



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención  
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

**TEMA:**

---

**EL JUEGO GRUPAL Y EL USO DE REGLAS PARA MANTENER UN AMBIENTE  
ARMÓNICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

---

**AUTORA:** Evelyn Lizbeth Rueda Coca

**TUTOR:** Dra. Sylvia Andrade Zurita. Mg.

**Ambato – Ecuador**

**Octubre 2022 – Marzo 2022**

## **PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TUTOR**

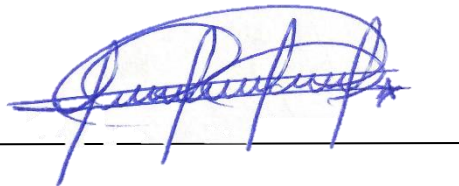
Yo, Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg., con cédula de ciudadanía: 1801911890 en calidad de tutora del trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“EL JUEGO GRUPAL Y EL USO DE REGLAS PARA MANTENER UN AMBIENTE ARMÓNICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** desarrollado por la estudiante Evelyn Lizbeth Rueda Coca, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

---

Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita, Mg.  
C.C. 1801911890  
**TUTORA**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Rueda Coca Evelyn Lizbeth, con C.I. 1805081880 tengo a bien mencionar que los criterios emitidos en el trabajo de graduación “ **EL JUEGO GRUPAL Y EL USO DE REGLAS PARA MANTENER UN AMBIENTE ARMÓNICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, es original, autentico y personal, en tal virtud es responsabilidad del contenido de esta investigación, para causas legales y académicas son de exclusiva responsabilidad del autor y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Técnica de Ambato; por lo que autorizo a la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación para que haga de esta tesis un documento disponible para su lectura y publicación según las normas de la Universidad.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Evelyn Lizbeth Rueda Coca', is written over a horizontal line.

Evelyn Lizbeth Rueda Coca  
C.C. 1805081880  
**AUTORA**

## **PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: “**EL JUEGO GRUPAL Y EL USO DE REGLAS PARA MANTENER UN AMBIENTE ARMÓNICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, presentado por la señorita Rueda Coca Evelyn Lizbeth, estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

---

Lcda. Tamara Yajaira Ballesteros Casco Mg.  
CC: 1600364382

**Miembro de comisión calificadora**

---

Ing. Luis Rafael Tello Vasco Mg.  
CC:1801405141

**Miembro de comisión calificadora**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo al pilar de mi vida, mi amiga y fiel confidente, mi madre, por haber estado presente en cada etapa de mi vida, guiando mi camino, apoyándome en cada decisión, hoy soy lo que soy gracias a ella, nunca lograre darle todo lo que ella me ha dado, por esa y mil razones le dedico este logro.

A mis hermanos Neyser y Joao por ser mi impulso y motivación para ser una mejor persona cada día.

A mis abuelitos Carmen y Alfredo, quienes han creído en mí siempre, siendo mi ejemplo de humildad y sacrificio.

*Evelyn Rueda*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios principalmente, porque sin el nada soy, todo se lo debo a él.

A mi familia por creer en mí y apoyarme incondicionalmente.

De manera especial agradezco a mi tutora Dra. Sylvia Andrade Mg. por su tiempo y paciencia a lo largo de este proceso.

A la Universidad Técnica de Ambato en especial a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por convertirme en una excelente profesional.

*Evelyn Rueda*

## INDICE GENERAL DE CONTENIDO

### PORTADA

#### A. PAGINAS PRELIMINARES

Pág.

