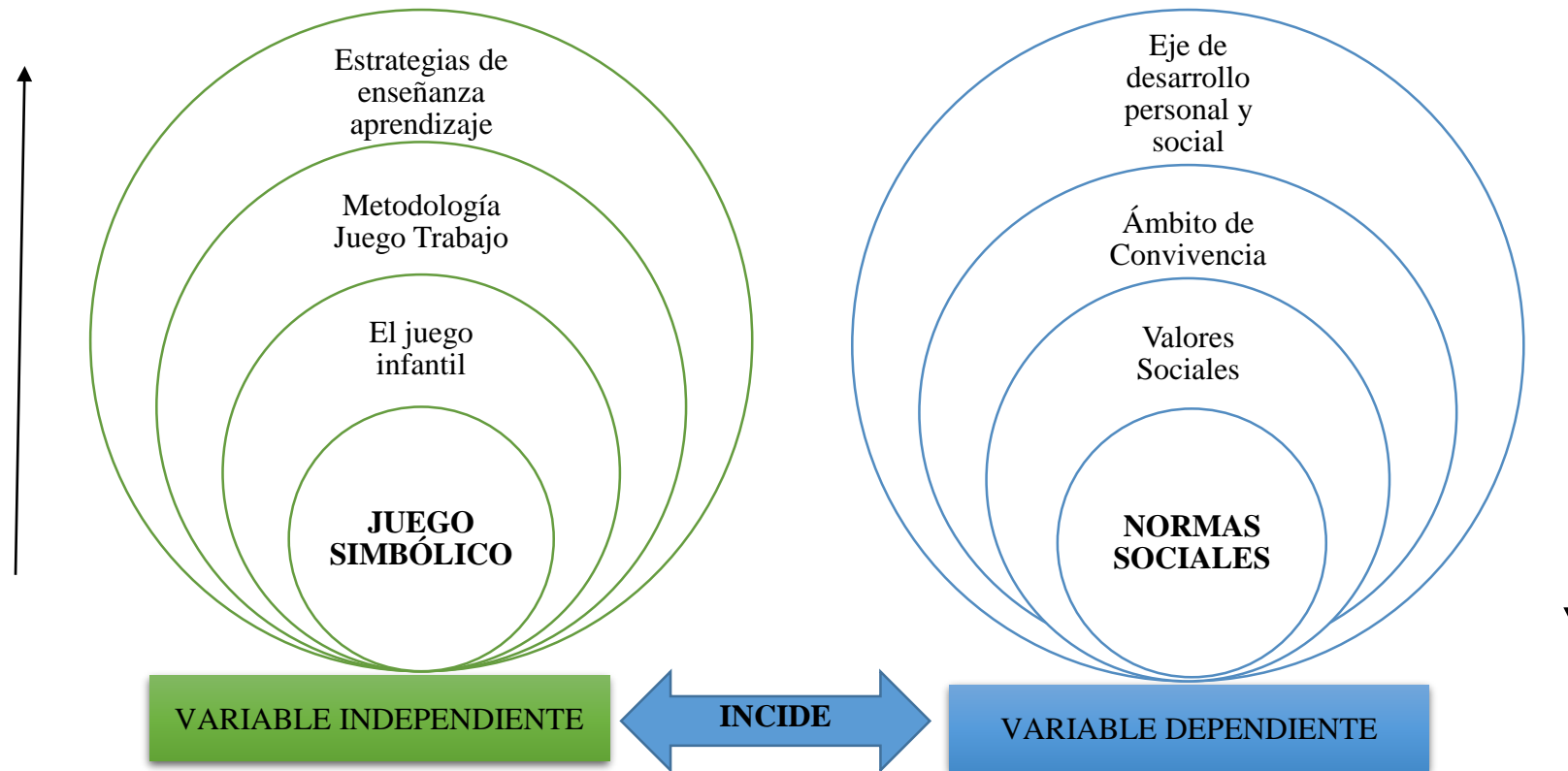
a. Trabajarán basados en la LOEI y los acuerdos consensuados por la realidad y necesidad institucionales que permita la misma. (Código de Convivencia Unidad Educativa Rumiñahui, 2015, p. 5)

No se debe olvidar que este trabajo investigativo, fiel al enfoque crítico propositivo, nace de la observación de la realidad, de donde se extrae la problemática o necesidad de la poca práctica de las normas sociales, pero se extiende también a la búsqueda de las estrategias para cambiar la realidad, es así que se genera la estrategia del juego simbólico como mecanismo que la abarque y contribuya a la solución.

De esta manera se puede lograr que las docentes de educación Inicial en el curso de la investigación y dando cumplimiento al Código de Convivencia puedan contribuir en lo referente a dotar de información y poner en práctica proyectos de innovación como el nuestro.

2.4. Categorías Fundamentales

Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales

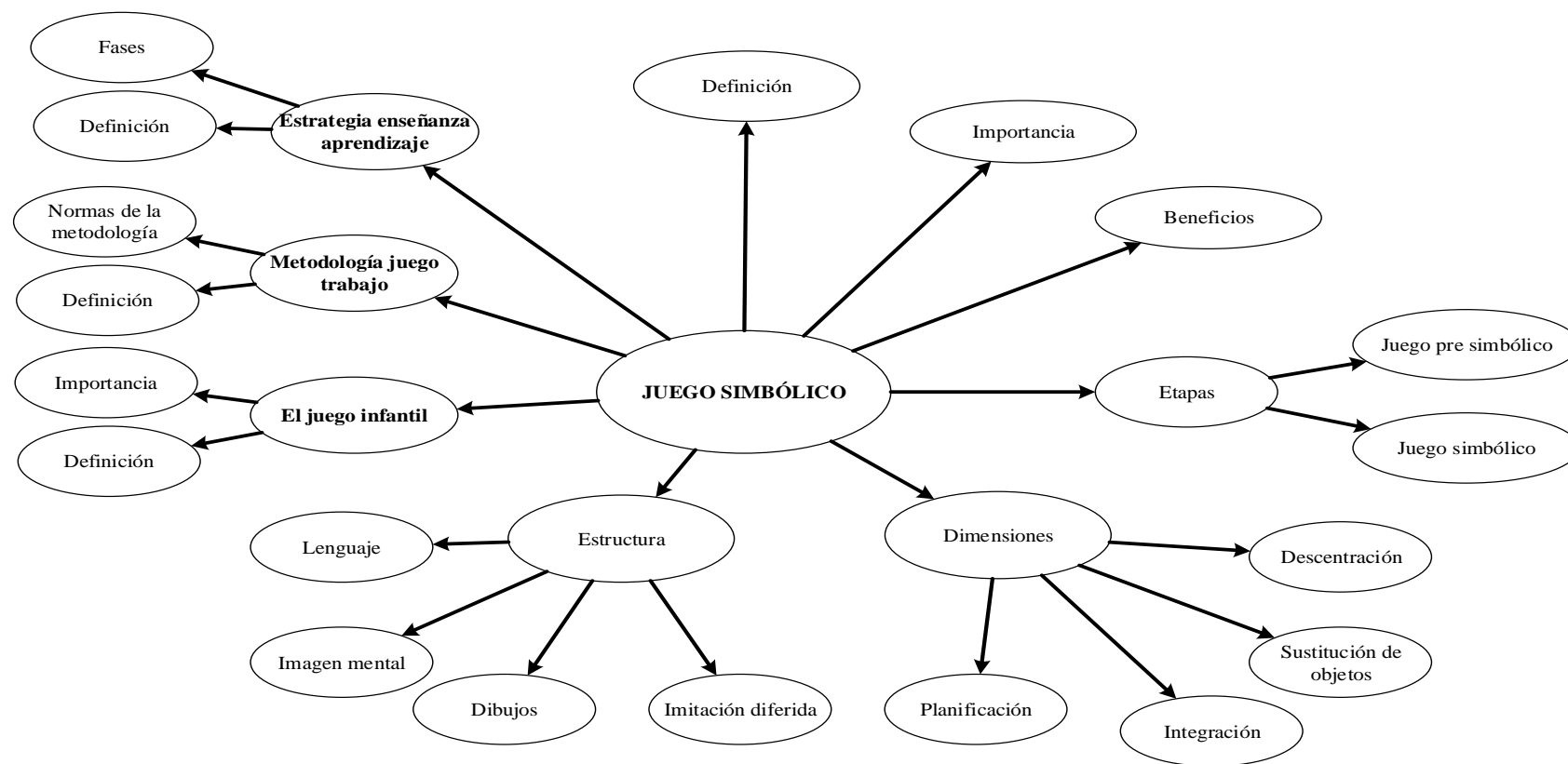


Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Investigación propia

Constelación de Ideas de la Variable Independiente: El Juego Simbólico

Gráfico N° 2: Constelación de Ideas de Variable Independiente

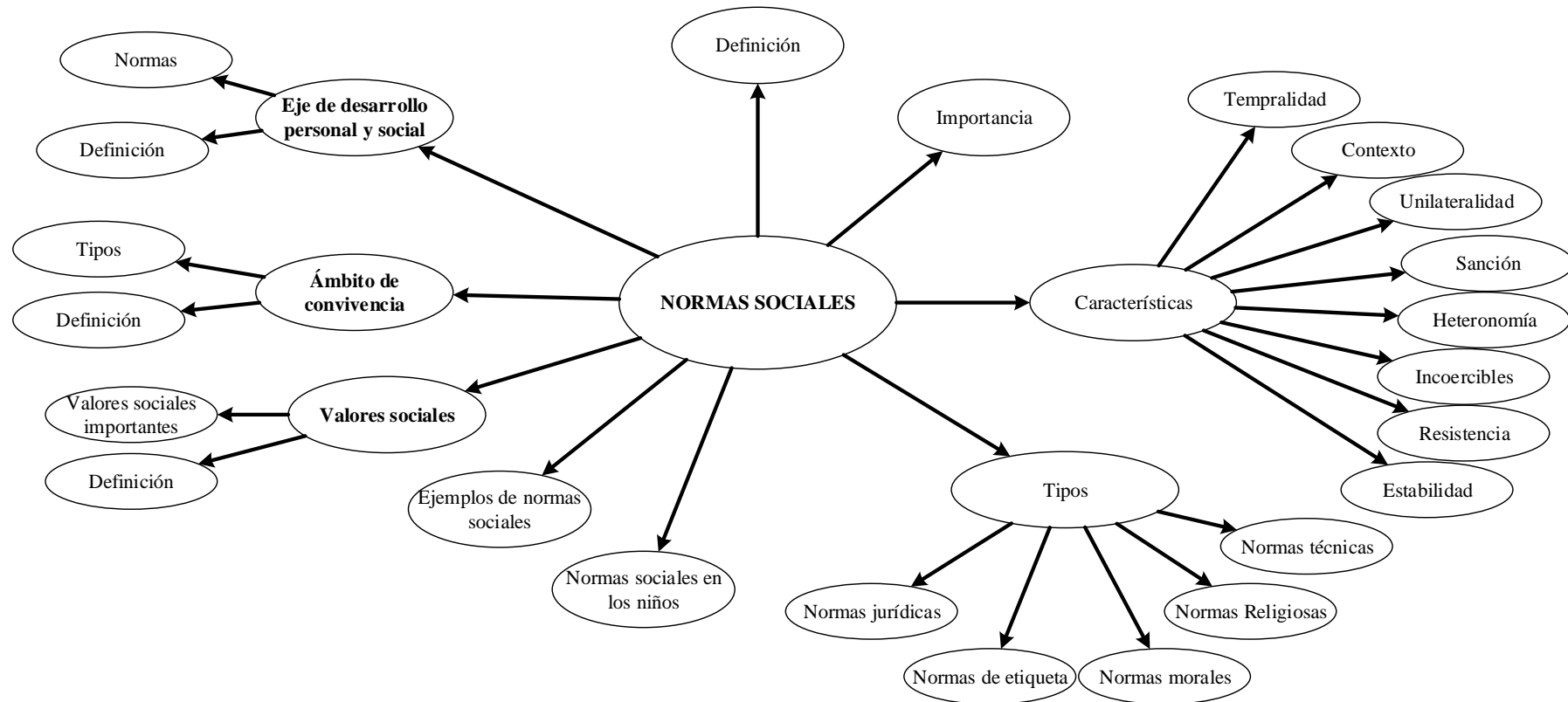


Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Investigación propia

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente: Normas Sociales

Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de Variable Dependiente



Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Investigación propia

2.4.1. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente

JUEGO SIMBÓLICO

Definición

Se menciona que el juego simbólico se enfoca en el utilizar símbolos, es decir todos los objetos que se utilizarán en alguna actividad tienen su respectivo significado que de una u otra forma se transforman para simbolizar otros objetos que no se encuentran presentes físicamente, pero sí en la imaginación de los niños.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, el juego simbólico es muy importante en los niños de 4 a 5 años ya que ayuda al desarrollo del lenguaje, comunicación, creatividad e imaginación (Apugllon & Vallejo, 2016, p. 14).

Se describe al juego simbólico como el origen de experiencias necesarias que ayudan al desarrollo del pensamiento, mediante etapas y un orden lógico se complementa con significados simbólicos del entorno del niño o niña, los elementos que se encuentran a su alrededor los convierte en símbolos y acciones fantásticas que finalizan en situaciones imaginarias representadas en el juego.

Bañeres (2014) considera que el juego simbólico es un importante medio para descubrir el pensamiento infantil, el que se desplaza entre la realidad lógica y la irrealidad de la fantasía; de esta forma, el juego simbólico estará vinculado al desarrollo del pensamiento, por ello, el juego simbólico se convierte en el juego de la fantasía entre los dos a los siete años. Permitirá al niño abrir espacio a la fantasía para introducir nuevos espacios a situaciones y personajes que pondrá de manifiesto la capacidad y potencialidad del niño para ponerse en el lugar de otro.

“Inicialmente el niño empieza a jugar sólo y más tarde juega en grupo; primero jugará al lado de otros niños, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños, participando en una trama lúdica” (Muñoz, 2014, p. 31).

El juego simbólico surge como expresión de la función simbólica que se desarrolla durante el período preoperatorio, a partir de las cuales se construirán las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto. Por ello, cuanto mayor es el niño, tendrá un mayor conocimiento de la realidad, de tal manera que se planteará diferentes cuestionamientos acerca de su realidad y de las personas que se encuentran a su alrededor.

Importancia del juego simbólico

El juego simbólico es importante ya que evidencia el nivel de conocimiento y de comprensión que el niño adquiere de las acciones de las personas que se encuentran en su alrededor, así como de su entorno. Se sustenta en lo que aprende a través de la experiencia de jugar imitando a los personajes que conoce y forman parte de su mundo, por ello revelará acciones que aprende de sus padres, hermanos, compañeros, profesores y demás personas que le cuidan.

Herrera & Salas, (2016) el juego simbólico se da entre los dos años y los seis o siete años, según la madurez de cada niño, e irá evolucionando y ganando complejidad a medida que vayan creciendo, esta actividad les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza.

De la misma forma que con sus personajes reales, ocurre con los personajes de ficción, de historietas y de las series de televisión a quienes representará en sus juegos, por ello adquiere un valor significativo dentro de su desarrollo integral, ya que transforma, crea otros mundos para vivir otras vidas, lo que le permitirá alcanzar una maduración consciente caracterizada por la capacidad de simbolizar situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos de su imaginación.

Beneficios del juego simbólico

Carrasco (2016) manifiesta los siguientes beneficios del juego simbólico:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.

- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- Con el tiempo, el juego se va transformando y se parece cada vez más a la realidad. (p. 15)

El niño y niña a través del juego simbólico prioriza su imaginación, juega a aprender a conocerse, a comprender su entorno y sobre todo a relacionarse con los demás mientras se divierte.

Etapas del juego simbólico

Chicaiza (2017) menciona dos etapas importantes en el juego simbólico:

Juego pre simbólico: se da en los dos primeros años, donde el juego consiste en repetir y variar sus movimientos, mediante los cuales el niño obtiene placer o satisfacción, es denominado juego motor o funcional pues se basa en el descubrimiento y dominio de las capacidades motoras, en esta etapa es necesario juguetes que provocan sorpresa y avivan los sentidos para provocar un movimiento.

Juego simbólico: a partir de los dos años, comienza otra etapa para el niño que se refleja claramente en sus actividades lúdicas, el juego simbólico representa el pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades, pues conforme se da el crecimiento se van desarrollando actividades cada vez más complejas con un progreso de la representación hacia la realidad cada vez más exacta. (p. 13)

En los primeros años de los niños y niñas el juego simbólico se constituye una experiencia importante en su vida, permite la creación de otros mundos, transformar, vivir otras vidas, caracterizar otros personajes, desarrollando de esta forma su pensamiento, imaginación, en conclusión, conocer que existe diferentes formas de pensar y sentir diferentes a las propias.

El juego permite al niño desarrollar su imaginación, y realizar representaciones mentales para convertir sus personajes en objetos; es decir, el niño recrea su fantasía en donde jugará con total libertad lo cual permitirá el desarrollo de su independencia lo que le proporcionará demostrar su individualidad, confianza, autocontrol y su capacidad para desenvolverse con sus amigos y compañeros.

Dimensiones del juego simbólico

Bofarull & Fernández, (2015) manifiestan las siguientes dimensiones en el juego simbólico.

Descentración: Consiste en acciones cotidianas referidas al cuerpo propio, sin dificultad real, además aparecen juegos dirigidos hacia otros participantes, personas u objetos.

Sustitución de objetos: Superado el primer periodo, el infante evoluciona hacia la progresiva descontextualización en donde empieza utilizando objetos reales, aunque a pequeña escala para el juego y posteriormente es capaz de sustituir objetos por otros de uso indefinido.

Integración: Se refiere al grado de complejidad estructural, donde el principio de juegos simbólicos son acciones simples y aisladas y posteriormente se produce una elaboración muy elemental que radica en aplicar la sustitución a dos o más elementos o agentes.

Planificación: El juego simbólico es aprovechado por la presencia de determinados objetos o juguetes, evolucionando hacia la búsqueda de materiales de todo tipo para desarrollar el juego. (p. 5)

El hombre cumple un ciclo vital propio de su desarrollo, de tal forma que la infancia será la etapa más divertida y hermosa que tienen las personas, cuando niños el juego facilita la expresión y crecimiento del desarrollo del pensamiento, la creatividad, el lenguaje y la socialización. El juego atraviesa todas las etapas de la vida del niño sin importar el ambiente en el cual se ha desenvuelto, transformando una actividad espontánea y muy natural sin un aprendizaje previo en una función social porque satisfará su necesidad de cumplir sus anhelos más íntimos, que finalmente, los preparará para desempeñarse adecuadamente en las diversas situaciones en la que la vida lo ubicará.

Estructura del juego simbólico

Carrasco (2016) presenta la siguiente estructura en la que se basa el juego simbólico:

Imitación diferida: el niño ante la ausencia de un modelo comienza a imitar situaciones, sucesos, acontecimientos de las personas que lo rodean para recompensar su imaginación.

Dibujo: los primeros dibujos que realizan los niños van en forma de garabatos libres, a continuación de este paso viene los garabatos ordenados que trata de hacer figuras ya sea circulares o lineales.

Imagen Mental: el niño es capaz de por medio de la imagen mental armar un rompecabezas con las piezas que tiene en la mano

Lenguaje: a los niños de esa edad les permite expresarse por medio de sus propias palabras con conocimientos ya impartidos a través de los juegos que van interactuando en el salón. (p. 39)

Consecuentemente, el juego simbólico es la etapa en donde el niño desarrolla al máximo su imaginación, porque será capaz de representar un objeto sin la necesidad de tenerlo físicamente, su imaginación se funde con la diversión. El juego simbólico es un juego libre y espontáneo por excelencia y no requiere de la aprobación de los adultos para lograr placer por jugar ya que solo les interesa el momento de juego. A través del juego simbólico, el niño aprende a simbolizar y cuando ya tiene el nivel de comprensión, logrará imitar situaciones reales que observan de las personas adultas como jugar al papá y a la mamá; hacer la comida, cuidar al niño, a la escuelita, y lo representará como si fuese un adulto y no como un niño.

EL JUEGO INFANTIL

Definición

El juego infantil constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica (Ronquillo, 2014, pág. 11)

A partir de lo citado se puede manifestar que el juego infantil se ha convertido en una actividad fundamental para que los infantes desarrollen su razonamiento, comprensión, imaginación, motricidad, de igual forma a planificar estrategias que facilitan su actividad, el juego infantil se relaciona con la infancia del niño y niña y al utilizarlo como estrategia educativa es muy significativa para los procesos educativos que se desarrollan en el aula de clases.

Importancia del juego infantil

El juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano, entre las que podemos enunciar:

Euceda (2015) manifiesta que:

Sirve para explorar: El juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes

Refuerza la convivencia: El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales

Equilibra cuerpo y alma: Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones

Produce normas, valores y actitudes: Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía.

Fantasía: Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y diversión.

Induce a nuevas experiencias: Permite aprender a través de aciertos, errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.

Vuelve a las personas más libres: Dentro de un juego existen infinitas posibilidades que permiten a las personas que juegan, estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades” (p. 36).

Los niños y niñas a través del juego infantil mejoran sus relaciones sociales, mejorando su actividad mental tomando la importancia de la recreación para una personalidad sana y equilibrada, el juego constituye un elemento básico en la vida de los niños que a más de divertido es beneficioso para el desarrollo de sus habilidades, puesto que los niños aprenden de la vida jugando, a través del juego los niños buscan explorar y descubren el mundo por sí mismos, las actividades recreativas deben mantener un objetivo de aprendizaje con el fin que el niño aprenda jugando.

Metodología del juego infantil

Mariolani, Scoccimarra, & Vilas, (2014) manifiesta la metodología del juego infantil, a la hora de explicar un juego se deben tener en cuenta varias cuestiones:

La disposición de los jugadores: Normalmente la mejor disposición para explicar un juego es en semicírculo, con el conductor del juego delante de todo el grupo

El terreno del juego: Todos los jugadores tienen que conocer los límites entre los que se pueden mover, así como la penalización en el caso de salir de ellos

Las normas del juego: Las normas del juego deben quedar claras para todos, así como las penalizaciones a las faltas

El objetivo del juego: En algún momento de la explicación hay que decir cómo se acaba el juego cuando se llega a una puntuación determinada, cuando pasas el tiempo establecido o cuando lo decide el educador

La puntuación: En algunos juegos existe una puntuación determinada, es necesario asegurarse que todos los jugadores entiendan cómo funciona (p. 6)

Lo que significa que el juego complementa la parte dinámica a la hora de aprender, ayuda en el desarrollo de la coordinación del esquema corporal, mediante la actividad lúdica el niño se divierte, explora, y aprende nuevas habilidades. Los juegos se pueden plantear como una simple diversión o como pasatiempo para los niños y niñas, pero para el docente es muy importante y se ha constituido como una herramienta eficaz para el aprendizaje.

Objetivo del juego infantil

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos (Jiménez, 2014, p. 7)

Cuando se conoce el argumento del juego aparecerán varias interrogantes que se encuentran inmersos en la actividad entre las cuales se puede decir ¿cuál es el objetivo del juego? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo se realiza el juego? ¿Qué materiales debo utilizar?, de la misma forma que elementos y características constituye, por tal motivo las actividades recreativas deben ser ejecutadas adecuadamente ya que contiene un gran valor en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clases cuando se lo utiliza con un fin didáctico, se considera que la complejidad del juego debe ir de menor a mayor complicación para lograr evaluar el desarrollo del infante.

La educación y el juego

“La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas, el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador” (Hervas, 2014, p. 8).

Otro de los puntos más destacados del juego infantil es el desarrollo del lenguaje verbal al igual que despiertan en ingenio, agudeza visual, táctil, auditiva, la percepción de las nociones de tiempo y espacio, en general el juego infantil se ha constituido una de las actividades más significativas para el crecimiento del niño y sobre todo para desarrollar todas sus características desde la más simple hasta la de mayor escala.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los docentes, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la a criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa, el juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo, frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico, tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. (Muñoz, 2014, p. 23)

En la educación el juego infantil es necesario porque ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo beneficioso en la comunidad educativa y al implementar con estrategias adecuadas se estaría dando un cambio significativo a la educación y por tal motivo se tendrá infantes activos y capaces de desarrollarse en el medio cumpliendo sus objetivos y resolviendo sus propios problemas de una forma independiente.

Clasificación de los juegos

Juegos Psicomotores: El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. “Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer,

también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos” (Martínez, 2014, p. 12).

Los juegos manipulativos: entre los cuales se encuentra el juego de construcción, el juego exploratorio o de descubrimiento. “Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos” (Martínez, 2014, p. 13).

Juegos Sociales: La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a si a la socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. “Así, los juegos simbólicos o de fricción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño” (Camba, 2015).

Los distintos tipos de juego que se han expuesto se clasifican priorizando a los diferentes criterios, donde se va relacionando cada juego con la etapa de desarrollo en la que se encuentra, de una manera u otra el juego se encuentra ligado a la vida del niño y niña y acompaña al hombre en toda su evolución, desde el nacimiento hasta la muerte.

METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO

Definición

La práctica del docente se enfoca a realizar una buena práctica en las estrategias y metodologías que realice en el aula de clases con los niños y niñas, de esta forma ellos mejoren sus destrezas, enfatizando que el Ministerio de Educación facilita diversas orientaciones metodológicas que guían el que hacer educativo.

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades, se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño, los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades (Ministerio de Educación, 2014, p. 41)

El educador es el primer vínculo que tienen los niños para alcanzar los conocimientos, por tal motivo se debe tener una metodología adecuada para el desarrollo del aprendizaje en el niño, siendo el juego una parte fundamental en dicha actividad sobre todo cuando se utiliza en el aula de clases en el mayor tiempo del procesos de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta las acciones lúdicas para alcanzar un aprendizaje de calidad, tratando siempre de llamar la atención del educando y sea participe de la recreación en ese momento, todo este conjunto de actividades enmarcadas en el juego permite al niño a desarrollar sus actitudes, emociones, destrezas, valores, además del desarrollo de la motricidad mental.

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (Ministerio de Educación, 2014, p. 41)

Para que el juego se asocie a los diferentes rincones existentes en el aula de clases y cumplan con su finalidad y objetivo pedagógico, la intervención del docente es necesario e importante estableciendo una mediación de calidad y creando diversos métodos de interacción.

Importancia de la metodología del trabajo

Trueba (2014) “Con respecto a la metodología, se prefiere una metodología activa basada en la manipulación y en el juego. No separan trabajo-juego. Parten de los intereses concretos y espontáneos de los niños y del respeto hacia la individualidad, los distintos ritmos y niveles de maduración de cada uno” (p. 193).

El direccionamiento que se da al juego para que se convierta en una metodología de aprendizaje en el aula de clases siempre tiene que ir de la mano con lo académico, integrando al educando conocimientos siempre respetando su autonomía y permitiendo el desarrollo psicosocial y personal al ser utilizada esta herramienta como complemento de su formación, el juego trabajo es una multitarea en la cual las actividades son realizadas al mismo instante, el éxito se encuentra en asociar las

diferentes tareas para que realicen en grupo, permitiendo organizar el ambiente físico, su pensamiento, evaluar y compartir.

Metodología Lúdica

Existen varios factores para que el niño y niña mantenga una actividad recreacional en los cuales se menciona la sociedad en la que se establece, su nivel socioeconómico, al igual que la cultura de la que proviene y sobre todo los recursos que tenga a su alcance.

“En primer lugar, el maestro debe tener constantemente presente el papel central que el niño juega en su propio aprendizaje, y, en consecuencia, intentar hacer las experiencias de aprendizaje activas y cercanas a los intereses y necesidades del propio niño” (Gervilla, 2014, p. 122).

La lúdica impartida en los procesos de aprendizaje debe ayudar en el desarrollo intelectual del infante, además ayudar a la solución a los conflictos que se generen emocionalmente, la inclusión de los aspectos de sociedad y cultura, el docente debe generar esta actividad en ambientes agradables que llame la atención al niño, con material estimulante de fácil manejo para ellos, lo cual genera armonía e involucrarse en el procesos de enseñanza aprendizaje lúdico en beneficios de toda la comunidad educativa.

Normas de la metodología

Según lo mencionado por Tite M. (2016) se puede argumentar las siguientes normativas para el desarrollo de las actividades en la metodología juego trabajo.

Planificación: es la forma en la que el docente actúa y cuanto participa además de los materiales que va a utilizar para la actividad, tomando en cuenta que las actividades deben ser afines a la necesidad y realidad a la que el niño o niña se

enfrente, se puntualiza que el lenguaje y la dificultad del juego deben ser óptimos para la enseñanza.

Desarrollo: El educador debe supervisar el desarrollo de juego que se este ejecutando, debe intervenir en instantes específicos en los que el niño necesite ayuda, siendo guía y motivador, un buen desarrollo de la actividad, el docente está en la obligación de re direccionar y retroalimentar la acción en ejecución.

Orden: Las actividades que se están aplicando dentro o fuera del aula de clases el docente está en la obligación de mantener el orden tomando el control del grupo o del niño en específico y ordenando que materiales se van a utilizar.

Evaluación: El educador analiza las actividades que se realizaron y si se han cumplido los objetivos que se planteó en la planificación, tomando en cuenta que las metas trazadas en el aprendizaje deben ser reales y de esta forma dar paso a la evaluación individual y colectiva que se debe ejecutar por medio de la observación.

Elementos de la metodología

Los elementos que dispone el juego como metodología que se aplica en la docencia está establecido por características que ayuden a establecer el aprendizaje.

La actividad lúdica de una sociedad es el reflejo de los valores de su propia cultura; por ejemplo, el monopolio reproduce el funcionamiento del sistema económico capitalista. En resumen, el juego, al igual que el deporte, el folklore y las tradiciones, es reflejo de la sociedad en la que vive. (García & Llull, 2014, p. 24)

Dentro de las actividades lúdicas que se ejecutan contienen elementos que están enmarcados en primer lugar en evitar improvisar a pesar que el juego es libre y voluntario, sin perder el objetivo tomando en cuenta que el no cumplimiento de este se da por falta de planificación con anticipación, en segundo lugar se debe visualizar el desarrollo y evolución de cada infante puntualizando hasta donde se puede avanzar, por tal motivo se debe analizar la enseñanza que se transmite y de igual forma las actividades que vayan de acuerdo a lo planificado.

Características de la Metodología

Las características que se establecen en la metodología juego trabajo debe estar establecida como una estrategia de aprendizaje.

García (2015) expresa que tiene el juego una característica paradójica. La actividad lúdica se toma generalmente como estado de distensión y, sin embargo, es propio del juego la existencia de una tensión. Aunque no se busque un resultado material, el juego exige necesariamente un esfuerzo que tiende a la operación se realice bien, que se alcance la pelota, que acierte en el blanco, que se sostenga el objeto que se puso en situación difícilmente estable. (p. 24)

Al comenzar el juego el niño o niña se olvida de las otras actividades que realiza para posteriormente retomarlas cuando pierde el interés por el juego, señalando que esto puede convertirse en una fortaleza y debilidad, el educando se vuelve más activo al momento de aprender o alcanzar nuevos conocimientos, y pierde el interés cuando la actividad se transforma repetitiva a pesar de que le motiven en el juego.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Definición

La diferencia entre estrategia y técnica de aprendizaje es primordial puesto que involucra un análisis distinto de la enseñanza y del aprendizaje respectivamente, como una forma diferente de enseñar y aprender.

Las estrategias de aprendizaje se podrían comparar con una especie de “herramientas del pensamiento” que sirven para potenciar y extender la acción del pensamiento. De manera similar a las herramientas físicas que potencian la actividad física del hombre, las herramientas mentales potencian la acción del pensamiento hasta límites incalculables. (Segarra, 2014, p. 61)

El aprendizaje del infante se enmarca en la calidad relacionada con las estrategias de aprendizaje, permitiendo identificar y diagnosticar los aspectos que tienen incidencia en el rendimiento académico, las estrategias de aprendizaje deben mantener un plan de procedimientos para que el niño mejore sus conocimientos, de

igual forma las técnicas son actividades visibles, manipulables, operativas y se ejecutan mecánicamente.

Características de las estrategias de aprendizaje

En la mayoría de las estrategias hay una tendencia a generar un aprendizaje en el que se utilicen el razonamiento.

Segarra (2014) Todas las estrategias tratan de establecer una conexión entre los conocimientos y las ideas previas que el alumno tiene y la nueva información. Otro aspecto importante es la organización y la estructuración del conocimiento, la selección de los conceptos más importantes y de otros considerados menos importantes en jerarquización. (p. 23)

La meta en la cual se fundamenta las estrategias es la de fortalecer el aprendizaje individual, de igual forma el transmitir las ideas a través del aprendizaje grupal, tomando en cuenta la creatividad y el conocimiento de cada educando, sin dejar de lado la retroalimentación en caso de necesitarlo.

Fases en las estrategias de aprendizaje

Palate (2016), puntualiza las siguientes fases tomando en cuenta que las dos primeras se refieren a las técnicas y las dos posteriores a las estrategias de aprendizaje.

La fase declarativa o de instrucciones: consiste en hacer que el alumno siga las instrucciones o repita un modelo de acción determinado para que pueda aprender la técnica.

En la fase de automatización o consolidación: la práctica repetitiva del proceso ha conseguido la automatización de la técnica y el alumno es capaz de ejecutar la tarea de manera inconsciente.

Generalización o transferencia del conocimiento. Una vez que se han aprendido las destrezas y habilidades en el aula, se trata de aplicarlas en contextos distintos.

Transferencia del control. Se trata de promover en el alumno la autonomía en la planificación, supervisión y evaluación de la aplicación del procedimiento. (p. 64)

Los educandos deben utilizar las estrategias y técnicas adecuadas para el desarrollo del aprendizaje deben ser establecidas al conocimiento significativo del niño y niña,

detallando que sean llamativas, emotivas, que no causen desmotivación en ellos, el docente debe ser el nexo principal para que la estrategia a utilizar alcance los objetivos primordiales en ellos que se basa en conocimientos nuevos para ellos.

Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Existen dos criterios para clasificar las estrategias de aprendizaje:

- a) Según su naturaleza: se dividen en cognitivas, meta cognitivas y de apoyo.
- b) Según su función: sensibilización, atención, adquisición, personalización, recuperación, transferencia y evaluación.

Estrategias de aprendizaje según su naturaleza

Estrategias Cognitivas: El estudio de las estrategias cognitivas es uno de los temas de reflexión psicológica y pedagógica que han adquirido enorme importancia en los últimos años.

Estrategias Meta cognitivas: Las estrategias meta cognitivas corresponden a la planificación, control y evaluación de la cognición por parte de los propios estudiantes.

Estrategias de apoyo: Denominadas también como estrategias de recursos. Se refieren a una serie de habilidades que se utilizan para llevar a cabo una tarea, tales como el ambiente de estudio, regulación del tiempo, mantener la concentración y la atención, etc. (Lorna, 2014)

Una de las funciones de la educación es el desarrollo de capacidades en los niños y niñas para identificar problemas y tomar decisiones que tiendan a la búsqueda de soluciones. Para aprender es necesario poder hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias componentes cognitivos, pero además es necesario querer hacerlo, tener la predisposición, la motivación suficiente, los efectos desencadenados por emociones positivas relacionadas con la tarea.

Estrategias de aprendizaje según su función

En las estrategias de aprendizaje de acuerdo a su función se establecen las siguientes en las cuales se determina aspectos importantes en el conocimiento de los niños y niñas.

Sensibilización: Constituye el marco inicial del aprendizaje, en donde están tres procesos de carácter afectivo- motivacional: las motivaciones, las emociones y las actitudes.

Atención: Las estrategias de atención determinan no solamente la cantidad de información que llegará a la memoria sino también selecciona la información relevante del material irrelevante.

Adquisición de conocimientos: La adquisición comienza con la selección o codificación selectiva de la información, con lo que se consigue que se incorpore el material informativo de interés para el estudiante.

Personalización: Se trata de estrategias que permitirán analizar con claridad y precisión la información, para mantener una actitud crítica y razonada ante los sucesos; evitando la impulsividad.

Recuperación: Se trata de que el estudiante recupere el material almacenado en la memoria.

Transferencia: Son estrategias que nos van a permitir aplicar los aprendizajes ya adquiridos a una nueva situación puesto que, de no ser así, su utilidad sería bastante limitada.

Evaluación: Tiene como fin comprobar si el estudiante ha alcanzado los objetivos propuestos; sirve para comprobar en qué grado el aprendizaje realmente se ha producido. (Palate, 2016, p. 39)

Las estrategias están constituidas de otros elementos más simples, que son las técnicas o tácticas de aprendizaje y las destrezas o habilidades. De hecho, el uso eficaz de una estrategia depende en buena medida de las técnicas que la componen. En todo caso, el dominio de las estrategias de aprendizaje requiere, además de destreza en el dominio de ciertas técnicas, una reflexión profunda sobre el modo de utilizarlas o, en otras palabras, un uso reflexivo y no sólo mecánico o automático de las mismas.

Currículo de Educación Inicial

El Currículo de Educación Inicial surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, además, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de la Educación General Básica, además, contiene orientaciones metodológicas y

de evaluación cualitativa, que guiarán a docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2014, p. 11)

El currículo facilita la planificación de las distintas actividades académica que se realizan en el aula de clases en una forma general, la parte específica es desarrollada por los programas y planes de estudio que se aplica en el aula de clases, en todo este aspecto se debe tomar en cuenta la planificación, organización, socialización y evaluación al aplicar las actividades y lograra así un determinado nivel educativo de excelencia en los niños y niñas a nivel inicial.

“Para garantizar la adecuada aplicación del Currículo de Educación Inicial a nivel institucional y de aula, es necesario que se lo contextualice en función de las características y requerimientos específicos de los estudiantes” (Ministerio de Educación, 2014, p. 11).

Importancia del Currículo

A lo largo del tiempo, la educación se ha tenido que enfrentar a varios retos, siendo el principal reto a cumplir y llevar a cabo un buen proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de mejorar las necesidades de la sociedad, es por ello que el currículo, ha sido una herramienta esencial en varios contextos y de mucha ayuda principalmente en el contexto educativo. Es de suma importancia ya que permite planear adecuadamente todos los aspectos que implican o intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Fernández, 2015, p. 5)

La importancia de la educación inicial no solo se centra en dar respuesta a lo que se quiere lograr en el ámbito educativo, sino que ayuda a crear un ambiente de apoyo a quienes integran el ámbito educativo, teniendo un apoyo a mejora la visión de las perspectivas a lograr los objetivos propuestos.

Enfoque del currículo

El Ministerio de Educación (2014) plantea un enfoque primordial para que el niño o niña se encuentre en un estado de bienestar más allá de lo que la institución educativa proporcione.

El Currículo de Educación Inicial parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades. (Ministerio de Educación, 2014, p. 15)

El currículo se enfoca en afirmar que el desarrollo infantil es integral, enfocándose en los diversos aspectos como los afectivos, sociales, psicomotrices, físicos, culturales y cognitivos, estas características se encuentran relacionadas y se ejecutan en el entorno natural y cultural.

Características del currículo

A lo mencionado por el Ministerio de Educación (2014) se puntualiza las siguientes características a la que debe regirse el currículo de educación inicial.

Coherencia: en la elaboración de los diferentes apartados es necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas

Flexibilidad: la propuesta tiene un carácter orientador que admite diferentes formas de ejecución y la utilización de diversos materiales de apoyo curriculares, que permitan su adaptación a los diferentes contextos nacionales

Integración curricular: implica mantener equilibrio de los conocimientos curriculares para lograr la formación integral, considerando los ámbitos del sentir, pensar y actuar de los niños en sus procesos de aprendizaje

Progresión: porque las destrezas descritas en los diferentes años de edad, que abarca

esta propuesta, han sido formuladas con secuencialidad y gradación determinando alcanzar diferentes niveles de dificultad

Comunicabilidad: es indispensable enfatizar en la claridad de los enunciados para facilitar su comprensión y apropiación (p. 9)

El currículo es aquel documento que contiene todo referente a la planificación del aprendizaje donde se selecciona y secuencia los diferentes contenidos que se impartirán en el año lectivo, además de elegir las experiencias y se trata de tener perfección y desempeño en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.4.2. Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente

EJE DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Definición

Es el eje que tiene relación con los vínculos afectivos, implementan interacciones estables, positivas, seguras, afectivas con su vínculo familiar y además con sus compañeros.

Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad (Ministerio de Educación, 2014, p. 14)

En este proceso el niño o niña construye su identidad, descubriendo en primera instancia sus características y diferenciándolas de las demás personas, este desarrollo de las destrezas es progresivo y continuo, tomando en cuenta la edad en la que se encuentra para su aprendizaje, es importante resaltar las actividades de este eje irán teniendo su grado de complejidad y que las docentes deben aplicarlo.

Importancia del eje de desarrollo personal y social

Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica. Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia. (Ministerio de Educación, 2014, p. 20)

Es importante el eje de desarrollo personal y social para la formación de los niños y niñas, puesto que la educación no se basa solo en el área académica sino también al área afectiva que son una guía al desarrollo de lazos sociales y personales con el objetivo de obtener la madurez emocional, social y psicológica, además ayuda a la

obtención de conocimientos y valores para la convivencia social, familiar y con sus pares.

Caracterización de los Ámbitos de desarrollo y aprendizaje en subnivel inicial

Para el subnivel inicial 2 dedicado a niñas y niño de 3 a 5 años, el Ministerio de Educación al elaborar el Currículo de Educación Inicial 2014, ha señalado que los ámbitos en los cuales se debe desarrollar su instrucción son: Identidad y Autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones Lógico Matemáticas, Comprensión y Expresión del Lenguaje, Expresión Artística y Expresión Corporal y Motricidad, ámbitos todos ellos que buscan igualar las posibilidades y oportunidades a todas las niñas/os para su ingreso a la educación básica y así estén preparados todos por igual. (Morales, 2016, p. 15)

El proceso educativo se orienta a la formación de las personas específicamente de los niños y niñas con un conjunto de valores, permitiendo de esta forma interactuar ante la sociedad con honestidad, solidaridad, respeto y responsabilidad, que se encuentran enmarcados en los principios del buen vivir.

Normas del desarrollo Personal y Social

La representación de papeles sociales, establecidos y aceptados por el grupo, en relación con el género y con las áreas de la conducta, por ejemplo, hay un rol para la madre, otro para el hijo, otro para el maestro, etc. El desarrollo de actitudes sociales favorables hacia las personas y hacia las actividades sociales. Una persona sociable demuestra su calidad en su comportamiento amable y amistoso con las personas con quienes interactúa. A partir de este marco, se reconoce que el proceso de socialización de la niña y el niño se inicia en la familia. Este grupo constituye su primer referente social y tiene la responsabilidad de transmitirles el bagaje de la cultura con la finalidad de prepararlos para su vida. (Ministerio de Educación, 2014, p. 13)

Se debe tener en cuenta que el desarrollo personal y social se basa en el comportamiento, conducta del niño y niña, el comportamiento que es transmitido por su entorno familiar, por tal motivo los padres son quienes deben implementar valores y formas de comportamiento no afecte en la relación con el grupo social tanto familiar, social o educativo.

ÁMBITO DE CONVIVENCIA

Definición.

“Es el espacio donde se ejecutan prácticas de vida relacionadas con el desarrollo personal y social de los actores de la comunidad educativa, mediante aprendizajes significativos, en el marco del respeto a los derechos humanos y Buen Vivir” (Ministerio de Educación, 2014, p. 8). Este tipo de convivencias permite a que todos los miembros de la comunidad educativa apliquen normas de convivencia y buenas costumbres y para que sean practicadas dentro y fuera de la institución.