PORTADA.....	i
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	iii
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
INDICE GENERAL DE CONTENIDO.....	vii
PORTADA.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	viii
INDICE DE GRÁFICOS.....	viii
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.....	x
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	x
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.....	x
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.....	xi
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	xi
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.....	xi
ABSTRACT.....	xi
<b>B. CONTENIDOS CAPITULO I- MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
1.1 Antecedentes Investigativos.....	12
1.2 Objetivos.....	15
Procesamiento de datos de las entrevistas aplicadas a las docentes del nivel inicial (triangulación).....	32
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>35</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>35</b>
2.1 Materiales.....	35
2.2 Métodos.....	35
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>37</b>
Resultados y discusión.....	37
Discusión de la ficha de observación aplicada a niños/as de Inicial II.....	37
Discusión de la entrevista aplicada a docentes del nivel inicial.....	38
Verificación de la Hipótesis.....	39
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>40</b>

Conclusiones y recomendaciones .....	40
4.1 Conclusiones .....	40
4.2 Recomendaciones.....	41
<b>MATERIALES DE REFERENCIA .....</b>	<b>42</b>
5.1 Referencias.....	42
<b>ANEXOS .....</b>	<b>46</b>
Anexo 1: Entrevista a docentes .....	46
Anexo 2: Ficha de observación .....	46
Anexo 3: Red de inclusión .....	47
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	48
Anexo 5: Entrevistas validadas .....	52
Anexo 7: Evidencia de la toma de entrevistas .....	59
Anexo 8: Evidencia de la toma de ficha de observación .....	60
61	
Anexo 9: Reporte Urkund .....	62
Anexo 10: Consentimiento de los padres de familia.....	62
Anexo 11: Carta de compromiso .....	63

## **INDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Antecedentes .....	14
Tabla 2: Momentos del juego trabajo.....	16
Tabla 3: Características de las reglas del juego .....	18

## **INDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico 1: Comprende las reglas del juego .....	23
Gráfico 2: Cumple con las reglas .....	24
Gráfico 3: Demuestra interés .....	25
Gráfico 4: Soluciona problemas.....	26
Gráfico 5: Interactúa con todos .....	27
Gráfico 6: Manifiesta entusiasmo por participar.....	28



Gráfico 7: Participa de forma voluntaria.....	29
Gráfico 8: Convive tranquilamente con sus compañeros.....	30
Gráfico 9: Fiabilidad .....	31
Gráfico 10: Entrevista docente 1 .....	59
Gráfico 11: Entrevista docente 2.....	59
Gráfico 12: Evidencia toma de ficha de observación 1.....	60
Gráfico 13: Evidencia toma de ficha de observación 2.....	60
Gráfico 14: Evidencia toma de ficha de observación 3.....	61
Gráfico 15: Evidencia toma de ficha de observación 4.....	61

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:** EL JUEGO GRUPAL Y EL USO DE REGLAS PARA MANTENER UN AMBIENTE ARMÓNICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

**Autora:** Evelyn Lizbeth Rueda Coca

**Tutora:** Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación sobre “El juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en los niños de 4 a 5 años” se desarrolla bajo tres objetivos específicos de los cuales para el cumplimiento del primer objetivo se comienza a partir del sondeo en varias fuentes bibliográficas relacionadas a las variables del presente estudio, mismas que se construyeron con un soporte teórico-científico lo cual se menciona en los antecedentes investigativos y la fundamentación teórica, para el cumplimiento del segundo objetivo se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una ficha de observación que cuenta con ocho ítems y una escala valorativa de “iniciado” “en proceso” y “adquirido” su validación se realizó a través del método estadístico Alpha de Cronbach, obteniendo como fiabilidad un 0,814 en el instrumento. La recolección de información se procesó a través del programa SPSS. Para cumplir el tercer objetivo se empleó como técnica una entrevista y como instrumento un guión de preguntas abiertas que fue dirigido a dos docentes del nivel inicial, y fue validado por tres expertos en el área. Se trabajó bajo un enfoque mixto cuali-cuantitativo, investigación básica, diseño exploratorio- secuencial y un alcance descriptivo. Se puede concluir así que el juego grupal es un medio para el logro de un ambiente armónico, y que las reglas utilizadas en los juegos por las docentes en el nivel inicial ayudan a mantener un ambiente armónico.