En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones. (Ministerio de Educación, 2014, p. 31)

Las personas por naturaleza sociabilizan, por lo general no permanecen aislados de la sociedad o el grupo en el que se encuentra, es de mucha importancia el aprender a compartir con los demás, de igual forma el saber preocuparse por la otra persona y aún más interesarse por el bien común, de igual forma se puede manifestar que es la relación que existe entre los miembros de la comunidad educativa con el objetivo de aplicar estrategias adecuadas para mantener un ambiente agradable en todas las actividades a realizar en el aula de clases.

Importancia

Es fundamental recalcar que la búsqueda y construcción del ámbito de convivencia en las instituciones educativas tiene un valor significativo en la interactividad del docente y estudiante, el vínculo afectivo se debe basar en valores como el respeto, solidaridad e inclusive la capacidad del dialogo con el afán de mediar y dar solución a los conflictos que se generen en la institución.

La convivencia escolar como una construcción cotidiana, reconociendo que es una tarea compleja, pero es necesaria y posible y se constituye en una rica y valiosa experiencia educativa, dado que el aula y la escuela son los primeros espacios públicos de participación de los niños y adolescentes, permite concebir la convivencia como proceso susceptible de ser intencionado conscientemente y producir determinados aprendizajes. (Núñez, 2014, p. 7)

Para cumplir con los objetivos propuestos por las instituciones se tiene que promover, generar y facilitar espacios para que los niños puedan realizar sus actividades y mejoren su relación con sus pares, además el desarrollar el dialogo con el fin de evitar problemas entre ellos.

Tipos de Convivencia

Fomentar la convivencia en las instituciones educativas es fundamental para generar relaciones de interacción social que faciliten el intercambio de ideas, información y puedan establecer una comunicación adecuada entre los miembros de la comunidad educativa.

Castellano (2014) puntualiza los tipos de convivencia que se generan en las personas:

Convivencia humana: El ser humano no es un ser solitario sino todo lo contrario, somos seres sociales.

Convivencia social: Vive en el respeto mutuo entre las personas, las cosas y el medio en el cual vivimos y desarrollamos nuestra actividad diaria. Ahí radica la importancia de las leyes para que regulen y garanticen el cumplimiento de esa convivencia social.

Convivencia familiar: Es aquella que se da entre los miembros de una familia.

Convivencia escolar: Es la interrelación entre los miembros de un plantel escolar, la cual incide de manera significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual del alumnado y de las relaciones que establecen entre sí y con el personal docente y directivo.

Convivencia democrática: Significa vivir conl el que piensa distinto o que tiene distinto idioma, cultura, raza, religión en armonía sin que los derechos de una persona avancen sobre los derechos de los demás.

Convivencia ciudadana: Es la cualidad que tiene el conjunto de relaciones cotidianas que se dan entre los miembros de una sociedad cuando se armonizan los intereses individuales con los colectivos y por lo tanto los conflictos se desenvuelven de manera constructiva. (p. 11)

Este tipo de convivencias se desarrollan en las diferentes actividades que se realiza dentro y fuera del aula de clases, las docentes deben promulgar una educación de calidad y convivencia, que ayuden en su formación tanto educativa como personal, que en grados superiores serán de valioso aporte en su escolaridad y en la sociedad.

Relaciones de la convivencia

La relación directivos – docentes se constituyen en la base fundamental para la buena convivencia escolar ya que son los conductores del proceso aprendizaje en beneficio de los estudiantes y dando cumplimiento a los intereses de los padres de familia.

Docente – estudiante y viceversa debe construirse en base a normas, compromisos, valores, acuerdos y conocimiento de deberes y obligaciones que les permita interactuar positivamente para alcanzar la efectividad del aprendizaje. (Aucancela, 2016, p. 64)

Además, la vinculación y buena relación con los padres de familia y comunidad se constituye en una fortaleza que complementa la verdadera función del establecimiento, pues de la sana convivencia escolar depende el éxito del cumplimiento de las aspiraciones de la institución y de todos sus agentes.

Valores en el ámbito de la convivencia

La práctica de valores en quienes se encuentran involucrados en el proceso educativo fomenta una convivencia escolar adecuada, valores como el respeto, la confianza, el compañerismo, la solidaridad, la honradez, la honestidad son los que se debe tener siempre en cuenta en una sala de clases e instaurar en los niños y niñas.

“Los valores constituyen un proyecto compartido que da sentido y orienta la formación de actitudes en la escuela. La escuela contribuye a generar los valores básicos de la sociedad en la que está inserta” (Aucancela, 2016, p. 31). Pues lo contrario de los valores son los antivalores y constituyen aspectos que ponen en riesgo la buena convivencia escolar, cuando se presentan conflictos entre estudiantes, entre docentes, directivos, padres de familia.

“Es muy importante buscar las mejores soluciones sin afectar a ninguna de las partes y para ello es bueno basarse en el código de convivencia institucional cuando existe relación o simplemente reconocer la importancia de poner en práctica los valores” (López, 2016, p. 23).

Factores del ámbito de la convivencia

En las instituciones educativas existen factores positivos y factores negativos que influyen en la buena convivencia escolar.

Factores positivos.

Aucancela (2016) manifiesta los siguientes factores positivos:

- Infraestructura apropiada
- Actividades variadas y entretenidas
- Comunicación respetuosa entre profesores, alumnos y compañeros
- Capacidad de escucharse unos a otros
- Capacidad de valorarse mutuamente
- Capacidad de dar apoyo emocional
- Inteligencia emocional para resolver sus conflictos en forma no violenta. (p. 11)

Estos factores deben ser los que generalmente deben practicarse en el aula de clase y por parte de la institución brindar las facilidades necesarias tanto físicas como pedagógicas, de esta forma tener un sistema de convivencia adecuado siendo los más beneficiados los niños y niñas.

Factores negativos

Los prejuicios: Estos implican una mala predisposición de antemano a la convivencia, lo que nos hará tener una actitud negativa ante los demás dificultando enormemente la relación

La intransigencia: Convivir con los demás supone un esfuerzo en conseguir puntos de acuerdo. Para ello, todas las partes deben ceder a menudo en sus posturas

La falta de comunicación: Hablando se entiende la gente es un dicho popular realmente acertado a este respecto (Pérez, 2015, p. 11)

De los tres factores negativos la falta de comunicación constituye un peligro para las malas relaciones en una institución, pues todo aspecto debe ser conocido por los involucrados a fin de evitar desinformación e incumplimiento.

VALORES SOCIALES

Definición

Son aquellas normas o parámetros de conducta que regulan el accionar de las personas y por medio de los cuales se garantiza una convivencia armoniosa dentro de una sociedad. Estos valores, si bien resultan ser muy similares a otras clasificaciones como los valores éticos y morales, difieren en que están enfocados a patrones de conducta ligados a las relaciones de grupo. (Rudoff, 2014)

En forma general los valores son muy importantes para las personas, pero se toma más en cuenta a los valores sociales porque son parte de la vida cotidiana, el relacionarse con las demás personas, los grupos, la sociedad, entre otro; proporcionando lineamientos que regulan las conductas sociales. “En este sentido, los valores son en un principio el resultado de la interacción social; sin embargo, una vez aceptados, los valores se fijan en la cultura y no cambian hasta que el colectivo decida cambiarlos” (Martínez C. , 2016).

Valores sociales más importantes

Los valores constituyen el elemento que mantienen a las sociedades unidas, puesto que estos son compartidos por los miembros de una comunidad.

Según lo citado por Izquierdo, (2015) se argumenta los siguientes valores sociales en el ámbito educativo y social.

La igualdad: Este valor no manifiesta el tratar a todos por igual, sino a que todas las personas tengan el trato para obtener el mismo resultado.

La justicia: Se encuentra ligado con la moral, ética, racionalidad, religión y la ley, tiene relación con el valor de la igualdad, puesto que una persona para ser juzgada por algún acto debe estar bajo condiciones igualitarias, además se refiere a que todas reciban lo que se merecen, haciendo referencia a lo laboral y educación.

Felicidad: Es el pensar y manifestar y hacer lo que uno piensa en una forma armoniosa sin perjuicios de ningún tipo, dependiendo únicamente de decisiones propias.

Honestidad: Tiene que ver con las cualidades de ser sincero, justo y confiable ante los demás, evitando hacer trampas, sobornar, robar o algún otro tipo de actividad deshonrosa.

Esperanza: Se basa en creer que es posible lograr lo que uno desea, en otras palabras, es lo que ayuda a las personas a conseguir sus objetivos a pesar de situaciones adversas.

Gratitud: Tiene relación con la personalidad y la emoción, las personas por lo general lo utilizan al dar las gracias, pedir de favor, entre otras.

Responsabilidad: Es cumplimiento de acciones, actividades, trabajos; de igual forma el responder por los actos realizados, tiene relación con el compromiso.

Sacrificio: Es el realizar alguna actividad con esfuerzo y perseverancia hasta conseguirlo, haciendo referencia otro punto de vista, se puede decir que es el ayudar a otra persona a costa del bien propio.

Amistad: Es la relación entre dos o más personas de una forma recíproca y desinteresada.

Amor: Se toma en cuenta como una emoción, un estado y un valor, es el afecto que se tiene por otra persona, sintiendo bienestar y felicidad quien la recibe.

Cortesía: Son los modales que adquieren y cumplen en la conducta social, son normas propias de interacción con los demás

Respeto: Se refiere a la forma de tratar o pensar, se basa en la educación de la persona, tomando como cualidades la amabilidad y cortesía

Paciencia: Involucra a la disposición y calma de las acciones que se presentan a diario, además se refiere a la capacidad de resistir ante cualquier condición, se enfatiza en la toma de decisiones acertadas y la forma de actuar.

Tolerancia: Es aceptar las costumbres, comportamientos o creencias de otras personas, se basa en el respeto a la paciencia y cortesía.

Dedicación: Se refiere el dar el mejor esfuerzo para conseguir el objetivo planteado, entregando un valor especial a las acciones y actividades que se realiza

Optimismo: Tiene relación con el carácter teniendo una inclinación a la valoración positiva en las acciones realizadas.

Cooperación: La cooperación es el acto de colaborar e involucra trabajo en equipo. Incluso las tareas más difíciles pueden hacerse rápidamente cuando se coopera.

Compromiso: Es un proceso de consentimiento mutuo entre dos o más partes, en el cual una o todas las partes asumen una obligación. En este sentido, el compromiso conlleva dedicación, responsabilidad y esfuerzo.

Perdón: Es el disculpar a otra persona por algún acto o error que se haya realizado en cuestiones propias a pesar del dolor, rabia o enojo que esto haya generado

Integridad: Se refiere a la honestidad, el tener principios morales y éticos ante la sociedad, es el resultado de la práctica de los valores mencionados anteriormente.

NORMAS SOCIALES

Definición

“Las normas sociales son reglas que habitualmente no están escritas ni se enuncian explícitamente y sin embargo rigen el comportamiento dentro de una sociedad. El objetivo de las normas sociales es lograr una convivencia armónica” (Armijos, 2014).

En toda la sociedad existen normas que ayudan en la convivencia social tratando de conseguir el orden y estabilidad social para la armonía de todos, surgen de la misma sociedad, se enfoca en lo que es bueno o malo teniendo como base las creencias, valores, tradiciones del grupo social, de esta forma se puede manifestar que las normas sociales benefician al funcionamiento de la sociedad con la funcionalidad de establecer valores y lineamientos, cabe recalcar que se debe dar cumplimiento a lo planteado por los miembros de la sociedad para que exista una buena relación, y convivencia entre todos.

Importancia de las normas sociales

Algunas personas se muestran muy reacias a seguir las pautas exigidas por este tipo de normas o incluso, demuestran su hostilidad a la sociedad infringiéndolas deliberadamente, dentro de una actitud global de rebeldía. Otros, por el contrario, están excesivamente pendientes de no incurrir en ningún tipo de falta respecto de estas, exagerando su importancia y trascendencia. (Zúñiga, 2015)

Este tipo de normas no se encuentran escritas y tampoco son advertidas de forma oficial, pero si se centran en moldear las conductas de la sociedad, se podría inclusive decir que son más eficaces que las normas jurídicas, a tal punto que tienen como finalidad la armonía de la sociedad o del grupo. Tienen una asociación directa con la moral de la persona, sin embargo, en algunas ocasiones pueden contradecir su comportamiento incumpliendo dichas normas, las normas no sólo son importantes para comprender las actitudes y el cambio de actividad, sino también para comprender la motivación, el funcionamiento cognoscitivo, la socialización y muchos otros temas de importancia para la sociedad.

Características de las normas sociales

Resultan de un valor funcional considerable en mantener la organización de un grupo, en preservar la estabilidad de su estructura y guiarlo por la ruta que lo lleve a sus objetivos.

Aravena (2014) plantean las siguientes características que se contextualiza a continuación:

Temporalidad y espacialidad: Las normas sociales dependerán del grupo social en el que se encuentran y el factor temporal que les limita, por tal motivo es importante comprender y conocer las costumbres donde se encuentra y así entender las normas sociales.

Contexto: Es necesario tener conocimiento de las normas establecidas en la sociedad o el grupo en el que se encuentra sean estas morales, sociales

Unilateralidad: Al utilizar las normas sociales se rigen las reglas que las personas tienen que cumplir, es decir es un tipo unilateral.

Sanción por incumplimiento: Tal cómo se expresó anteriormente, la sanción es una desaprobación social, aunque dependiendo de la falta moral realizada puede ser que la sociedad responda con el ridículo.

Heteronomía: Es una característica externa a las personas que conforma el grupo, es decir la norma se establece desde sociedad al individuo.

Incoercibles: Se refiere a quien incumpla las normas no será juzgada y además no se utilizará la fuerza o leyes penales sobre ellos.

Resistencia social a cambios en las normas: Frente a los cambios de las normas sociales algunas personas pueden verse más resistentes a enfrentar estas modificaciones sociales.

Estabilidad: Si bien es cierto que cada norma social es cambiante, las mismas normas sociales que impone una sociedad son pautas de orden y conducta y deben ser acatadas por cada uno de sus integrantes.

Tipos de normas sociales

Todas las normas sociales son acciones que regulan el comportamiento de las personas, rigen a la sociedad conductas para un desarrollo de buena convivencia en un determinado tiempo y lugar.

Abril (2014) menciona las diferentes normas sociales que se desarrollan en la sociedad, interpretando lo siguiente:

Normas técnicas: Estas normas ayudan a realizar una actividad adecuadamente, siguiendo los respectivos pasos, especificaciones técnicas para su desarrollo, la sanción en esta norma es el fracaso.

Normas religiosas: Son las órdenes que Dios determina para las personas según sus creencias con el fin de realizar buenas acciones para ganarse el paraíso, a diferencia de las otras normas no tiene el castigo es terrenal, sino se rigen en el pecado.

Normas morales: Se basan en los principios del individuo que son encargadas en seguir su comportamiento con la sociedad señalando lo que está bien o está mal, sanción en esta norma es el remordimiento.

Normas de etiqueta: Son las reglas, estilos, costumbres que se establecen y deben ser respetadas y cumplidas en el grupo social para compaginar con él, estas, su sanción es el quedar mal con las demás personas

Normas jurídicas: Se refiere a la organización de la vida social previniendo conflictos, las reglas impuestas en esta norma son realizadas por alguna autoridad,

el incumplir con las mismas tiene sanciones, su fin es el controlar el comportamiento de las personas en la sociedad.

Normas Sociales en los niños

Enseñar a un niño sencillas normas sociales como son: hablar por teléfono, cómo despedirse o cómo relacionarse con personas mayores, dependiendo de la personalidad o el temperamento de nuestro hijo, puede ser más o menos complicado. Seguramente, todos los padres hemos vivido situaciones en la que hemos hablado por nuestros hijos al comprobar que éstos, bien por vergüenza o desconocimiento, no estaban preparados para dar una respuesta satisfactoria a una determinada situación social. (Álava, 2016)

Enseñar normas sencillas normas sociales a los niños se hace imprescindible cuando se vive en sociedad, el respeto a los mayores, el no hablar a gritos, el tratar con cariño a los que son diferentes a él son conductas aprendidas como otras más cotidianas. El ejemplo de los padres es como siempre fundamental, pero darles cuando venga al caso unos pequeños consejos para ser discretos, o fórmulas o frases para agradecer, pedir perdón, pedir cosas, serán siempre un complemento a lo que vean en los mayores.

Ejemplos de normas sociales

Zúñiga (2015) manifiesta las siguientes normas sociales que ayudan a las personas a mejorar su personalidad y comportamiento en la sociedad.

- Saludar a los presentes al llegar a un lugar.
- No permanecer demasiado tiempo mirando a otra persona, para no incomodarla.
- No abrir la boca para hablar mientras se come.
- No interrumpir a otros cuando hablan.
- Evitar el lenguaje obsceno o procaz.
- Ceder el asiento a personas ancianas, a quienes tienen alguna discapacidad motora y a embarazadas.
- Si bien una norma social generalizada es no hablar en volumen muy alto, en determinados grupos amistosos puede ser bien recibido o incluso fomentado.
- No hacer ruido cuando la noche está avanzada es una norma social que se sigue en las calles donde están ubicadas viviendas.
- El dejar que las mujeres pasen antes que los hombres solía ser una norma social indiscutida, sin embargo, actualmente se la está poniendo en juicio.

- La puntualidad es una normal social que debe ser respetada en casi cualquier contexto.
- El respeto por las opiniones distintas a la propia. (p. 45)

Las normas sociales presentadas son importantes en el desarrollo, social, educativo y familiar, rigen el comportamiento adecuado del niño y niña en el entorno en el que se encuentra, tomando en cuenta la adaptación al grupo respetando sus características, costumbres y tradiciones, lo cual ayuda a tener una personalidad apropiada enfocadas en el respeto.

2.5. Hipótesis

El juego simbólico desarrolla normas sociales de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

2.6. Señalamiento de Variables

Variable Independiente

El juego simbólico

Variable Dependiente

Normas Sociales

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

Los enfoques de la investigación son cualitativos y cuantitativos ya que tienen relación en cada técnica utilizada en la observación de las cuales se alcanzó datos numéricos, estadísticos, confiables, los resultados obtenidos en la investigación se pudo observar, medir, analizar, graficar, lo cual permitirá la verificación de la hipótesis. El enfoque predominante es el cualitativo, en donde se ejecutó un riguroso análisis crítico apoyado en el marco teórico. Además, fue una guía para realizar la operacionalización de variables del juego simbólico y las normas sociales con sus respectivas categorías e indicadores.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

Con el fin de realizar la presente investigación, su fundamentación y el estudio del tema propuesto se revisó la siguiente documentación:

3.2.1. Investigación Bibliográfica

Se utilizó la investigación bibliográfica para actualizar el conocimiento científico sobre el juego simbólico y las normas sociales de los niños, para lo cual se utilizará libros, revistas científicas electrónicas, tesis de grado para recopilar información que permitirán desarrollar el Marco Teórico acorde a las variables de estudio.

3.2.2. Investigación de Campo

La investigación de campo consistió en ir al lugar de los hechos, es decir a la Unidad Educativa Rumiñahui, educación Inicial, sub nivel 2 para tomar contacto con la realidad a fin de poder contextualizar el problema existente, aplicar la respectiva técnica de investigación y ejecutar la propuesta para solucionar el problema.

3.2.3. Investigación Experimental

La observación se la realizó con dos momentos antes y después de la intervención con el propósito de establecer diferencias entre el grupo experimental y el grupo de control, este trabajo contempla un diseño cuasi – experimental y en base a los resultados observar cuales fueron los cambios al introducir modificaciones en las condiciones.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

3.3.1. Nivel Exploratorio

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato con niños y niñas entre los 3 – 4 años los mismos que identifican la incidencia de la variable independiente y la dependiente, lo cual se pudo comprobar mediante la aplicación de actividades la escasa utilización de juegos simbólicos para el desarrollo de las normas sociales, lo que afecta directamente en el comportamiento de niño dentro y fuera del aula.

3.3.2. Nivel Descriptivo

A partir de la observación directa se pudo identificar la problemática de la institución, realizando un análisis y descripción de la realidad, con la interpretación de los datos obtenidos, detallando las características y rasgos más importantes de la población de estudio, esto es de los niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial tomando en cuenta las causas y efectos encontrados y detallados en el árbol de problemas con la finalidad de adquirir conocimientos suficientes para llegar al fin propuesto.

3.3.3. Nivel Correlativo o de Asociación de variables

Los instrumentos de evaluación se relacionan directamente con el juego simbólico en las normas sociales el cual se evidenció los resultados que se desea conseguir, necesariamente las dos variables deben estar ligadas porque la una depende de la otra para resolver la problemática planteada.

3.4. Población

La población o universo del presente estudio está constituida por niños y niñas de educación Inicial distribuido de la siguiente forma:

Tabla N° 1: Población

Población	Cantidad	Porcentaje
Niños y niñas “A” vespertina	22	47%
Niños y niñas “A” matutina	25	53%
Total	47	100%

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Rumiñahui, Educación Inicial.

Por tratarse de una población manejable no se tomó muestra por lo que se trabajó con la totalidad de la población.