**Palabras clave:** ambiente armónico, juego grupal, nivel inicial, uso de reglas

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:** EL JUEGO GRUPAL Y EL USO DE REGLAS PARA MANTENER UN AMBIENTE ARMÓNICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

**Autora:** Evelyn Lizbeth Rueda Coca

**Tutora:** Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

**ABSTRACT**

The present investigation on "The group game and the use of rules to maintain a harmonious environment in children from 4 to 5 years old" is developed under three specific objectives of which, for the fulfillment of the first objective, it begins from the survey in several bibliographic sources related to the variables of the present study, which were built with a theoretical-scientific support which is mentioned in the research background and the theoretical foundation, for the fulfillment of the second objective the observation technique was used and as an instrument a Observation sheet that has eight items and an assessment scale of "started", "in process" and "acquired". Its validation was carried out through the Cronbach's Alpha statistical method, obtaining a reliability of 0.814 in the instrument. The data collection was processed through the SPSS program. To meet the third objective, an interview was used as a technique and as an instrument a script of open questions that was addressed to two initial level teachers and was validated by three experts in the area. We worked under a mixed qualitative-quantitative approach, mixed research, exploratory-sequential design and a descriptive scope. Thus, it can be concluded that the group game is a means to achieve a harmonious environment, and that the rules used in the games by teachers at the initial level help to maintain a harmonious environment. and was validated by three experts in the area. We worked under a mixed qualitative-quantitative approach, mixed research, exploratory-sequential design and a descriptive scope. We worked under a mixed qualitative-quantitative approach, basic research, exploratory-sequential design and a descriptive scope. It can thus be concluded that group play is a means to achieve a harmonious environment, and that the rules used in the games by teachers at the initial level help to maintain a harmonious environment.

**Keywords:** harmonious environment, group game, initial level, use of rules,

## **B. CONTENIDOS CAPITULO I.- MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Antecedentes Investigativos**

Para el desarrollo del presente apartado, se examinan las siguientes investigaciones en modo de antecedentes investigativos.

El juego es una de las actividades más importantes y necesarias en la vida de un niño, es la base para aprender acerca de todo lo que les rodea. El juego es un medio por el cual adquieren sentidos indispensables para un apto desarrollo, entre los cuales se destacan la autoconfianza, la seguridad y el compañerismo, además es un medio de entretenimiento donde pueden jugar solos o en compañía de más personas (Pérez Finol, 2021). Si vinculamos esto con el tema principal El juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en los niños de 4-5 años, el cual se está investigo, podemos mencionar:

El juego grupal es una actividad que engloba distintas vivencias de forma colectiva, se consiguen asociar a más de 2 personas, las cuales se juntan y se relacionan para obtener metas en común. Cada persona dentro del grupo ejerce poder para mostrar su comportamiento, sus habilidades y actitudes. Además, esto sirve para moldear conductas negativas, ayudarse de forma mutua y aprender mucho del compañero de equipo. Así mismo, cabe destacar que cada grupo tiene una estructura, obligaciones, responsabilidades y roles a desempeñar (Barroso et al., 2013).

Los juegos grupales brindan un espacio excepcional, al posibilitar la reflexión y conocimiento de creencias personales, así como permitir la valoración de un grupo y las formas de interactuar ante diversas circunstancias. El juego favorece a la cooperación entre todos los integrantes, de esta manera adquieren diferentes roles necesarios para un buen desarrollo, además surge y mejora la parte social, al tener contacto uno con otro. (Federación de enseñanza de comisiones obreras de Andalucía (CC.OO, 2010).

Los juegos grupales en el Nivel Inicial son muy importantes porque conceden al docente, la acción de guiar y dirigir durante la hora de clase, para lograr exitosamente lo exhortado

en el entorno educativo. Se maneja por parte del docente, porque se busca la adecuación a cada por menor, según el grupo de estudio y nivel perteneciente. Las dinámicas grupales se componen para lograr impulsar y promover un contacto estrecho y su desarrollo inclusivo, de cooperación y lazos afectivos entre los miembros participantes. Asimismo, proveen distintas soluciones a las problemáticas y conflictos vivenciales en el entorno grupal, para lograr integración, comunicación, pensamiento crítico y efectividad (Flores Solís A. , 2017).