3.5. Operacionalización de las Variables

3.5.1. Variable Independiente: El Juego Simbólico

Cuadro N° 1: Variable Independiente: Juego simbólico

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Juego Simbólico El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, el tipo de juego simbólico como simular situaciones, simular objetos y simular personajes contribuye al desarrollo del lenguaje, comunicación, creatividad e imaginación.</p>	<p>Simular situaciones</p> <p>Simular objetos</p> <p>Simular personajes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situaciones emotivas • Situaciones conflictivas • Escenarios reales o imaginarios • Usa Objetos reales • Simboliza objetos • Crea objetos imaginarios • Personajes reales • Personajes imaginarios • Profesiones 	<p>Los niños y niñas juegan imaginando situaciones emotivas para que asuma un rol. Los niños juegan imaginando situaciones conflictivas para que asuman un rol. Los niños y niñas juegan imaginando escenarios reales o imaginarios para que asuman diversos roles.</p> <p>Los niños y niñas juegan usando objetos reales Los niños y niñas juegan a darles una función distinta a los objetos Los niños y niñas juegan creando y simulando objetos imaginarios</p> <p>Los niños y niñas juegan a que imitan a algún personaje real. Los niños y niñas juegan a que actúan como un personaje imaginario Los niños y niñas juegan a que actúan como algún profesional específico</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Operacionalización de variables

3.5.2. Variable Dependiente: Normas Sociales

Cuadro N° 2: Variable Dependiente: Normas Sociales

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Normas Sociales</p> <p>Las normas sociales son reglas que habitualmente no están escritas ni se enuncian explícitamente y sin embargo rigen el comportamiento dentro de una sociedad, el objetivo de las normas sociales es lograr una convivencia armónica.</p>	<p>Reglas</p> <p>Comportamiento</p> <p>Convivencia armónica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar • Atender • Cooperar • Actuar • Superación • Supervivencia. • Adaptación • Interacción • Relación • Respeto 	<p>Los niños se identifican con un compañero y desean ser como él</p> <p>Juega a que actúa como un profesional que ayuda a los demás</p> <p>Los niños desean por si solos visitar a algún amigo</p> <p>Los niños respetan las reglas en los juegos colectivos</p> <p>Los niños gustan de trabajar en grupo</p> <p>Practica normas de comportamiento durante la comida</p> <p>Respeto turnos en el juego con sus pares</p> <p>Juega a imitar algún personaje real con respeto</p> <p>Juega a que actúa como un personaje imaginario amistoso</p> <p>Los niños expresan tristeza ante un cuento trágico</p> <p>Los niños pueden expresar su ira cuando se lo requiere</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación</p>

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Operacionalización de variables

3.6. Técnicas e instrumentos

Para el proceso de recolección, procesamiento, análisis e interpretación de la información del informe se realizó por medios de técnicas e instrumentos.

3.6.1. Técnicas

Observación: La observación, permitió conocer las características de los niños y niñas y el problema central de la investigación, con esta información se pudo conocer de cerca la problemática, causas y efectos del problema.

3.6.2. Instrumentos

Ficha de observación se aplicó a los niños y niñas de la U.E. Rumiñahui en el Bloque 1 de Educación Inicial II, con el propósito de recoger información a través de la observación y así evidenciar el grado de conocimiento y desarrollo ante el tema expuesto.

3.7. Validez y confiabilidad

La validez se refiere a la seguridad con la cual el instrumento mide lo que verdaderamente debe medir; se verifica a través de la aplicación de una prueba piloto. La confiabilidad se refiere a la seguridad con la cual el instrumento arroja siempre los mismos resultados aplicando en repetidas ocasiones y por el mismo investigador.

Se aplicó el programa SPSS para poder evidenciar la fiabilidad según el modelo de Alfa de Cronbach obteniendo un promedio de 0,822 la cual, si es fiable, determinando que se utilizó alternativas del Siempre, Casi siempre, Rara vez, A veces, Nunca, para el análisis se estableció el valor de (0,1,2,3,4) respectivamente.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	47	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	47	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,822	15

3.8. Plan de recolección de la información

Cuadro N° 3: Plan de recolección de la información

Preguntas Básicas	Explicación
1.- Para qué?	<ul style="list-style-type: none"> Argumentar sobre el juego simbólico y su contribución a la práctica de las normas sociales Diagnosticar las normas sociales que se practican en la convivencia escolar Relacionar el juego simbólico con el fortalecimiento de normas sociales Proponer alternativas de solución existentes para aprovechar el juego simbólico en la práctica de las normas sociales.
2.- A qué personas o sujetos?	Niños y niñas de 3 a 4 años Paralelo "A" vespertina Paralelo "A" matutina
3.- Sobre qué aspectos?	Sobre el juego simbólico y las normas sociales
4.- Quién?	La investigadora Lcda. Jacqueline Martínez
5.- Cuándo?	En el año lectivo 2017-2018 primer quimestre
6.- Dónde?	En la U.E. Rumiñahui en el Bloque 1 de Educación Inicial.
7.- Cuántas veces?	3 veces primera aplicación (antes) 3 veces segunda aplicación (después)
8.- Qué técnicas de recolección?	Observación
9.- Con qué?	Ficha de observación
10.- En qué situación?	En un ambiente adecuado para lograr resultados reales y concretos.

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Fuente: Investigación

3.9. Plan de Procesamiento de la Información

Para la presentación de la investigación se aplicó el modelo estadístico donde los resultados de la ficha de observación aplicadas se tabularon en el programa Excel en coherencia con los ítems que se evaluaron en el campo de los cuales se obtuvo tablas y gráficos en correspondencia a las respuestas por opción. Posterior a esa representación se analizó e interpretó la información estadística según la tendencia de respuestas declaradas por la muestra para cada una de las preguntas presentes en la ficha de observación aplicada a los niños y niñas, cabe mencionar para la validación de la ficha de observación se utilizó el programa SPSS.

3.9.1. Análisis e interpretación de resultados

El análisis de los resultados estadísticos se destacó las tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis, además la interpretación de los resultados se enfatizó con el apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente; la comprobación de la hipótesis se utilizó el método estadístico de Wilcoxon, en comparación entre el grupo experimental y grupo de control, y por último llegar al planteamiento de las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la Escala Estimativa

Ítem N°1: Juega imaginando situaciones emotivas y asume un rol

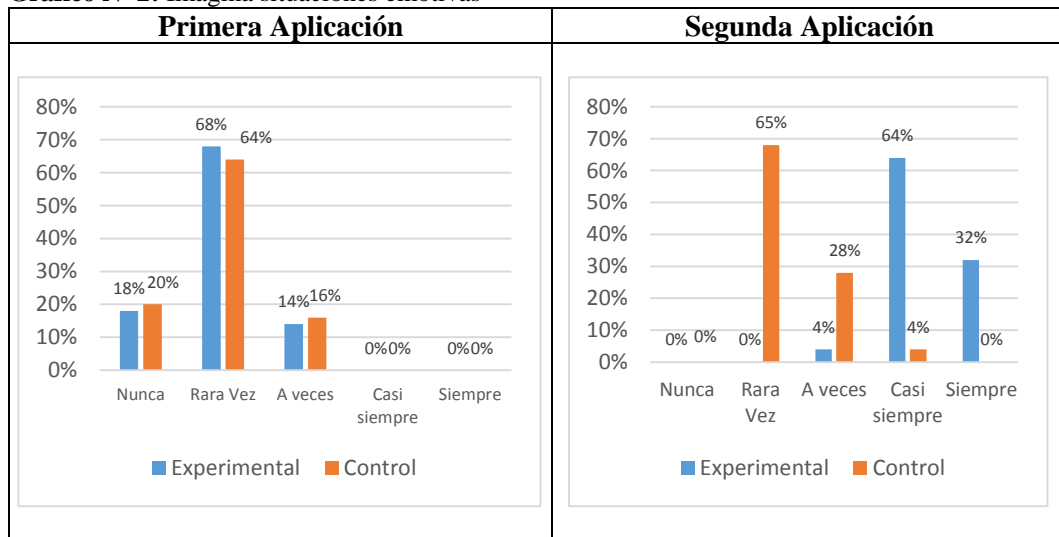
Tabla N° 2: Imagina situaciones emotivas

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	5	20%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	15	68%	16	64%	Rara vez	0	0%	17	65%
A veces	3	14%	4	16%	A veces	1	4%	7	28%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	14	64%	1	4%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	7	32%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 2: Imagina situaciones emotivas



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 68% experimental, 64% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega imaginando situaciones emotivas y asume un rol, mientras que 18% experimental, 20% de control en la opción **nunca** juega imaginando y el 14% experimental, 16% de control en la opción **a veces**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 0% experimental, 65% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega imaginando situaciones emotivas y asume un rol, mientras que 64% experimental, 4% de control en la opción **casi siempre**, el 32% experimental, 0% de control en la opción **siempre** y 4% experimental, 28% de control en la opción **A veces**

Interpretación: Como se puede visualizar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez, es decir no tienen desarrolladas sus capacidades expresivas proponiendo sus reglas y pautas, no imaginan situaciones o asumen roles, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre imaginan situaciones emotivas y asume un rol, lo cual favorece la imaginación, le permite al niño y niña conocer el mundo que le rodea, ver cómo se comportan los adultos y adquirir un nuevo lenguaje, lo contrario en el grupo de control que no se aplicó ninguna actividad por tal motivo no existe cambio alguno.

Ítem N°2: Juega imaginando escenarios reales o imaginativos y asume diversos roles

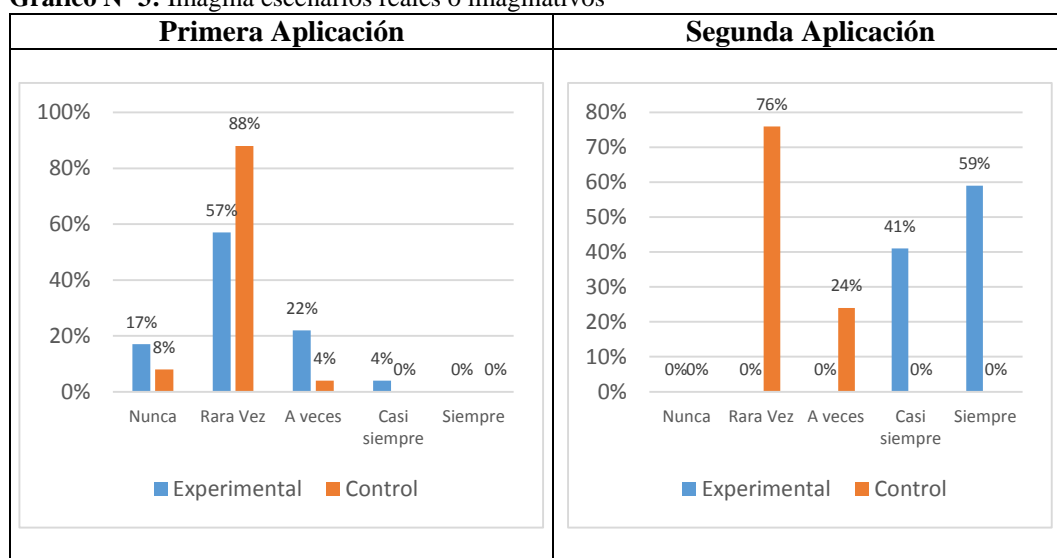
Tabla N° 3: Imagina escenarios reales o imaginativos

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	17%	2	8%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	13	57%	22	88%	Rara vez	0	0%	19	76%
A veces	5	22%	1	4%	A veces	0	0%	6	24%
Casi Siempre	1	4%	0	0%	Casi Siempre	9	41%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	13	59%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 3: Imagina escenarios reales o imaginativos



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 57% experimental, 88% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega imaginando escenarios reales o imaginativos y asume diversos roles, mientras que 22% experimental, 4% de control en la opción **a veces** y el 17% experimental, 8% de control en la opción **nunca**; en un 4% experimental **casi siempre**

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **siempre**; en la pregunta juega imaginando escenarios reales o imaginativos y asume diversos roles, mientras que 41% experimental, 0% de control en la opción **casi siempre** y el 76% de control en la opción **rara vez**; en un 24% de control **a veces**

Interpretación: Como se puede visualizar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez, es decir no proyectan un espacio a su alrededor que le sirva de complemento en sus juegos, es decir un espacio donde puedan imaginar para divertirse, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el niño y niña ya propone un juego simbólico, el niño imita continuamente la vida cotidiana de los adultos asumiendo diversos roles, su imaginación es ahora más amplia, mientras que en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°3: Juega usando objetos reales

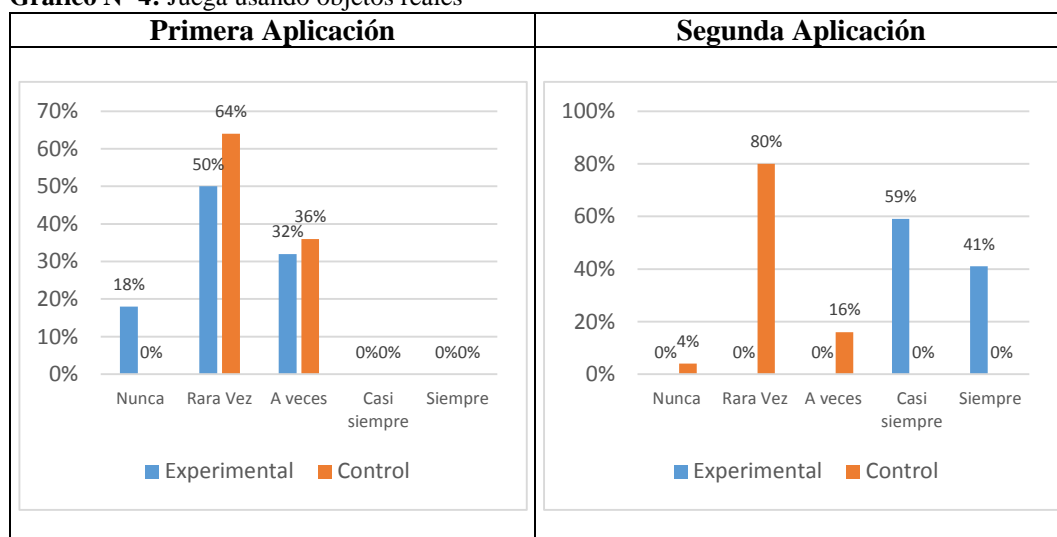
Tabla N° 4: Juega usando objetos reales

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	0	0%	Nunca	0	0%	1	4%
Rara vez	11	50%	16	64%	Rara vez	0	0%	20	80%
A veces	7	32%	9	36%	A veces	0	0%	4	16%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	13	59%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	9	41%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 4: Juega usando objetos reales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 50% experimental, 64% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega usando objetos reales, mientras que 32% experimental, 36% de control en la opción **a veces** y el 18% experimental, 0% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta juega usando objetos reales, mientras que 41% experimental, 0% de control en la opción **siempre**; el 80% de control en la opción **rara vez**; en un 16% de control **a veces** y finalmente con el 4% **nunca**.

Interpretación: Como se puede visualizar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, utilizan objetos reales o dan su función autentica, mientras que en el postest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el educando manipula y utiliza los objetos tal cual es y da su respectivo uso, lo que ellos imaginan es su entorno o espacio, mientras que en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°4: Juega a darles una función distinta a los objetos

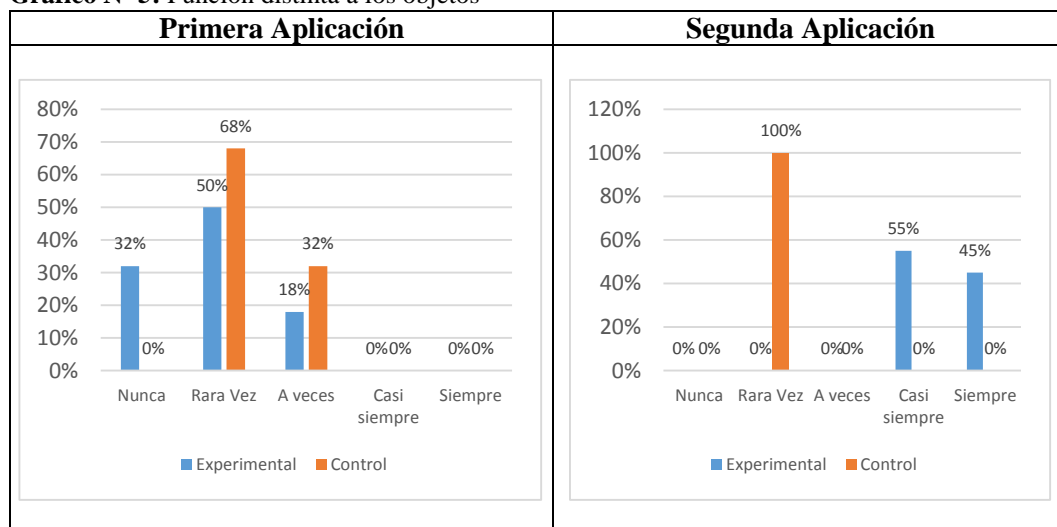
Tabla N° 5: Función distinta a los objetos

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	7	32%	0	0%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	11	50%	17	68%	Rara vez	0	0%	25	100%
A veces	4	18%	8	32%	A veces	0	0%	0	0%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	12	55%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	10	45%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 5: Función distinta a los objetos



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 50% experimental, 68% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega a darles una función distinta a los objetos, mientras que 18% experimental, 32% de control en la opción **a veces**, el 32% experimental, 0% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 55% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta juega a darles una función distinta a los objetos, mientras que 45% experimental, 0% de control en la opción **siempre**; el 100% de control en la opción **rara vez**.

Interpretación: Como se puede visualizar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, imaginan o trastocan los objetos reales de acuerdo a lo que el niño o niña imagina e inventa en ese momento, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el educando convierte en múltiples mutaciones según lo que el niño inventa o imagina y de esta forma desarrolla juegos con sus pares en una forma fantasiosa, mientras que en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°5: Juega creando y simulando objetos imaginarios

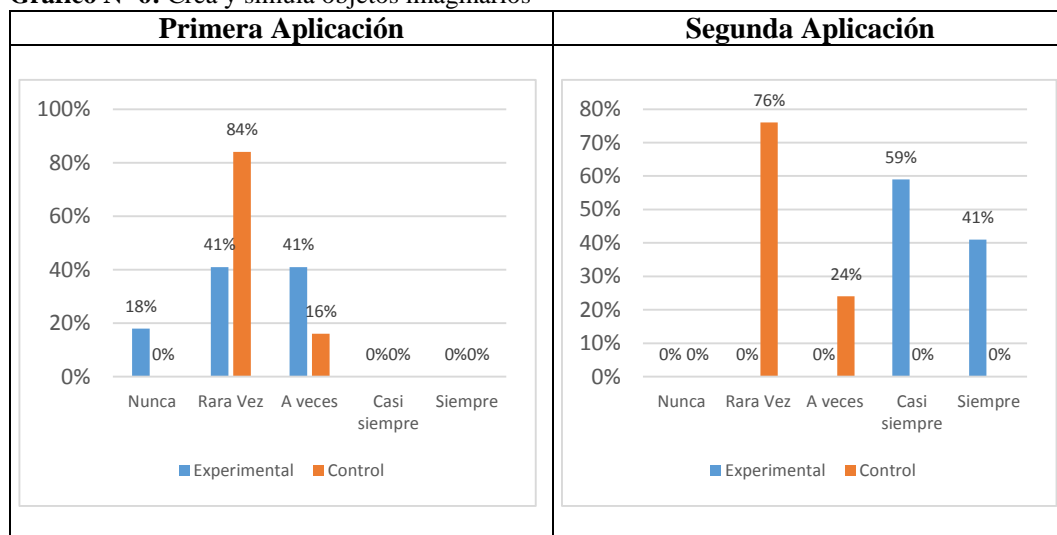
Tabla N° 6: Crea y simula objetos imaginarios

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	0	0%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	9	41%	21	84%	Rara vez	0	0%	19	76%
A veces	9	41%	4	16%	A veces	0	0%	6	24%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	13	59%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	9	41%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 6: Crea y simula objetos imaginarios



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 41% experimental, 84% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega creando y simulando objetos imaginarios, mientras que 41% experimental, 16% de control en la opción **a veces**, el 18% experimental, 0% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta juega creando y simulando objetos imaginarios, mientras que 41% experimental, 0% de control en la opción **siempre**; el 76% de control en la opción **rara vez**; y el 24% en la alternativa **a veces**.

Interpretación: Se visualiza en el pretest que en porcentajes mayoritarios en el grupo experimental y de control rara vez y a veces, crean espacios, tiempo y objetos simbólicos, lo cual diseña un mundo situando objetos o cosas como el desea o le interesa, posteriormente en el postest las alternativas con mayor porcentaje en el grupo experimental casi siempre y siempre juegan creando y simulando objetos imaginarios, dan otro significado a las cosas de esta forma mejoran su creatividad, amplían sus conocimientos e inclusive favorecen en el desarrollo de su lenguaje, lo contrario al grupo de control que no existe mayor variación en sus porcentajes al no aplicar ninguna actividad en relación a la pregunta.

Ítem N°6: Juega a imitar algún personaje real con respeto

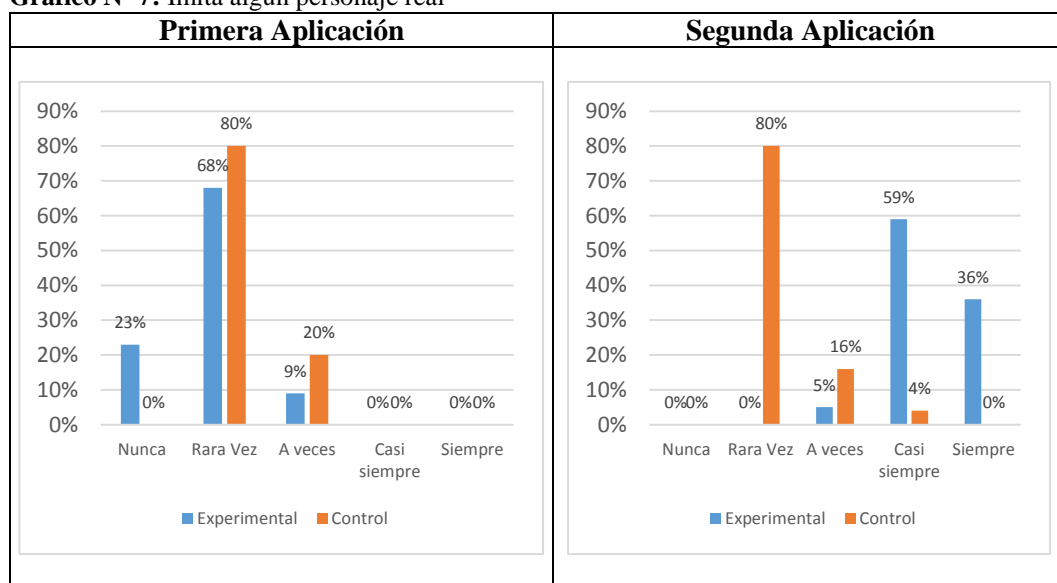
Tabla N° 7: Imita algún personaje real

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	5	23%	0	0%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	15	68%	20	80%	Rara vez	0	0%	20	80%
A veces	2	9%	5	20%	A veces	1	5%	4	16%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	13	59%	0	4%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	8	36%	1	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 7: Imita algún personaje real



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 68% experimental, 80% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega a imitar algún personaje real con respeto, mientras que 9% experimental, 20% de control en la opción **a veces**, el 23% experimental, 0% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 4% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta juega a imitar algún personaje real con respeto, mientras que 36% experimental, 0% de control en la opción **siempre**; el 80% de control en la opción **rara vez**; y el 5% experimental, 15% de control en la alternativa **a veces**.

Interpretación: Se visualiza en el pretest que en porcentajes mayoritarios en el grupo experimental y de control rara vez y a veces, imitan palabras, gestos, acciones, expresiones, preguntas, respuestas, emociones, rutinas, aficiones y todo lo que vean diariamente en el aula de clases o su hogar, en el posttest las alternativas con mayor porcentaje en el grupo experimental son casi siempre y siempre juega a imitar algún personaje real con respeto, de esta forma dominan nuevas habilidades que sus padres, adultos y otras personas realizan recalcando que la imitación ayuda no sólo a aprender habilidades sociales, sino que también ayuda a potenciar su empatía, lo contrario al grupo de control que no existe mayor variación en sus porcentajes al no aplicar ninguna actividad en relación a la pregunta.

Ítem N°7: Juega a que actúa como un personaje imaginario amistoso

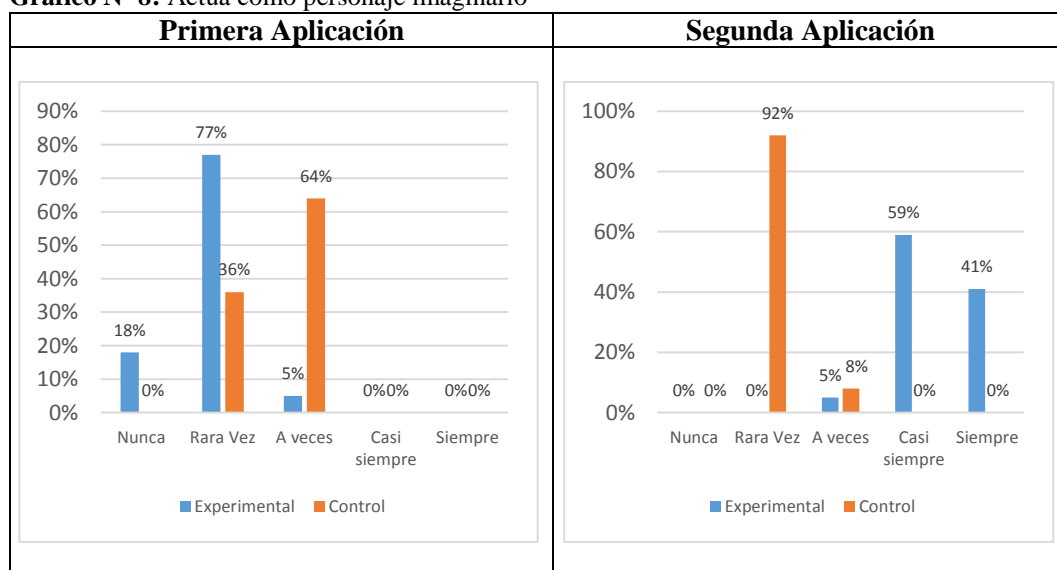
Tabla N° 8: Actúa como personaje imaginario

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	0	0%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	17	77%	9	36%	Rara vez	0	0%	23	92%
A veces	1	5%	16	64%	A veces	0	5%	2	8%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	13	59%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	9	41%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 8: Actúa como personaje imaginario



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 77% experimental, 36% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega a que actúa como un personaje imaginario amistoso, mientras que 5% experimental, 64% de control en la opción **a veces**, el 18% experimental, 0% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta juega a que actúa como un personaje imaginario amistoso, mientras que 41% experimental, 0% de control en la opción **siempre**; el 92% de control en la opción **rara vez**; y el 5% experimental, 8% de control en la alternativa **a veces**.

Interpretación: Se visualiza en el pretest que en porcentajes mayoritarios en el grupo experimental y de control rara vez y a veces, como se pudo comprobar en el ítem anterior imitan acciones, expresiones, emociones, de un personaje amistoso, en el posttest las alternativas con mayor porcentaje en el grupo experimental son casi siempre y siempre al imitar personajes que gran parte lo hacen de super héroes y socializan con sus pares al organizar sus juegos y ambientes propicios a su imaginación en el momento, lo contrario al grupo de control que no existe mayor variación en sus porcentajes al no aplicar ninguna actividad en relación a la pregunta.

Ítem N°8: Juega a que actúa como un profesional que ayuda a los demás

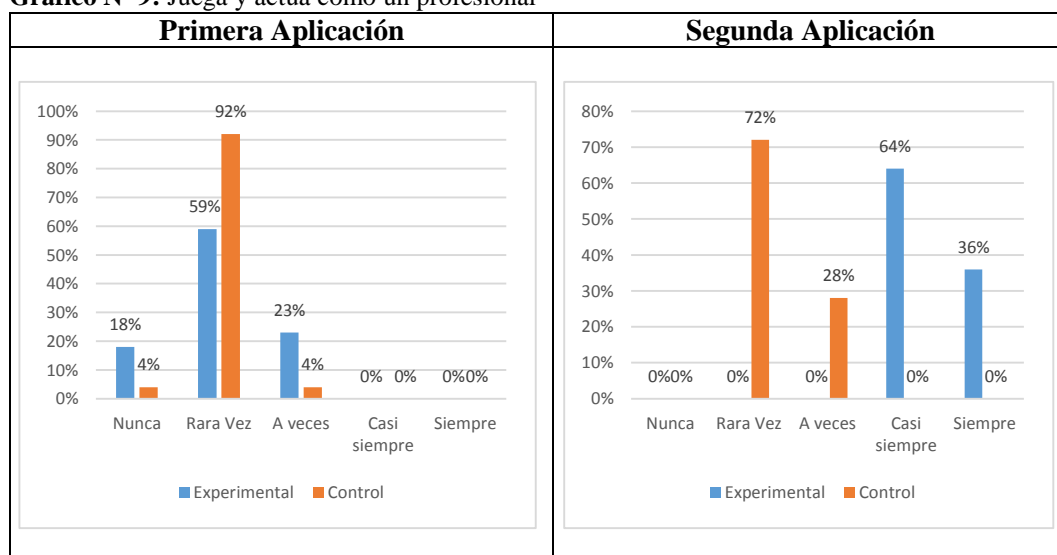
Tabla N° 9: Juega y actúa como un profesional

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	1	4%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	13	59%	23	92%	Rara vez	0	0%	18	72%
A veces	5	23%	1	4%	A veces	0	0%	7	28%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	14	64%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	8	36%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 9: Juega y actúa como un profesional



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 92% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta juega a que actúa como un profesional que ayuda a los demás, mientras que 23% experimental, 4% de control en la opción **a veces**, el 18% experimental, 4% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 64% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta juega a que actúa como un profesional que ayuda a los demás, mientras que 36% experimental, 0% de control en la opción **siempre**; el 72% de control en la opción **rara vez**; y el 28% de control en la alternativa **a veces**.

Interpretación: En el pretest realizado en porcentajes mayoritarios en el grupo experimental y de control se encuentran las alternativas rara vez y a veces, desarrollan la capacidad de ponerse en los pies de otros en sus juegos e imaginar que son ellos, no asumen roles en sus juegos, en el postest las alternativas con mayor porcentaje en el grupo experimental son casi siempre y siempre imitan o actúan como un profesional en beneficio de los demás, asumen roles de doctores, bomberos, policías e crean ambientes con sus compañeros a la profesión que ellos están imitando siendo esto favorable para su socialización, aprendizaje; creando y relacionando entre lo irreal posible y la realidad inexistente, se visualiza además que el grupo de control no existe mayor variación en sus porcentajes puesto que no se aplica actividades referente a la pregunta.

Ítem N°9: Respeta turnos en el juego con sus pares

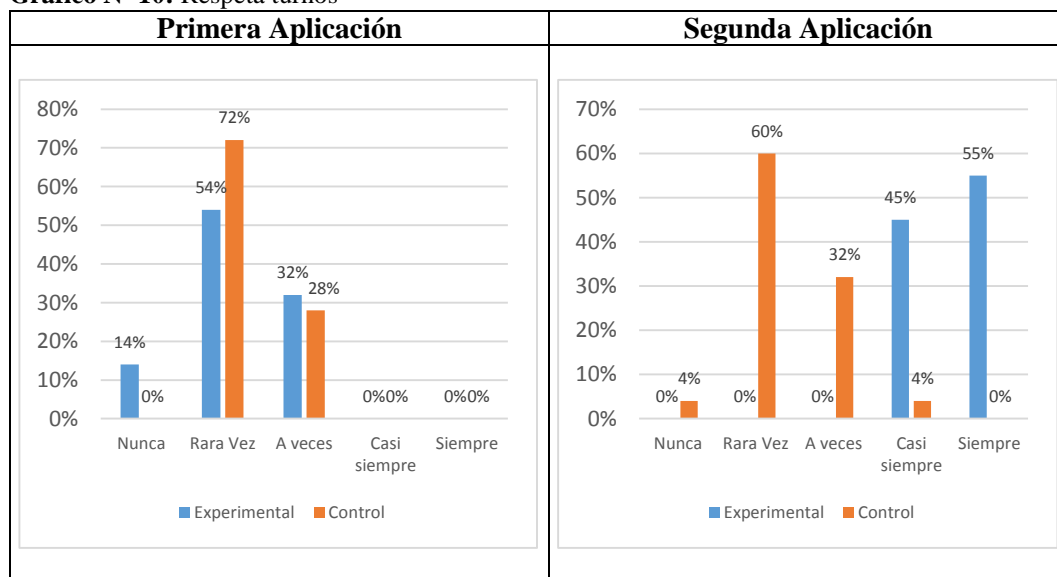
Tabla N° 10: Respeta turnos

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	3	14%	0	0%	Nunca	0	0%	1	4%
Rara vez	12	54%	18	72%	Rara vez	0	0%	15	60%
A veces	7	32%	7	28%	A veces	0	0%	8	32%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	10	45%	0	4%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	12	55%	1	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 10: Respeta turnos



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 54% experimental, 72% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta respeta turnos en el juego con sus pares, mientras que 32% experimental, 28% de control en la opción **a veces**, el 14% experimental en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 45% experimental, 4% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta respeta turnos en el juego con sus pares, mientras que 55% experimental, en la opción **siempre**; el 60% de control en la opción **rara vez**, 32% de control en la alternativa a veces y 4% en la opción **nunca**.

Interpretación: Como se puede visualizar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, respetan normas, reglas del juego que desarrollan, por lo general quieren imponer sus propias reglas generando conflictos entre ellos, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el educando respeta turnos en el juego con sus pares, fomentando con esto la paciencia y las habilidades sociales; reforzando la importancia del dialogo y comunicación, a lo contrario en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°10: Es cortés con sus compañeros

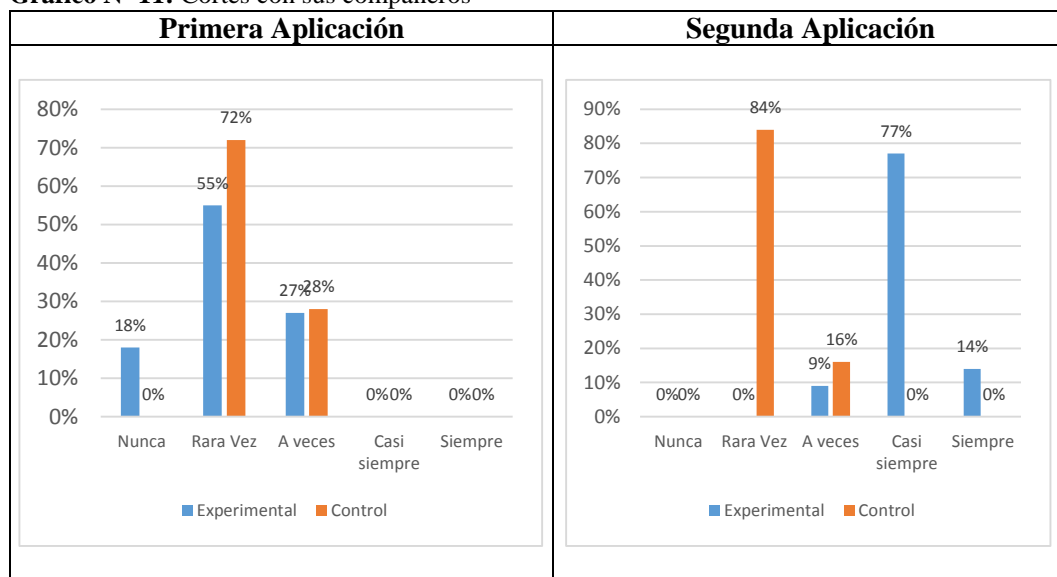
Tabla N° 11: Cortés con sus compañeros

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	0	0%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	12	55%	18	72%	Rara vez	0	0%	21	84%
A veces	6	27%	7	28%	A veces	2	9%	4	16%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	17	77%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	3	14%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 11: Cortés con sus compañeros



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 55% experimental, 72% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta es cortés con sus compañeros, mientras que 27% experimental, 28% de control en la opción **a veces**, el 18% experimental en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 77% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta es cortés con sus compañeros, mientras que 14% experimental, en la opción **siempre**; el 84% de control en la opción **rara vez**, 9% experimental, 16% de control en la alternativa **a veces**.

Interpretación: Como se puede visualizar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, en expresar valores de respeto, cortesía ante sus pares, ellos desean imponer su predominio ante los demás, que todos hagan lo que el manifiesta generando desacuerdos entre ellos, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental con mayor porcentaje casi siempre y siempre, muestran hábitos cortesía antes sus compañeros, resaltando que la educación se caracteriza por los buenos modales y el seguimiento de normas que facilitan la convivencia con los que se encuentran en su entorno, acotando que los valores provienen desde sus hogares y es la institución educativa quien los pule y complementa; en el grupo de control persisten porcentajes altos en las alternativas rara vez y a veces.

Ítem N°11: Respeta a sus compañeros

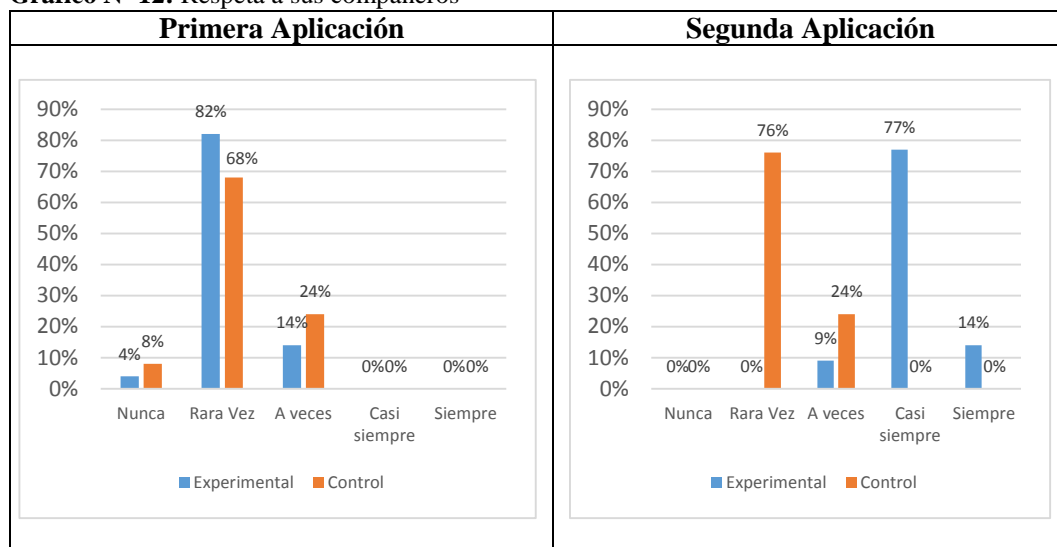
Tabla N° 12: Respeta a sus compañeros

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	1	4%	2	8%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	18	82%	17	68%	Rara vez	0	0%	19	76%
A veces	3	14%	6	24%	A veces	2	9%	6	24%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	17	77%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	3	14%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 12: Respeta a sus compañeros



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 82% experimental, 68% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta respeta a sus compañeros, mientras que 14% experimental, 24% de control en la opción **a veces**, el 4% experimental, 8% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 77% experimental, 0% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta respeta a sus compañeros, mientras que 14% experimental, en la opción **siempre**; el 76% de control en la opción **rara vez**, 9% experimental, 24% de control en la alternativa **a veces**.

Interpretación: En el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, presentan valores que mejoran la convivencia entre sus pares, generando desacuerdos, malos entendidos entre ellos e inclusive se generan grupos en el aula de clases relegando a los demás, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el educando respeta a sus compañeros, lo cual desarrolla una sana convivencia y para que exista armonía dentro del aula de clases, destacando que el respeto es un valor que aparece en cualquier relación social e interpersonal, a lo contrario en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°12: Practica normas de comportamiento durante la comida

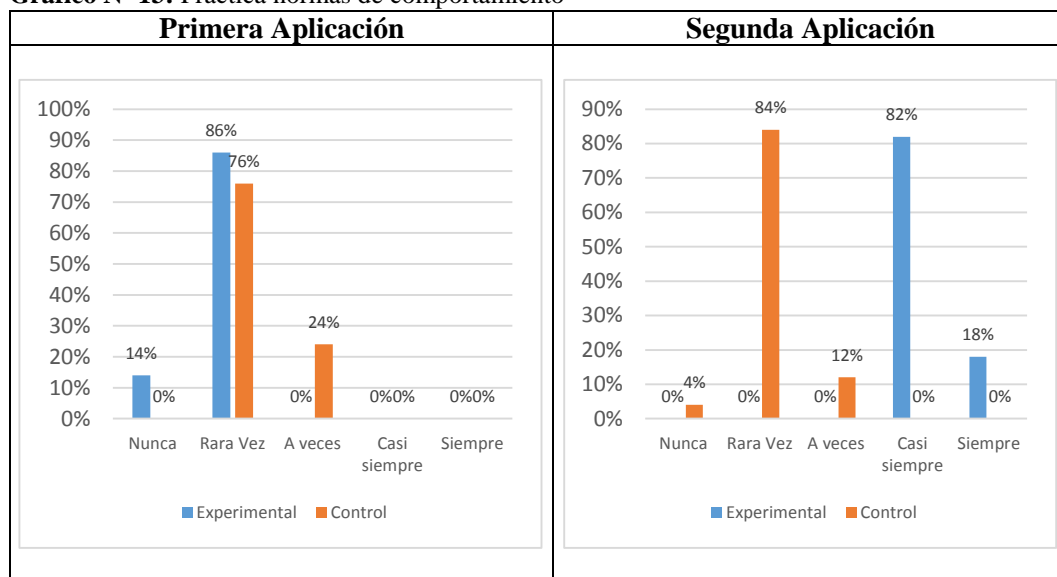
Tabla N° 13: Practica normas de comportamiento

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	4	18%	5	20%	Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	15	68%	16	64%	Rara vez	0	0%	17	65%
A veces	3	14%	4	16%	A veces	1	4%	7	28%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	14	64%	1	4%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	7	32%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 13: Practica normas de comportamiento



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 86% experimental, 76% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta practica normas de comportamiento durante la comida, mientras que 24% experimental, 0% de control en la opción **a veces**, el 14% experimental, 0% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 82% experimental, se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta practica normas de comportamiento durante la comida, mientras que 18% experimental, en la opción **siempre**; el 84% de control en la opción **rara vez**, 12% de control en la alternativa **a veces**; y el 4% de control en la alternativa **nunca**.

Interpretación: Se visualiza en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, no muestran normas de buenos modales en la mesa, teniendo problemas en la convivencia con las demás personas que se encuentran en su entorno; mientras que en el postest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el educando practica normas de comportamiento durante la comida, evitando distracciones y establecer las condiciones idóneas para mantener una buena comunicación y convivencia con los demás, sucede lo contrario en el grupo de control al no aplicar actividades en relación al ítem.