Los niños juegan por decisión propia, les causa placer y felicidad, por esta razón se les facilita la acción de elegir y definir sus propias reglas y metas, cabe destacar que los niños son las personas más íntegras y rectas al momento de jugar y desempeñar sus reglas en conjunto (Ruíz Gutiérrez, 2017).

Es importante aclarar que los procesos de convivencia, se establecen en los espacios o momentos de interacción, sean físicos o emocionales: se empieza primordialmente por la familia, después la escuela; escenario que constata la realidad del otro, que es diferente a mí, que interpreta y proyecta el mundo desde perspectivas distintas a las del núcleo primario; es así como, en cada institución socializadora, se fortalecen relaciones que dan sentido de pertenencia a un ambiente construido por propios y colectivos (Arias Vinasco I. C., 2018).

Cuando se juega en grupo es necesario acordar diferentes reglamentos con el objetivo de evitar cualquier tipo de conflicto, esto además brinda la oportunidad de apoyarse unos a otros, para evitar ciertos desacuerdos. Si bien es cierto es difícil tomar las mejores decisiones sobre todo si poseen distintas formas de pensamiento, por esta razón el uso de reglas es ideal para prevenir cualquier incidente o problema mayor (Wipfler, 2013).

Si durante la ejecución del juego se resuelve dar rienda suelta a la imaginación y la explotación, se consiguen momentos significativos, tanto en el aula de clases como también fuera de ella en los distintos espacios, es muy difícil, casi imposible, expresar

con palabras las vivencias reales de momentos de alegría y espontaneidad que salen de la ternura, el amor y la curiosidad de los niños y niñas (Villamizar Cañas, 2021).

En el juego grupal es importante el uso de reglas ya que así se consigue una buena interacción, los participantes reconocen las intenciones comunicativas de los otros. En un primer momento, los niños necesitan del apoyo del adulto para identificar qué es lo que lo que se está comunicando, cuál es el objetivo de eso que se expresa (Gonzales Moreno, 2018).

Tabla 1: Antecedentes

<b>Tema</b>	<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Aporte</b>
Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar	María de los Ángeles Villamizar Cañas	2021	Este tema aporta a mi investigación porque se enfoca y explica de manera profunda la importancia del juego lo cual me permite tener más claridad acerca de mi tema.
Actividad comunicativa interactiva entre un adulto y un grupo de niños preescolares en una experiencia de juego grupal	González Moreno, Claudia Ximena	2018	Este tema desempeña un papel fundamental, trata sobre los juegos grupales enfocados en el nivel inicial lo cual contribuye a mi trabajo de investigación.
Ambientes escolares: un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad	Indira Carolina Arias-Vinasco	2018	Tener claro el rol que cumple cada ser humano, en este caso los niños a la hora de jugar o convivir es algo indispensable dentro de mi investigación, por lo tanto, considero este artículo importante para el mismo.
Desarrollo y aplicación de un programa actitudinal-cognitivo para la formación permanente	Rosalba Zamudio Villafuerte	2018	La intención de este artículo es dar a conocer la manera más eficaz de la formación de los docentes, quienes cumplen con el papel de guiar y formar a los niños, lo cual me es útil en gran manera, ya que mi

del profesorado de educación primaria			tema esta enfatizado en seguir reglas para una convivencia armónica.
Normas de convivencia en el aula: los docentes en formación y la comprensión de sus experiencias pedagógicas	Gerardo Ignacio Sánchez Ximena Elizabeth Jara	2018	Este artículo me brinda un aporte importante y necesario pues contiene información relevante con perspectivas expuestas por distintos autores.

*Elaborado por Evelyn Rueda 2022*

*Fuentes: revistas y artículos.*

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo General

- Analizar el juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en los niños de 4 a 5 años.

### 1.2.2 Objetivo específicos

**Primer objetivo específico:** Fundamentar teóricamente la relación entre el juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en los niños de 4 a 5 años.

Para el cumplimiento del presente objetivo se llevó a cabo una fundamentación teórica, se indago distintas perspectivas de autores en repositorios universitarios, además en materiales como: artículos científicos, revistas digitales y documentos de sitios web, los cuales sirvieron de soporte y ayuda para la extracción de la información necesaria e influyente acerca del tema de investigación.