Ítem N°13: Tienen una actitud amistosa en las actividades que realiza

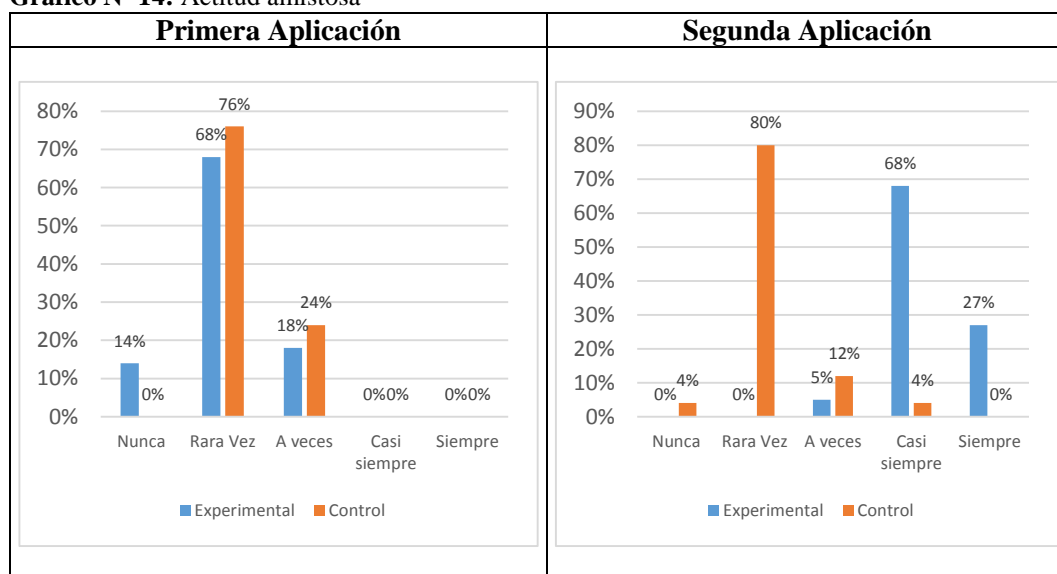
Tabla N° 14: Actitud amistosa

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	3	14%	0	0%	Nunca	0	0%	1	4%
Rara vez	15	68%	19	76%	Rara vez	0	0%	20	80%
A veces	4	18%	6	24%	A veces	1	5%	3	12%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	15	68%	1	4%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	6	27%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 14: Actitud amistosa



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 68% experimental, 76% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta tienen una actitud amistosa en las actividades que realiza, mientras que 18% experimental, 24% de control en la opción **a veces**, el 14% experimental en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 68% experimental, 4% de control se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta tienen una actitud amistosa en las actividades que realiza, mientras que 27% experimental, en la opción **siempre**; el 80% de control en la opción **rara vez**, 5% experimental, 12% de control en la alternativa **a veces** y 4% de control en la opción **nunca**.

Interpretación: Al realizar el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, presenta una actitud amigable, sonriente, antes sus compañeros cuando realiza alguna actividad en clases, lo cual genera rechazo de sus pares y aislamiento, lo cual conlleva a la desmotivación al trabajar en grupos, mientras que en el postest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, el educando tienen una actitud amistosa en las actividades que realiza, fomentando la oportunidad de aprender nuevas habilidades sociales como saludar, sonreír, conversar, compartir juegos, trabajar juntos, solucionar conflictos, dar, recibir; acotando que la amistad es fundamental para el desarrollo de su identidad y el sentido de pertenencia grupal; en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°14: Expresa palabras de gratitud (gracias, muchas gracias, por favor) durante el juego

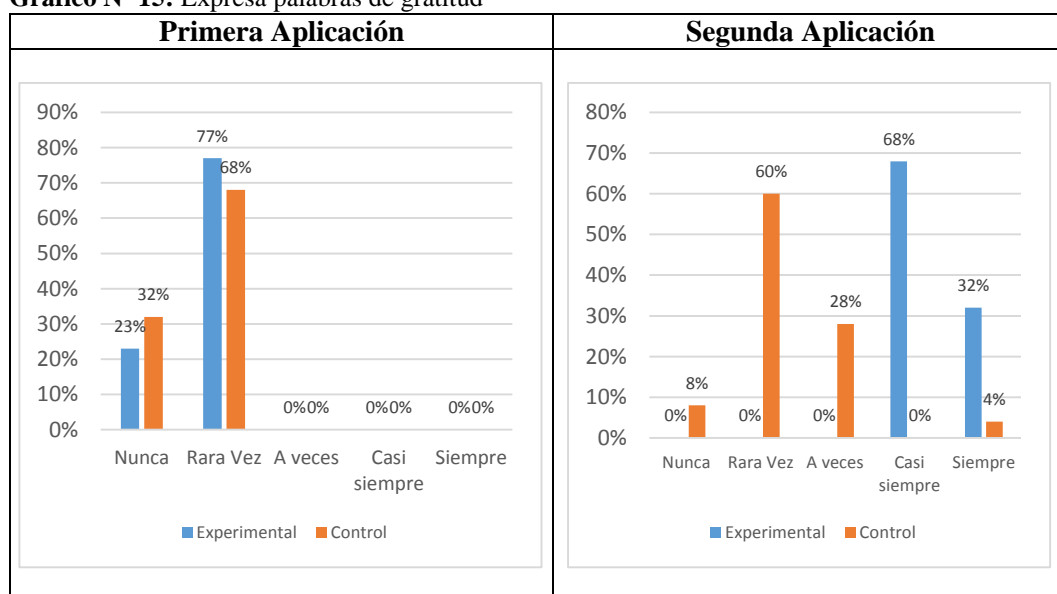
Tabla N° 15: Expresa palabras de gratitud

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	5	23%	8	32%	Nunca	0	0%	2	8%
Rara vez	17	77%	17	68%	Rara vez	0	0%	15	60%
A veces	0	0%	0	0%	A veces	0	0%	7	28%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	15	68%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	7	32%	1	4%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 15: Expresa palabras de gratitud



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 77% experimental, 68% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta expresa palabras de gratitud (gracias, muchas gracias, por favor) durante el juego, mientras que 23% experimental, 32% de control en la opción **nunca**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 68% experimental, se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta expresa palabras de gratitud (gracias, muchas gracias, por favor) durante el juego, mientras que 32% experimental, 4% de control en la opción **siempre**; el 60% de control en la opción **rara vez**, 28% de control en la alternativa **a veces** y 8% de control en la opción **nunca**.

Interpretación: Al aplicar la escala estimativa se puede comprobar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, mencionan palabras de gratitud antes sus compañeros y adultos, en algunos casos no saludan, piden por favor, o no dan las gracias, lo cual se genera un niño o niña sin hábitos de buenos modales y costumbres además de normas de educación, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, expresa palabras de gratitud como gracias, muchas gracias por favor durante el juego, puesto que el aprender a dar las gracias o por favor, entre otras aporta bienestar y reconocimiento a los niños y sobre todo aceptación en el grupo y la sociedad en general; en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

Ítem N°15: Respeta solo las normas sociales que están escritas o graficadas

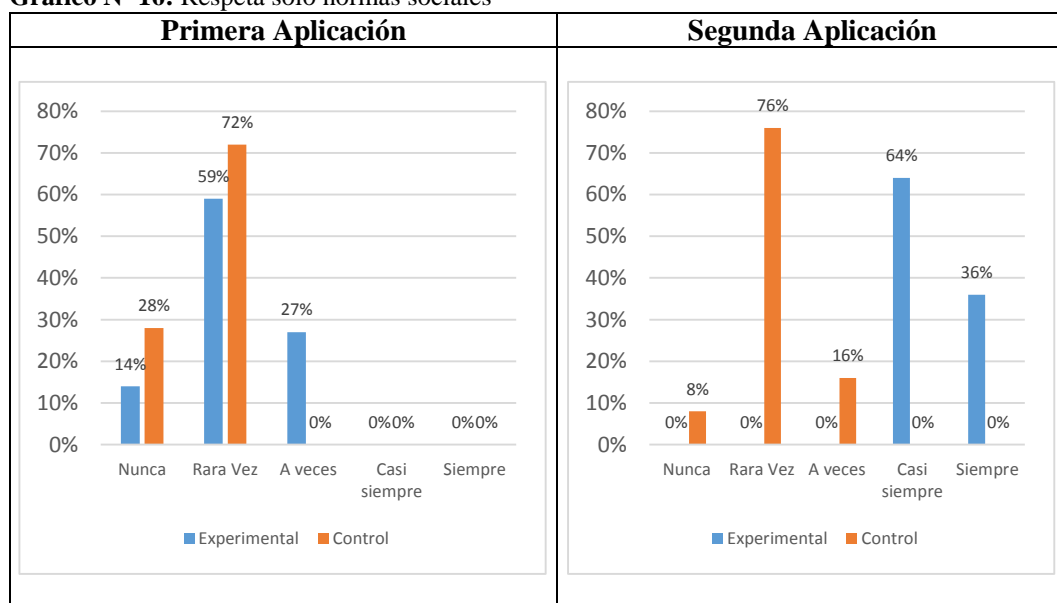
Tabla N° 16: Respeta solo normas sociales

Primera Aplicación					Segunda Aplicación				
Escala	Experimental		Control		Escala	Experimental		Control	
	Fre.	Por.	Fre.	Por.		Fre.	Por.	Fre.	Por.
Nunca	3	14%	7	28%	Nunca	0	0%	2	8%
Rara vez	13	59%	18	72%	Rara vez	0	0%	19	76%
A veces	6	27%	0	0%	A veces	0	0%	4	16%
Casi Siempre	0	0%	0	0%	Casi Siempre	14	64%	0	0%
Siempre	0	0%	0	0%	Siempre	8	36%	0	0%
Total	22	100%	25	100%	Total	22	100%	25	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Gráfico N° 16: Respeta solo normas sociales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Análisis: En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la primera aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 59% experimental, 72% de control se encuentra en la opción **rara vez**; en la pregunta respeta solo las normas sociales que están escritas o graficadas, mientras que 14% experimental, 28% de control en la opción **nunca** y el 27% experimental en la opción **a veces**.

En la escala estimativa se obtuvo los siguientes resultados, en la segunda aplicación del grupo experimental con 22 niños y niñas y de control con 25 niños y niñas; el 64% experimental, se encuentra en la opción **casi siempre**; en la pregunta respeta solo las normas sociales que están escritas o graficadas, mientras que 36% experimental en la opción **siempre**; el 76% de control en la opción **rara vez**, 16% de control en la alternativa **a veces** y 8% de control en la opción **nunca**.

Interpretación: Al aplicar la escala estimativa se puede comprobar en el pretest en el grupo experimental y de control sobresale la opción rara vez y a veces, respetan o aplican normas que han sido presentadas en algunos casos imponen su autoridad que se haga lo que el pide sin mostrar respeto o gratitud a sus pares, mientras que en el posttest, al aplicar las actividades respectivas a la pregunta se comprueba en el grupo experimental casi siempre y siempre, respeta solo las normas sociales que están escritas graficadas, en este caso han aprendido otros valores, normas que mejoran su personalidad, buen vivir y convivencia con sus compañeros, destacando que las buenas costumbres se generan en sus hogares; en el grupo de control no existe ningún tipo de cambio en relación a esta pregunta puesto que no se aplica ninguna actividad.

4.2. Verificación de hipótesis

4.2.1. Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula (H₀): El juego simbólico no desarrolla normas sociales de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Hipótesis afirmativa (H₁): El juego simbólico desarrolla normas sociales de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Nivel de significancia

(alfa) $\alpha = 0,05$

4.2.2. Comparación primera aplicación y segunda aplicación grupo experimental

Tabla N° 17: Relación primera y segunda aplicación grupo experimental

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre Primera Aplicación y Segunda Aplicación es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechaza la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Como primer paso se aplicó una prueba no paramétrica de muestras relacionadas con signo de Wilcoxon entre la primera aplicación y segunda aplicación de grupo experimental, en la que se puede evidenciar que la mediana de las diferencias entre las dos aplicación es igual a 0 y presentando un nivel de significancia de 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis afirmativa que señala: **El juego simbólico desarrolla normas sociales de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.**

4.2.3. Comparación entre el grupo experimental y el grupo de control

Al aplicar la prueba no paramétrica de dos muestras relacionadas de Wilcoxon en el grupo experimental y de control, se obtienen los siguientes resultados

Tabla N° 18: Comparación grupo de control y experimental

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Grupo Experimental - Rangos negativos		0 ^a	,00	,00
Grupo de control Rangos positivos		69 ^b	35,00	2415,00
	Empates	0 ^c		
	Total	69		
a. Grupo Experimental < Grupo de control b. Grupo Experimental > Grupo de control c. Grupo Experimental = Grupo de control				

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

Como se puede visualizar en la tabla generada en el caso “a” con 0 sujetos el grupo de control es menor al grupo experimental, mientras que en el caso “b” 69 sujetos el grupo experimental es mayor al grupo de control y en el caso “c” 0 sujetos existe en empate;

Se define que el grupo experimental tiene un alto rango sobre el grupo de control, este cambio significativo se enfoca en la aplicación de las actividades realizadas sobre los juegos simbólicos para la práctica de las normas sociales, en los niños y niñas del grupo experimental; mientras que en el grupo de control no se aplicó ningún tipo de actividad por lo tanto se comprueba en los resultados.

Como definición se menciona que la hipótesis nula es el resultado del grupo experimental es menor o igual al grupo de control y la hipótesis afirmativa es el grupo experimental es mayor al grupo de control por lo tanto, se comprueba en el resultado de la tabla que el grupo experimental es mayor al grupo de control.

b. Grupo Experimental > Grupo de control

Tabla N° 19: Estadístico de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba ^a	
	Grupo Experimental - Grupo de control
Z	-7,690 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Martínez J. (2018)

En relación al estadístico de prueba se observa que el valor asintótico bilateral es menor que 0,05 se acepta la hipótesis afirmativa y se rechaza la hipótesis nula, es decir: El juego simbólico desarrolla normas sociales de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se concluye que el juego simbólico forma parte esencial de la vida de los niños y niñas, ayudándolos a descubrir el entorno en el que se desenvuelve, puesto que este brinda muchos beneficios dentro de los cuales se puede mencionar que enriquece el desarrollo cognitivo además mejora los niveles de atención y concentración puntos fundamentales para un buen aprendizaje y fundamentalmente tiene una contribución importante en las normas sociales, estableciendo pautas para la buena convivencia escolar, social y familiar.
- Se diagnosticó que en la institución los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui no se desenvuelven dentro de un ambiente armónico dificultando directamente la convivencia dentro del aula, por esta razón es que los educandos no pueden realizar las diversas actividades de manera adecuada, más aún asimilar los valores y normas sociales necesarias para fortalecer su crecimiento personal, social y cognitivo.
- Se comprobó mediante la escala estimativa que el juego simbólico es muy importante en el desarrollo de las normas sociales en los niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial, puesto que al aplicar la investigación en un grupo experimental y un grupo de control mediante un pretest y posttest, los resultados son contundentes en relación a la incidencia del juego simbólico en el desarrollo de las normas sociales.
- Se concluye con la necesidad de proponer alternativas como la elaboración de un manual de juegos simbólicos para la práctica de las normas sociales a través de actividades que potencien el desarrollo de la convivencia, creatividad, en los niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa Rumiñahui.

5.2. Recomendaciones

- Es importante que las educadoras se capaciten para que puedan dirigir a los niños y niñas adecuadamente actividades recreativas sin que este deje de tener la libertad que necesita el niño, y de esta forma el juego se convierta en un medio de recreación, educación y desarrollo; además de procurar realizar cada día actividades sobre el juego simbólico, que sean interesantes que llamen la atención de los infantes, actividades que le permitan desarrollar al máximo la participación voluntaria mejorando su creatividad y fantasía.
- Se recomienda el uso de actividades e intervenciones que fomenten los valores y normas para mejorar la convivencia en el ámbito escolar, ya que la educación de valores y el desarrollo moral en el proceso de enseñanza aprendizaje es una parte crítica del desarrollo íntegro del niño, otro aspecto importantes es realizar actividades grupales que ayuden a los niños y niñas a convivir de manera agradable, armoniosa y pacífica, ayudando de manera directa el docente con el fin de encontrar soluciones a los educandos en caso de encontrarse en una situación desfavorable para su integración social.
- La educadoras, niños y niñas, padres de familia deben tener conciencia y conocimientos necesarios de la importancia y ventajas que tienen el juego simbólico en el desarrollo de las normas sociales, es necesario motivar e incentivar su creatividad e imaginación y de igual forma establecer normas y valores que serán necesarios en su personalidad.
- Elaborar un manual de juegos simbólicos para la práctica de las normas sociales en niños de 3 años, con la finalidad que los educadores puedan utilizarlos y mejorar continuamente el desarrollo de las normas sociales y la convivencia escolar, aprovechando esta estrategia metodológica de carácter lúdico, que encanta a los niños y niñas.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Datos Informativos.

Título. Manual de juegos simbólicos para la práctica de las normas sociales en niños de 3 años.

Institución Ejecutora:

- Unidad Educativa Rumiñahui

Beneficiarios:

- Niños y niñas de la Unidad Educativa Rumiñahui en el Bloque 1 de Educación Inicial.
- Docentes de la Unidad Educativa Rumiñahui de Educación Inicial.

Ubicación Sectorial:

- La Unidad Educativa Rumiñahui se encuentra ubicada en la Av. Rodrigo Pachano en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Equipo Técnico Responsable:

- Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva
- Doctora Carolina San Lucas Solórzano, Mg.

Tiempo de ejecución:

- Año lectivo 2017 – 2018

Responsable

- Licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva

6.2. Antecedentes de la Propuesta.

Una vez aplicada la ficha de observación a los niños y niñas de Educación Inicial paralelo “A” tienen problemas en su comportamiento social dentro del aula, esto se debe a la escasa aplicación de normas y reglas que controlen conductas inapropiadas en el aula de clases, de igual forma a la falta de aplicación de juegos simbólicos que socialicen con sus pares y se establezca valores fundamentales en ellos.

En el nivel inicial, paralelo A los niños tienen la edad promedio de 3 a 4 años, manejan una imaginación y creatividad limitada, esta situación ha sido motivo de preocupación por parte de la docente porque genera barreras en su interactividad, fantasía, imitaciones, la falta de juegos simbólicos en el aula de clases, también limita y perjudica ampliar su lenguaje, no desarrolla la empatía y, sobre todo, no logra consolidar sus representaciones mentales.

6.3. Justificación.

Se considera **importante** la propuesta porque mediante la guía el manual de actividades se logrará una interacción social convincente dentro del aspecto educativo, social, cultural y familiar los mismos que propiciarán un desenvolvimiento integral de los niños y niñas.

La **originalidad** de la propuesta porque todas las actividades van de acuerdo con la necesidad existente, en la cual van impregnadas ideas para mejorar el comportamiento estableciendo normas sociales y por medio del juego simbólico establecer una interacción social considerado el óptimo para lograr su expresividad personal en los niños y niñas.

Los **beneficiarios** de la propuesta son directamente los niños y niñas porque se dará a conocer que desde pequeños deben tener claro el respeto a los demás y el cumplimiento de normas y reglas para una convivencia aceptable.

La propuesta es **novedosa**, ya que todas las actividades propuestas cumplen con los parámetros de ser dinámica y creativa alegre con el fin de interactuar con toda la comunidad educativa manteniendo lazos de amistad entre género.

De **interés**, porque se aplicará tomando en cuenta la predisposición del participante en este caso los niños y niñas, con el apoyo de las docentes manifestándose con entusiasmo y recuperando la confianza entre sí y la toma de decisiones sean oportunas.

Es **factible** porque se tiene el apoyo de toda la comunidad educativa y la participación de cada integrante manteniendo lazos de cordialidad y respetando cada una de sus expresiones sean sociales o culturales y poder encaminar el aprendizaje por interacción y la socialización entre todos.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Desarrollar un manual de juegos simbólicos para la práctica de las normas sociales en niños de 3 años.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Socializar el manual de actividades con juegos simbólicos para la práctica de normas sociales
- Aplicar el manual mediante actividades novedosas.
- Evaluar el impacto de la aplicación de juegos simbólicos en la práctica de las normas sociales.

6.5. Análisis de Factibilidad

La propuesta planteada es factible de ejecutarla puesto que se ha tomado en cuenta todos los aspectos que tienen relación con el problema para dar una solución

oportuna y de esta manera contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación y en beneficio de los niños y niñas.

Factibilidad Operatoria: La forma de cómo aplicar, que utilizar, para que sirva; se establece en cada una de las actividades propuestas, y será utilizado por las docentes quienes tendrán la capacidad y conocimientos necesarios para la utilización y aplicación del manual. Por lo tanto, se considera que el desarrollo de este Manual es operativamente factible.

Factibilidad Organizacional: La organización en la Unidad Educativa Rumiñahui funciona sobre una base estructurada que permite a sus directivos y docentes establecer un trabajo armónico, es decir, un clima organizacional sano en que todos los integrantes de la organización escolar tienen claro los fines y objetivos de la institución, se identifican con ellos y mediante labores conocidas y delimitadas, coordinar acciones conjuntas que contribuirán a un avance positivo para la factibilidad de la propuesta.

Identidad de género: La manifestación clara de la propuesta se evidencia en la motivación de igualdad de género extirpando toda clase de discriminación social y cultural que entorpecen la sana convivencia entre hombre o mujer.

Factibilidad Económica: Los recursos económicos para la propuesta saldrán de la autogestión de la investigadora.

6.6. Fundamentación Teórica – Científica

Manual de actividades

Es un instrumento pedagógico al servicio de las docentes de educación inicial que ofrece una serie de actividades concretas para trabajar con los niños y niñas y que contribuyen a crear un clima de participación y armonía. Las actividades

establecidas serán detalladamente descritas para ofrecer una guía y una posibilidad concreta para su ejecución.

Los manuales escolares son un tipo particular de obra escrita destinada a la enseñanza-aprendizaje. Son uno de los elementos centrales de la cultura escolar contemporánea y, como tales, resultado de una serie muy numerosa de intenciones profesionales, intervenciones sociales y regulaciones estatales. (Salinas & Volder, 2014, p. 3)

Recalcando que se debe seguir cada uno de los pasos predefinidos en cada una de las actividades, en caso de realizar algún anexo o cambio será responsabilidad única de quien lo haga. Es oportuno e indispensable hacer todas las adaptaciones que sean necesarias según el grupo con el cual se va a trabajar antes y durante el proceso de aplicación

Principales Características de Manual Escolar

Salinas & Volder, (2014) manifiesta las siguientes características para un buen desarrollo del manual escolar.

Intencionalidad, por parte del autor (o editor) de ser expresamente destinado al uso escolar;
Sistematicidad, en la exposición de los contenidos;
Secuencialidad, es decir, una ordenación temporal que organiza los contenidos desde los más simples a los más complejos;
Adecuación para el trabajo pedagógico, ajustando el nivel de complejidad de los contenidos a un determinado nivel de maduración intelectual y emocional de los educandos;
Combinación de texto e ilustraciones, en relación variable según las épocas, desde el predominio casi total del texto hasta la preponderancia de las imágenes en la actualidad;
Presencia de recursos didácticos manifiestos, como resúmenes, cuadros, ejercicios y tareas para los alumnos, ampliación de lecturas, etc. (p. 4)

El manual cuando es usado para la enseñanza por parte de las docentes no contiene, un proceso específico para el desarrollo de las actividades, pero si tiene un aporte significativo a la enseñanza, de igual forma es un instrumento y es muy probable que el manual de actividades contenga una ausencia teórica.

Juego Simbólico

El juego infantil forma parte del desarrollo del bebé y del niño. Es una herramienta de aprendizaje esencial y le ayuda a incrementar sus habilidades. Hacia los 3 años comienzan a realizar juego simbólico. Esto indica que se ha producido un importante avance en el desarrollo de la inteligencia del niño. Este tipo de juego seguirá evolucionando entre los 3 y los 5 años de edad. (Berra & Dueñas, 2014, p. 75)

Es importante en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños y niñas, la acción de imitar, el de roles, el hacer como si fuera, es el juego por excelencia de la infancia. Es el que domina gran parte de los juegos en los primeros años de los niños.

El juego más representativo entre los 3 y los 5 años es el juego simbólico. Pero este juego también va sufriendo modificaciones a lo largo de estos años. Para que el juego simbólico pueda aparecer, el desarrollo cognitivo del niño ha tenido que dar un gran salto y reconocer que los objetos y las personas no sólo existen cuando los está viendo o mientras está interactuando con ellos, sino que siguen existiendo después, aunque no se lo pueda ver.

El juego no consiste solo en imaginar, también se desarrolla el lenguaje mientras interpretan a otros personajes sean estos médico, mamá o papá, vendedor, entre otros, ellos están hablando. Y si juegan a la vez con otros niños, comparten sus fantasías y esto también fomenta su socialización, es importante que los padres y docentes fomenten en los niños y niñas este tipo de juego.

“Los padres y educadores debemos facilitar el desempeño de este tipo de juego poniendo de nuestra parte, dejando que la imaginación de nuestros hijos fluya y permitiendo que dispongan del material que necesitan para dejar volar su imaginación, sus deseos y sus ganas de aprender” (Abril, 2014, p. 11).

Este juego que aparece de modo espontáneo en casa, el parque o en las escuelas infantiles sin que nadie les dirija el juego, esto se denomina juego simbólico espontáneo, natural, sin objetivos pedagógicos ni educativos, teniendo en cuenta que este tipo de actividades puede ser de gran valor para trabajar muchos conceptos

tanto en casa como en las escuelas y es lo que se conoce como juego simbólico dirigido.

Normas Sociales

Normas de convivencia que responden a un deseo generalizado de orden y estabilidad social, ajustándose a conductas, actividades, ordenes que regula acciones.

La falta de normas sociales en los niños, muchas veces, es interpretada como crueldad o como mala educación. Enseñar normas sencillas normas sociales a los niños se hace imprescindible cuando se vive en sociedad, el respeto a los mayores, el no hablar a gritos, el tratar con cariño a los que son diferentes a él son conductas aprendidas como otras más cotidianas. (Apugllon & Vallejo, 2016, p. 21)

El ejemplo de los padres es como siempre fundamental, pero darles cuando venga al caso unos pequeños consejos para ser discretos, o fórmulas o frases para agradecer, pedir perdón, pedir cosas, serán siempre un complemento a lo que vean en los mayores. Todos los padres desean que sus hijos se porten bien y que sean un ejemplo de comportamiento en la escuela, sociedad o con la familia. Pero para que esto se cumpla es necesario establecer una serie de normas coherentes, basadas en el respeto y la comprensión, que los niños deben aprender y comprender.

Para que los niños se conviertan en personas sociables, autónomas y tolerantes y sepan desenvolverse de manera correcta en su entorno social, es fundamental que desde pequeños los padres establezcan una serie de límites y que ejerzan de guías en su comportamiento. (Euceda, 2015, p. 12)

Poner límites implica recalcar una serie de referencias durante el desarrollo de los niños que ayudarán y orientarán en su crecimiento como personas. Para que esos límites no se sobrepasen, debe haber una autoridad guiando que en este caso serán los padres. Esta autoridad suele perderse cuando los progenitores intentan convencer su hijo de lo que debe o no debe hacer, algo que casi nunca suele funcionar y que cada vez dificulta más la tarea de imponer normas con credibilidad. lo ideal es buscar el punto medio entre ser excesivamente autoritario o demasiado permisivo.

6.7. METODOLOGÍA PLAN OPERATIVO

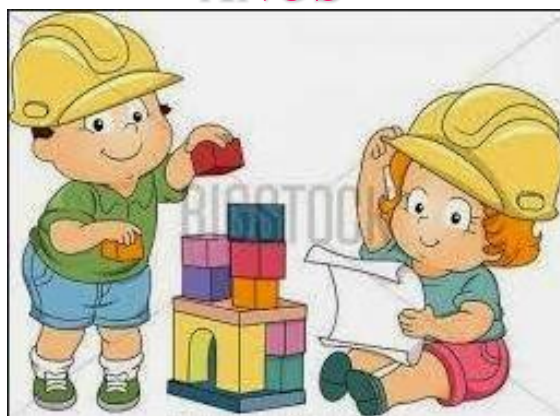
Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
Socializar	Socializar a las docentes, y padres de familia acerca de la necesidad de realizar las actividades propuestas y resultados investigados.	Dialogar con las docentes y padres de familia Explicar la metodología de las actividades	Copias Resultados de la investigación	Investigadora Coordinadora pedagógica	Primer trimestre
Planificar	Seleccionar actividades para desarrollar las normas sociales a través del juego simbólico.	Sanando a mis amigos Jugando a la selva Alimentándome sanamente Un viaje por el espacio La fábrica de papa Noel Jugando a ser profesora Jugando a los super héroes Mis servidores favoritos Juguemos al trencito viajero Jugando a construir la casita destruida Pesquemos con alegría	Tecnológico - Computadora - Proyector - Impresora Suministros de oficina - Hojas - Lápices - Borrador	Autora de la propuesta (investigadora)	Primer trimestre

		El restaurante amistoso Mi país mágico Jugando a inventar saludos Carrera de automóviles educados			
Ejecución	Aplicar las actividades propuesta en el manual	Revisión de actividades y análisis de los mismos Aplicación de las prácticas. Recolección de resultados. Aplicación de las actividades Se aplicará 4 juego por mes, de octubre del 2017 hasta enero del 2018.	Tecnológico -Computadora -Proyector Manual Suministros de oficina - Hojas - Lápices	Docentes nivel inicial Coordinadora	Primer quimestre
Evaluación	Monitorear el desarrollo de las actividades (Manual)	Observar que los niños y niñas realicen las actividades propuestas del manual para el desarrollo de las normas sociales a través del juego simbólico. Se aplica lista de cotejo	Instrumentos de monitoreo. -Lista de cotejo	Docentes nivel inicial Coordinadora Investigadora	Permanente

Cuadro N° 4: Metodología plan operativo
Elaborado por: Martínez J. (2018)



MANUAL DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA LA PRÁCTICA DE NORMAS SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS



Autora: Licenciada Jacqueline Martínez

Ambato - 2018

PRESENTACION

Todos los niños y las niñas tienen derecho a un entorno escolar seguro, afectivo, respetuoso y aprendizajes afectivos, este Manual de actividades se encuentra enmarcado en el desarrollo de las normas sociales a través del juego simbólico, y tiene como finalidad el establecer normas de comportamiento, valores que formen y ayuden en su personalidad.

En el contexto escolar aparece con frecuencia una importante diversidad de conflictos que pueden derivar en problemas más serios de convivencia. Por ello se considera que los enfoques preventivos en la Unidad Educativa Rumiñahui se constituyen en una vía privilegiada para que estas situaciones se reconduzcan de forma positiva y se garantice una convivencia escolar armónica y respeto.

La etapa inicial es uno de los ámbitos principales de desarrollo personal y social del niño, la niña en ella se generan múltiples relaciones con los pares, con las docentes, con las autoridades, con los padres. Observando al infante como un sujeto inconcluso, en constante crecimiento y desarrollo, que se humaniza a través de la palabra y la relación con el otro, por lo que el tipo de relaciones que se generan y entablan en la institución es de vital importancia para desarrollar y mantener vínculos sanos puesto que la unidad educativa es donde pasan mayor tiempo.

Las actividades están diseñadas para ser utilizadas en distintas instancias propias del juego simbólico en las normas sociales y como parte de una estrategia educativa en el desarrollo de sus habilidades y destrezas, de igual forma en mejorar su imaginación, fantasía, creatividad que serán aportes significativos en su etapa escolar

CRONOGRAMAS DE ACTIVIDADES						
Mes	Categorías	Actividades	Objetivo	Eje	Ámbito	Destreza
Octubre	Juego simbólico Expresando sentimientos Cooperar Organizar	Sanando a mis amigos	Desarrollar la empatía a través del juego imaginando situaciones emotivas y asumiendo roles	Desarrollo personal y social	Convivencia	Demostrar preferencia por jugar con un niño específico estableciendo amistad en función de algún grado de empatía.
		Jugando a la selva	Desarrollar la expresión de la ira y el amor acorde a las situaciones que se presentan	Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía	Manifiestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.
		Alimentándome sanamente	Desarrollar la capacidad de compartir el esfuerzo de su trabajo para la unión del grupo.	Desarrollo personal y social	Convivencia	Establecer relaciones personas cercanas a su entorno familiar y escolar ampliando su campo de interacción.
		Un viaje por el espacio	Fomentar la organización en base a la imitación de movimientos con fines dinámicos	Expresión y comunicación	Ámbito Expresión corporal y motricidad	Realizar desplazamiento y movimientos utilizando el espacio total a

						diferentes distancias (largas-cortas)	
Noviembre	Valores	La fábrica de papa Noel	Promover la escucha activa frente a las exposiciones con fines de gratitud	Expresión y comunicación	Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje	Comunicarse a través de objetos del entorno con algún detalle que le vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas
	Respeto						
	Solidaridad						
	Conocer	Jugando a ser profesora	Respetar el comportamiento de personajes reales de acuerdo al contexto	Expresión y comunicación	Expresión artística	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico	
		Jugando a los súper héroes	Fomentar la ayuda de los unos a los otros	Desarrollo personal y social	Convivencia	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.	
		Mis servidores favoritos	Valora el trabajo de un profesional y colabora con el mismo	Desarrollo personal y social	Convivencia	Reconocer los oficios de personas que brindan servicio a la comunidad	
Diciembre	Respeto	Juguemos al trencito viajero	Respetar turnos en el juego con sus compañeros	Desarrollo personal y social	Convivencia	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles	
	Normas sociales						

Valores					que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.
	Jugando a construir la casita destruida	Ser cortés con sus compañeros (Atento, educado o que se sabe comportar de acuerdo a las normas sociales establecidas):	Desarrollo personal y social	Convivencia	Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto
	Pesquemos con alegría	Respetar a sus compañeros durante un juego competitivo	Desarrollo personal y social	Convivencia	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares
Enero	Normas de comportamiento Amistad Gratitud Respeto	El restaurante amistoso	Practicar normas de comportamiento durante la comida	Desarrollo personal y social	Convivencia Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto

	Jugando a inventar saludos	Alcanzar una actitud amistosa en las actividades que realiza	Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía	Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando sus causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.
	Mi país mágico	Expresar palabras de gratitud (gracias, muchas gracias, por favor) durante el juego.	Expresión y comunicación	Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje	Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.
	Carrera de automóviles educados	Respetar las normas sociales infantiles que están escritas o graficadas durante el juego.	Desarrollo personal y social	Convivencia	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas por el adulto

Cuadro N° 5: Cronograma de actividades
Elaborado por: Martínez J. (2018)

ACTIVIDAD N° 1
SANANDO A MIS AMIGOS



Gráfico N° 17: Sanando a mis amigos

OBJETIVO: Desarrollar la empatía a través del juego imaginando situaciones emotivas y asumiendo roles

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Demostrar preferencia por jugar con un niño específico estableciendo amistad en función de algún grado de empatía

MATERIALES: Camas, sillas, escritorio, mandiles, botiquín

TIEMPO: 45 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

ESPACIO: Rincón de Dramatización

PROCEDIMIENTO:

- La docente propone el juego, explicando las actividades que se van a realizar
- Adecuar el rincón como un dispensario médico con la participación de todos los niños
- Proponer roles como doctores, enfermeras, pacientes, chofer de ambulancia.

- Cada niño escoge el rol que más le guste y se pondrá su respectivo traje
- Los niños que son pacientes se sentarán en la sala de espera
- Los niños que son enfermeros harán pasar a cada paciente con los doctores después de haberles tomado la temperatura
- Los pacientes se quejan del dolor y piden ser atendidos más rápido
- En la sala de espera se desmaya un paciente, inmediatamente una enfermera llama a la ambulancia para ser trasladado al hospital
- Los demás pacientes se sienten asustados y se desesperan
- Las enfermeras tratan de tranquilizarlos
- Finalmente, todos los pacientes son atendidos por los doctores

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha las reglas del juego con atención		
2	Participa activamente en la adecuación del lugar		
3	Asume el rol de acuerdo al personaje escogido		
4	Respeto los turnos de la atención médica		

ACTIVIDAD N° 2

JUGANDO A LA SELVA



Gráfico N° 18: Jugando a la selva

OBJETIVO: Desarrollar la expresión de la ira y el amor acorde a las situaciones que se presentan.

ÁMBITO: Identidad y autonomía

DESTREZA: Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.

MATERIALES: Árboles, sogas, máscaras, grabadora, cartones

TIEMPO: 30 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Áreas verdes

PROCEDIMIENTO:

- La docente explicará las actividades del juego a realizarse
- Sentados en el césped en un semicírculo los niños escucharán los sonidos onomatopéyicos de los animales de la selva

- Cada niño escoge la máscara del animal que quiere imitar
- La maestra hará el rol de un cazador
- El cazador irá nombrando a cada uno de los animales, los mismos que saldrán de sus respectivas cuevas haciendo los sonidos onomatopéyicos y el movimiento corporal del animal que representa
- Los niños expresarán frente al cazador un sonido de ira que infunda miedo
- El cazador se arrepiente de querer cazarles y expresa palabras de perdón
- Los animales por agradecimiento muestran con sus sonidos onomatopéyicos expresiones de amor
- Después cada animal regresa a su cueva

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha con atención las actividades a realizarse en el juego		
2	Asume su rol de acuerdo al personaje y a la situación		
3	Participa del juego activamente		
4	Demuestra afecto por gratitud		

ACTIVIDAD N° 3

ALIMENTANDOME SANAMENTE



Gráfico N° 19: Alimentándome sanamente

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de compartir el esfuerzo de su trabajo para la unión del grupo.

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Establecer relaciones personas cercanas a su entorno familiar y escolar ampliando su campo de interacción

MATERIALES: Utensilios de cocina, frutas, platos, yogurt, cucharas

TIEMPO: 45 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón del hogar

PROCEDIMIENTO:

- La docente dialogará con los niños sobre el juego que se va a realizar y dará las indicaciones correspondientes

- Los niños se pondrán sus delantales y gorros de chef
- Cada niño se sentará ocupando un espacio en el comedor o cocina
- Se repartirá a cada uno tablas de picar y cubiertos de plástico para el picado de las frutas que se les entregará y estarán previamente lavadas
- Cada niño depositará una parte de su fruta ya picada a los otros niños, para que todos puedan obtener su ensalada de frutas
- Cada niño tomara un recipiente para servirse lo que preparo
- Al final los niños dejaran los objetos utilizados limpios y ordenados

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha con atención las actividades que se van a realizar durante el juego		
2	Ocupa los objetos de manera adecuada para sí mismo y para los demás		
3	Se preocupa que todos tengan una parte de su fruta		
4	Ordena y limpia su espacio utilizado		

ACTIVIDAD N° 4

UN VIAJE POR EL ESPACIO

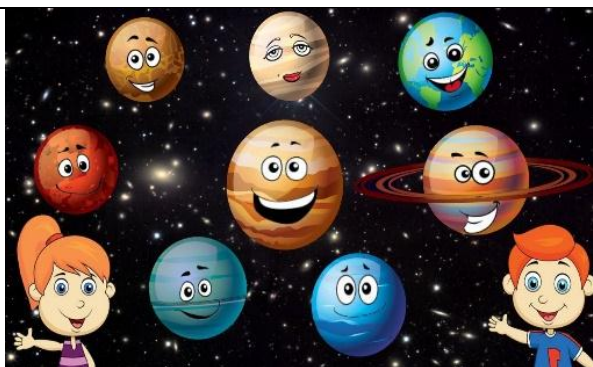


Gráfico N° 20: Un viaje por el espacio

OBJETIVO: Fomentar la organización en base a la imitación de movimientos con fines dinámicos

ÁMBITO: Ámbito Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Realizar desplazamiento y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas)

MATERIALES: Ulas, conos, pelotas, bastones, barra de equilibrio

TIEMPO: 20 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón de psicomotricidad

PROCEDIMIENTO:

- La docente invitará a los niños al rincón de psicomotricidad
- La docente explicará las actividades que se van a realizar en el juego
- Los niños escogerán el material de su gusto
- Todos los niños que han escogido las ulas serán los planetas y se darán muchas vueltas
- Todos los niños que han escogido los conos serán las estrellas y saltarán por todo el espacio del aula
- Todos los niños que han escogido los bastones caminarán ligeramente por el rincón simulado manejar un cohete
- Todos los niños que han escogido las pelotas se colocarán sobre la cabeza imitando a los astronautas y caminarán en la barra de equilibrio
- Un niño voluntario será el sol y se quedará en el centro del aula girando lentamente
- Todos realizarán el movimiento correspondiente de tal manera que este rincón se convierta en un pequeño universo
- La maestra mencionará que se vayan retirando los diferentes astros o que se vayan adicionando sin causar desorden.

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO**

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha con atención las actividades a realizarse en el juego		
2	El niño mantiene su movimiento ordenadamente		
3	Da función distinta a los objetos con los que juega		
4	Mantiene el orden del conjunto ante las indicaciones de la maestra		

ACTIVIDAD N° 5
LA FABRICA DE PAPA NOEL



Gráfico N° 21: La fábrica de papa Noel

OBJETIVO: Promover la escucha activa frente a las exposiciones con fines de gratitud

ÁMBITO: Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje

DESTREZA: Comunicarse a través de objetos del entorno con algún detalle que le vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas

MATERIALES: Rosetas, legos, átomos, bloques, tubilegos, bastones

TIEMPO: 20 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón de construcción

PROCEDIMIENTO:


- La docente invitará a los niños a trasladarse al rincón de construcción
- La docente dialogará qué vamos a jugar a la fábrica de juguetes como los duendes trabajadores de papa Noel
- Cada niño escogerá el material didáctico de su gusto

- Los niños crearán su juguete preferido
- Los niños expondrán su juguete en medio de una ronda con los demás niños sentados en el suelo
- Mientras cada niño pase al medio los demás escucharán atentamente y luego aplaudirán para motivar al niño participante
- La maestra simulará con una bolsa de tela que es papa Noel y recogerá todos los juguetes realizados para la entrega a un niño diferente
- Cada niño agradecerá al creador del juguete
- Papa Noel pondrá un stiker en la frente de cada niño agradeciendo su colaboración

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Se esmera en crear un juguete de manera imaginativa		
2	Respeto y valora el juguete creado por sus compañeros		
3	Escucha atentamente la exposición de su compañero del juguete creado		

ACTIVIDAD N° 6
JUGANDO A SER PROFESORA

Gráfico N° 22: Jugando a ser profesora
OBJETIVO: Respetar el comportamiento de personajes reales de acuerdo al contexto
ÁMBITO: Expresión artística
DESTREZA: Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico
MATERIALES: Aula, sillas, pizarrón, marcadores, grabadoras, mandil
TIEMPO: 30 minutos
NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22
EDAD: 3 a 4 años
ESPACIO: Aula de clases
PROCEDIMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar a las sillas en forma de u • Invitar a los niños a tomar asiento • Entre el grupo de niños la docente preguntará ¿Quién quiere ser la profesora?

- El niño o niña voluntaria imitará las actividades que realiza su maestra con sus alumnos, cuando está trabajando en los diferentes rincones: hogar, psicomotricidad, arena, artes, lectura.
- Todos los demás niños colaborarán en el juego siendo alumnos respetuosos y participando de lo propuesto por el niño docente
- Esta actividad la repetiremos varias veces con los niños que aún no han participado, hasta lograr un buen desempeño de personajes reales.
- Pueden imitar a cualquier otra docente de la institución que el niño desee.

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Participa activamente en el juego		
2	Tiene facilidad para imitar		
3	Imita a la docente con respeto		
4	Colabora en el juego imitando o participando		

ACTIVIDAD N° 7

JUGANDO A LOS SUPER HEROES



Gráfico N° 23: Jugando a los super héroes

OBJETIVO: Fomentar la ayuda de los unos a los otros

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas

MATERIALES: Disfraces de los súper héroes

TIEMPO: 30 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón de dramatización

PROCEDIMIENTO:

- La maestra invitará a los niños al rincón de dramatización
- Dialogar con los niños sobre sus súper héroes preferidos de cada uno
- La maestra formará 2 grupos de niños para la distribución de trajes y roles

- El primer grupo serán los súper héroes y acudirán al baúl de los disfraces y se lo pondrán de acuerdo al personaje favorito
- El segundo grupo serán las personas rescatadas
- Se simulará diferentes pedidos de ¡auxilio – auxilio!
- Los súper héroes escucharán y actuarán de acuerdo al llamado
- Los súper héroes ayudarán con su arma especial imaginadas por ellos
- Los niños intercambiarán roles empáticamente

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Tiene empatía con el rol de súper héroe		
2	Su imaginación es original		
3	Acude rápidamente al llamado de auxilio		

ACTIVIDAD N°8

MIS SERVIDORES FAVORITOS



Gráfico N° 24: Mis servidores favoritos

OBJETIVO: Valora el trabajo de un profesional y colabora con el mismo

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Reconocer los oficios de personas que brindan servicio a la comunidad

MATERIALES: Patio, llantas, manguera, disfraces, teatrino, sogá

TIEMPO: 30 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Patio

PROCEDIMIENTO:

- La docente invitará a todos los niños a desplazarse al patio
- Los niños deberán estar sentados en semicírculo
- Se escogerá a niños para que tengan el rol de ser bomberos, médicos, policías

- Los demás niños serán los espectadores
- Colocar 6 llantas en forma circular para simular una casa en la que vive una familia de 4 integrantes, cada miembro ocupará una llanta
- La familia simulará una emergencia (robo, incendio, enfermedad) y acudirá el servidor correspondiente según indique la maestra
- En un momento indicado habrá un caos total u acudirán todos los servidores atenderlos sin desesperarse.
- Los niños espectadores intercambiarán papeles y ganará el grupo que mejor lo haga

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Respetar su turno en el juego		
2	Juega de manera amistosa y organizada		
3	Asume el rol de servidor de manera adecuada y cordial		
4	Se esfuerza por terminar con éxito el juego		

ACTIVIDAD N° 9

JUGUEMOS AL TRENCITO VIAJERO



Gráfico N° 25: Juguemos al trencito viajero

OBJETIVO: Respetar turnos en el juego con sus compañeros

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

MATERIALES: Soga, bocina, conos, bastones

TIEMPO: 30 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Áreas verdes

PROCEDIMIENTO:

- Se propone hacer una excursión en el espacio verde imitando a un fantástico tren formado por todos los niños, los mismos que irán sosteniéndose de una soga.
- Al escuchar la bocina los niños deberán atender las consignas y cumplirlas.
- Suena la bocina y la primera consigna es ponerse en marcha

- El conductor guía al tren por espacios libres y que tengan obstáculos, si se suelta algún vagón o se cae algún niño el tren debe esperar hasta que se enganchen todos.
- El tren continúa su recorrido cuando escuche nuevamente la bocina, al llegar a la parada, los niños se pueden soltar para dar un paseo libre.
- Otro sonido de la bocina y los niños formarán el tren en orden de llegada respetando el turno, reanudando su marcha con todos sus pasajeros.
- El recorrido está lleno de paradas donde los niños realizarán una actividad diferente como imitar, dar un paseo o hacer una compra, para nuevamente formar el tren respetando el turno de llegada.

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha las instrucciones del juego		
2	Participo del juego		
3	Respeto el turno mientras juega		
4	Participa en las actividades de cada parada		

ACTIVIDAD N° 10

JUGANDO A CONSTRUIR LA CASITA DESTRUIDA



Gráfico N° 26: Construyendo la casita

OBJETIVO: Ser cortés con sus compañeros (Atento, educado o que se sabe comportar de acuerdo a las normas sociales establecidas)

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto.

MATERIALES: láminas de partes de una casa o bloques con partes de una casa. Estrellas con las palabras de agradecimiento

TIEMPO: 15 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón de Construcción

PROCEDIMIENTO:

- Se propone una situación: un terremoto u otro desastre natural.
- Se menciona que la casa de un compañerito se ha destruido y todas sus partes están separadas
- Se esconden las láminas de las partes de una casa en diversos lugares del rincón

- Los niños deberán buscarlas y entregarlas a su compañerito (puede ser la docente)
- El compañerito que recibe las partes de la casa y solo aceptará si lo hacen de forma educada y con un gesto amable (sonrisa, abrazo, caricia, apretón de manos, etc.) y con palabras educadas (me alegra entregarte....., quiero regalarte esto..... sé que necesitas esto..... me siento muy contento de poder ayudarte con esto.... Etc.)
- Quien encuentre más partes de la casa y lo entregue de forma más cortés recibirá estrellitas con las siguientes palabras escritas: gracias, muchas gracias, muchísimas gracias.
- Gana quien suma más estrellitas
- Al final se construye la casita con todas las partes entregadas por los niños.

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Sus gestos de amabilidad son espontáneos		
2	Sus palabras de cortesía y amabilidad causan ternura		
3	Muestran alegría al ver como se construye la casa para su compañerito		

ACTIVIDAD N° 11

PESQUEMOS CON ALEGRÍA



Gráfico N° 27: Pesquemos con alegría

OBJETIVO: Respeta a sus compañeros durante un juego competitivo

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

MATERIALES: Tinas de agua, peces de espuma flex, lana, imanes, palos de pincho

TIEMPO: 20 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón del agua

PROCEDIMIENTO:

- La docente explicará a los niños las actividades del juego a realizarse
- Vamos armar el rincón del agua con el material dispuesto para esta actividad con la participación de todos los niños
- Los niños se sentarán alrededor de las tinas de agua imitando que vamos hacer los pescadores
- Formaremos 2 grupos de 7 niños y uno de 8

- Cada grupo simulará estar en el mar
- La maestra dará un golpe de palmas y los pescadores navegarán lento
- La maestra dará dos golpes de palmas y los pescadores navegarán rápido
- Todos estarán subidos en un barco hecho de papel craf, los niños lo sostendrán con sus manos mientras navegan
- Cuando la maestra pita un pescador de cada grupo estará atento a la orden de la maestra para dirigirse a las tinas de agua
- Estas tinas de agua serán los arrecifes que estarán con 3 tipos de peces (atunes, tiburones, estrellas de mar)
- Cada pescador tomará su caña de pescar y empezará según consigna de la maestra
- Con 1 pito se solicita atunes
- Con 2 pitos se solicita tiburones
- Con 3 pitos se solicita estrellas de mar
- Ganará el grupo que pesque todos los peces que estén a la vista en su tina

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha con atención a las indicaciones del juego		
2	Muestra respeto en el juego con sus compañeros		
3	Acepta los resultados del juego		

ACTIVIDAD N° 12

EL RESTAURANTE AMISTOSO



Gráfico N° 28: Restaurante amistoso

OBJETIVO: Practicar normas de comportamiento durante la comida

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto.

MATERIALES: Mesas, sillas, cocina, platos, cucharas, cubiertos, tablas de picar, disfraces

TIEMPO: 45 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón del hogar

PROCEDIMIENTO:

- La actividad consiste en crear un restaurante en el rincón del hogar

- La maestra dialogará con los niños preguntando ¿Qué es un restaurante? ¿Quién trabaja ahí? ¿Quiénes acuden a esos lugares? ¿dónde va a comer con su familia cuando no están en casa? ¿Cuál es su comida favorita?
- La docente explicará las normas de comportamiento durante la comida y pegará imágenes alusivas a:
 - ¡Qué podemos hacer y que no podemos hacer durante este juego!
- Dividimos al grupo de niños por tareas que van a hacer realizadas dentro del restaurante
- Unos niños serán cocineros, meseros, clientes
- Cada niño elige que quiere ser y se coloca el uniforme que identifica su rol
- Las meseras reciben a los clientes y entregan el menú, el mismo que será en base a imágenes de alimentos
- El pedido es entregado a los cocineros para que preparen estas comidas
- Cuando la comida esta lista los cocineros hacen sonar una campana
- Los meseros cuidadosamente pasarán los platos
- Los clientes comerán y practicarán en la mesa las normas de comportamiento expuestas en imágenes
- Cuando terminan de comer llaman a los meseros muy amablemente para cancelar la cuenta con billetes de juguete
- Quién se haya comportado de mejor manera no pagará la cuenta y recibirá un postre
- Una vez que haya participado el primer grupo se intercambiarán roles

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Valora los distintos personajes del juego		
2	Atiende con alegría a los clientes		
3	Practica normas de comportamiento durante la comida		
4	Solicita del servicio con palabras corteses		

ACTIVIDAD N° 13

JUGANDO A INVENTAR SALUDOS



Gráfico N° 29: Inventar saludos

OBJETIVO: Alcanzar una actitud amistosa en las actividades que realiza

ÁMBITO: Identidad y autonomía

DESTREZA: Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando sus causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

MATERIALES: Trofeo de la amistad, pictogramas

TIEMPO: 20 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Rincón de lectura

PROCEDIMIENTO:

- La docente reúne al grupo de niños en el rincón de lectura
- La docente explica las reglas del juego
- El primer paso consistirá en dividirlos en 3 grupos.
- Cada grupo tendrá el mismo número de integrantes.
- Se dejará un tiempo máximo de diez minutos para que todos los grupos piensen e inventen un saludo a representar.
- Cada grupo presentará su saludo y tendrá su rey
- Luego practicarán su saludo con los otros grupos
- La docente motivará con una veña para que saluden al rey de cualquier grupo
- Los niños que se acuerden del saludo que hicieron al rey que la docente elija y lo ejecuten bien serán los ganadores del trofeo de la amistad

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO**

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Escucha las instrucciones del juego con atención		
2	Practica el saludo creado con su grupo		
3	Aprende y practica el saludo de los otros grupos		

ACTIVIDAD N° 14

MI PAÍS MÁGICO



Gráfico N° 30: País mágico

OBJETIVO: Expresar palabras de gratitud (gracias, muchas gracias, por favor) durante el juego.

ÁMBITO: Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje

DESTREZA: Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.

MATERIALES: Disfraces, conos, bastones

TIEMPO: 20 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Área verde

PROCEDIMIENTO:

- La maestra indicará que van a imaginarse un viaje a un país mágico
- La maestra creará una especie de laberinto en el área verde con 10 o más personajes de la comunidad (policía, señora, curita, payaso, vendedora, mesero, etc.) quienes darán respuestas de cómo llegar al país mágico

- Se indicará a los niños que las palabras mágicas para avanzar por el laberinto son **por favor** (para obtener respuesta) y **gracias** (después de obtener la información), si un niño se equivoca pagará perdiendo un turno.
- Cada vez que los niños mencionen estas palabras mágicas serán recompensados con un stickers
- Los personajes solo les darán la información al escuchar estas palabras mágicas
- Gana quien menos equivocaciones sume y llegue a su meta.

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	Solicita con un por favor de las cosas		
2	Expresa un gracias al obtener un favor o información		
3	Mantiene estas palabras (por favor y gracias) aun habiendo terminado el juego		

ACTIVIDAD N° 15

CARRERA DE AUTOMOVILES EDUCADOS



Gráfico N° 31: Automóviles educados

OBJETIVO: Respetar las normas sociales infantiles que están escritas o graficadas durante el juego

ÁMBITO: Convivencia

DESTREZA: Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas por el adulto.

MATERIALES: Señales de tránsito, caja psicomotora,

TIEMPO: 30 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 22

EDAD: 3 a 4 años

ESPACIO: Espacios Verdes

PROCEDIMIENTO:

- La maestra dividirá a los niños en 2 grupos e invita al espacio verde para explicar las instrucciones del juego
- La maestra elabora en el piso una calle con dos vías, cada calle tendrá 6 casilleros graficadas con normas sociales infantiles (hacer silencio mientras la maestra habla, comer con la boca cerrada, no levantarse de la mesa mientras no se termine de comer, no empujar a los compañeros, no escupir, saludar a sus mayores)
- Estas normas sociales serán socializadas con los niños anteriormente para que puedan visualizar muy bien sus imágenes y significado
- Los niños avanzarán si van adivinando la señal de tránsito que será una norma de las que están expuestas
- En caso de no adivinar esta señal de tránsito ceden su turno al otro grupo.
- Gana el grupo de niños que llegan primero a la meta.

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO**

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Reconoce la norma social graficada		
2	Practica la norma social graficada		
3	Ayuda a que su compañeros practique la norma social graficada		

6.8. Administración de la Propuesta

La propuesta será administrada por la investigadora y la colaboración de los docentes y autoridades de la institución, mediante las siguientes actividades.

Organismo	Responsable	Fases de responsabilidad
Equipo de gestión de la investigación	Investigadora Coordinadora pedagógica	<ul style="list-style-type: none">• Socializar a las docentes, y padres de familia acerca de la necesidad de realizar las actividades propuestas y resultados investigados.
Equipo de trabajo	Autora de la propuesta (investigadora) Docentes nivel inicial Coordinadora. Docentes nivel inicial Coordinadora Investigadora	<ul style="list-style-type: none">• Seleccionar actividades para desarrollar las normas sociales a través del juego simbólico.• Aplicar las actividades propuesta en el manual• Monitorear el desarrollo de las actividades (Manual)

Cuadro N° 6: Administración de la propuesta
Elaborado por: Lcda. Jacqueline Martínez

6.9. Evaluación de la propuesta

La evaluación se la realizará mediante la observación de las actividades realizadas por los niños y niñas en la que se aplicará la lista de cotejo en cada una de las actividades planteadas para poder visualizar y comprobar los cambios en los infantes con relación al desarrollo de las normas sociales a través del juego simbólico.

BIBLIOGRAFÍA

- Abril, V. (2014). *Metodología de la Investigación*. Ambato: UTA.
- Álava, S. (2016). *Cómo enseñar sencillas normas sociales a los niños*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/454/como-ensenar-sencillas-normas-sociales.html>
- Apugllon, V., & Vallejo, H. (2016). *Rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico en los niños y niñas*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3381/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2017-000014.pdf>
- Aravena, A. (2014). *Rincones y Juego Simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio Comparativo en las Instituciones Educativas: Angel Polibio Chavez y Ecuatoriano Suizo*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/11278/1/34231_1.pdf
- Armijos, A. (2014). *Normas Sociales*. Obtenido de <http://www.ejemplos.co/15-ejemplos-de-normas-sociales/>
- Aucancela, C. (2016). *La convivencia*. Obtenido de https://pedagogia-profesional.idoneos.com/teoria_curricular/
- Bañeres, D. (2014). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Berra, M., & Dueñas, R. (2014). *Convivencia escolar y habilidades sociales*. Obtenido de <https://educrea.cl/convivencia-escolar-y-habilidades-sociales/>
- Bofarull, N., & Fernández, M. (2015). *Diferencias en la comunicación y juego simbólico*. Obtenido de http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1364000634.pdf
- Boggino, N. (2016). *Los valores y las normas sociales en la escuela*. Obtenido de <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/29/29BOGGINONorberto-CapV-Como-prevenir-la-indisciplina-y-la-violencia-en-la-escuela.pdf>
- Bordignon, N. (2014). *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/695/69520210/>
- Camba, M. (2015). *¿Qué es la comprensión lectora?* Obtenido de http://formacion-docente.idoneos.com/didactica_de_la_lengua/comprension_lectora/

- Carrasco, A. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo social*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>
- Casas, M. (2014). *El juego simbólico y el rol docente*. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/11716>
- Castellano, L. (2014). *La comunicacion para la convivencia*. Obtenido de <https://brainly.lat/tarea/6645189>
- Chicaiza, S. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa Nueva Era*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25627/1/Susana%20Chicaiza%203.pdf>
- Código de Convivencia Unidad Educativa Rumiñahui. (2015). *Educación Renovadora con visión humanística y tecnológica*. Ambato: UER.
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Derechos de supervivencia*. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-c%c3%93digo-de-la-ni%c3%91ez-y-adolescencia-leyes-conexas.pdf>
- Cordonez, F. (2016). *Relaciones sociales y la convivencia de los niños y adolescentes*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24211/1/FJCS-TS-195.pdf>
- Euceda, T. (2015). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa: Morazan.
- Fernández, G. (2015). *El entorno virtual de aprendizaje basado en plataforma moodle*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20227/1/Tesis%20Grace%20Fernandez%20Finalizado.pdf>
- García, A., & Llull, J. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá: Editex.
- García, V. (2015). *La educación en el nivel primario*. Madrid: Rialp.
- Gervilla, Á. (2014). *Didáctica básica de la educación infantil*. Madrid: Narcea.
- Herrera, M., & Salas, A. (2016). *Importancia del juego simbólico*. Obtenido de <http://integratek.es/es/la-importancia-del-juego-simbolico/>

- Hervas, E. (2014). *La Importancia del Juego en Primaria*. Obtenido de http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero_13/esther_hervas_1.pdf
- Izquierdo, C. (2015). *Valores para vivir en sociedad*. Caracas: Paulinas.
- Jiménez, M. (2014). *Estrategias Didácticas Lúdicas*. Obtenido de <https://prezi.com/xhnm3anjc05f/estrategias-didacticas-ludicas/>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2013). *De la estructura del Sistema Nacional de Educación*. Obtenido de <http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/LOEI-enero2013.pdf>
- López, A. (2016). *Análisis de la acción directiva e innovación generada en la dimensión de convivencia escolar*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24914/1/L%C3%B3pez%20L%C3%B3pez%20Mercedes%20Alicia.pdf>
- Lorna, M. (2014). *Las estrategias cognitivas y la resolución de problemas*. Obtenido de <http://www.talentosparalavida.org/aula5.asp>
- Mariolani, G., Scoccimarra, A., & Vilas, M. (2014). *Teoría y práctica del diseño*. Obtenido de http://tallergalan.com.ar/catedragalan/trabajos/e94fc63adeee4408ed564b53be6ea54c_tp_final.pdf
- Martínez, C. (2016). *Los valores sociales más importantes*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/valores-sociales/>
- Martínez, F. (2014). *Educación Integral*. Obtenido de <https://prezi.com/veneiqanbluo/educacion-integral/>
- Martínez, R. (2014). *Tipos de Juegos y Clasificación*. Obtenido de <http://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Mejía, J. (2014). *Herramientas que favorecen la ejecución de valores en la organización*. Buenos Aires: Credix.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

- Ministero de Educación. (2013). *Guía Metodológica para la construcción participativa del Código de Convivencia Institucional*. Quito, Ecuador.
- Morales, C. (2016). *Eje de desarrollo personal y social en la Inclusión de niñas y niños*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12435/1/T-UC-0010-1467.pdf>
- Muñoz, L. (2014). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1045/1/TFG-B.12%20.pdf>
- Muñoz, M. (21 de Enero de 2014). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de La importancia del juego en el desarrollo infantil: <http://psicologiaporlavida.blogspot.com/2014/01/el-juego-un-contexto-de-desarrollo-y.html>
- Núñez, C. (2014). *La Convivencia Escolar y la Deserción Escolar en los estudiantes*. Obtenido de <http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/7377/1/TESIS%20PARA%20%20PEDAGOGIA.pdf>
- Palate, M. (2016). *La pictografía de leyendas ecuatorianas en el desarrollo del sentido de pertenencia*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26158/1/1804170734%20Mary%20Jacqueline%20Palate%20Chaglla.pdf>
- Pérez, T. (2015). *Puleva Salud*. Obtenido de Puleva Salud: http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=103917
- Plan Nacional de Desarrollo. (2017). *Toda una vida*. Obtenido de <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-nacional-de-desarrollo-2017-2021-toda-una-vida-de-ecuador>
- Rivera, L. (2014). El papel del docente como gestor en el contexto actual. *Revista de la Universidad Cristóbal Colón*, 17-18.
- Rodríguez, María José. (2012). El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>.

- Ronquillo, S. J. (2014). *Las técnicas lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de entorno natural*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6360/1/FCHE-SEB-1172.pdf>
- Rudoff, M. (2014). *Los valores sociales*. Obtenido de <http://www.cuales.fm/cuales-son-los-valores-sociales/>
- Salinas, W., & Volder, C. (2014). *Historia de los textos escolares*. Obtenido de <https://www.bn.gov.ar/resources/conferences/pdfs/26-3.pdf>
- Segarra, A. (2014). *Estrategias de aprendizaje en segundo, tercero y cuarto año*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2774/1/tm4413.pdf>
- Tite, M. (2016). *La metodología juego trabajo y el trabajo en equipo de las niñas y niños*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25622/1/1804319307%20Cristina%20Maricela%20Tite%20Pillapa.pdf>
- Trueba, B. (2014). *Talleres integrales en educación infantil*. Madrid: De la Torre. Unidad Educativa Rumiñahui. (2017). *Propuesta pedagógica*. Ambato: Rumiñahui.
- Zapata, A. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7753/1/FCHE-PARVSEMI-561.pdf>
- Zúñiga, Á. (2015). *Las normas sociales*. Obtenido de <http://www.proyectopv.org/2-verdad/normassocpsic.htm>

ANEXOS



UNIDAD EDUCATIVA RUMIÑAHUI

Av. Rodrigo Pachano 09-72

itsruminahui@yahoo.es

Teléfono: 032822999

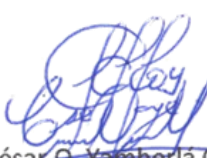
AUTORIZACIÓN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

A petición verbal de la parte interesada, el Sr. **Rector de la Unidad Educativa Rumiñahui** de la ciudad de Ambato, AUTORIZA que:

La licenciada Cecilia Jacqueline Martínez Silva, con C.C. 180322999-4, docente de Educación Inicial de nuestra Institución desarrolle su trabajo de investigación previo la obtención del título de Magister en Educación Inicial con el Tema: **EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU VINCULACIÓN AL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS**, durante el presente año lectivo 2017-2018.

La interesada puede hacer uso del presente documento para los fines pertinentes.

Ambato, noviembre 17 del 2017.


Mg. César O. Yamberla González
RECTOR
C.C. 1802884997