### Metodología Juego-Trabajo

La metodología Juego-trabajo se basa en la planificación de diversos espacios o ambientes de aprendizaje, nombrados rincones. Es un método manejable que nos permite

adaptarnos mejor a la diversidad del aula y favorecer las habilidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo dan a los niños la oportunidad de desenvolverse acorde a sus necesidades. A través de este método, el juego se reconoce como la actividad más auténtica y valiosa de la primera infancia. (Hernández Caicedo, 2018)

La metodología es muy importante en el saber y el conocimiento, y también es una herramienta para que el docente logre mayores metas en el espacio de trabajo y más aun perfeccione la habilidad y experiencia como docente porque aporta vivencias exclusivas y excepcionales, en el desarrollo y aprendizaje infantil. La metodología de enseñanza proviene de distintos puntos de vista, lo que significa la elección de procedimiento que el docente utiliza en el aula. Al mismo tiempo, esto significa una serie de interrogantes por parte del docente, pues el entrenamiento se actualiza constantemente, y por ello es necesario actualizar los métodos y técnicas que favorezcan el aprendizaje de los infantes. (Cusco Yungaicela et al., 2021)

Los docentes son los encargados de desarrollar la metodología juego trabajo, en donde observan e interactuar con los infantes durante el juego, así mismo intervienen contra cualquier comportamiento negativo, logrando la integración de todos en las distintas actividades, para ello usan el dialogo. Por otra parte, la utilización de los rincones es indispensable ya que son el medio por el cual los niños desarrollan distintas habilidades, las mismas que contribuyen a su aprendizaje, para ello es preciso mencionar cuatro momentos del juego trabajo:

*Tabla 2: Momentos del juego trabajo*

Momento de planificación	la docente se junta con los niños para planear las actividades que van a efectuar y también determinan algunas decisiones.
Momento de desarrollo:	aquí ejecutan todo lo preparado y la docente interacciona con todos, tomando en consideración la necesidad de cada uno de ellos.
Momento del orden:	tiempo designado para organizar todo en su lugar, los niños colocan todos los materiales utilizados en el lugar apropiado.



Momento de socialización:	los niños y la docente se reúnen para evaluar lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo. Se crea un diálogo donde todos participan activamente y reflexionan sobre la actividad realizada
---------------------------	--

(Valladares Criollo et al., 2019).

## **El juego**

El juego es el motivo principal para lograr la autoexpresión del niño. Los niños, mientras juegan, practican y mejoran todas sus capacidades, usan su cuerpo para caminar, brincar, y logran su desarrollo psicomotor. Los niños se comunican y se manifiestan a través del juego, al jugar indagan, averiguar su entorno y se relacionan con otras personas, descubren y conocen normas sociales y adquieren valores.

Con el juego florece su imaginación, creatividad e inteligencia y aprenden. Cuando juegan adquieren aprendizajes y conocimientos, ensayan, prueban y tratan de mejorar, además de disfrutar. Mediante el juego expresan lo que sienten y quieren, se entretienen, y así mejoran su salud emocional y su bienestar. El juego puede ser libre o dirigido. En el juego libre el niño juega a lo que él quiere y de la manera en la que quiere sin la guía de un adulto. El juego dirigido es direccionado por un adulto y se quiere lograr un objetivo en común (Sanz Cano, 2019).

Los juegos son de gran beneficio en el medio educativo, actúan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de ampliar e incitar a los estudiantes, hacia una enseñanza y formación inventiva. El juego establece de manera singular la interrelación del niño con su medio, que peculiarmente es distinto del adulto. Los juegos deben estimarse como una acción y dinámica importante en el aula, puesto que, contribuye un modo diverso de conseguir el aprendizaje, brinda descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten encaminar el interés del niño hacia la zona que se involucren en la actividad lúdica. El docente decide y crea juegos que se acoplan a los intereses y sirven de provecho a las necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje (Andrade Carrión, 2020).

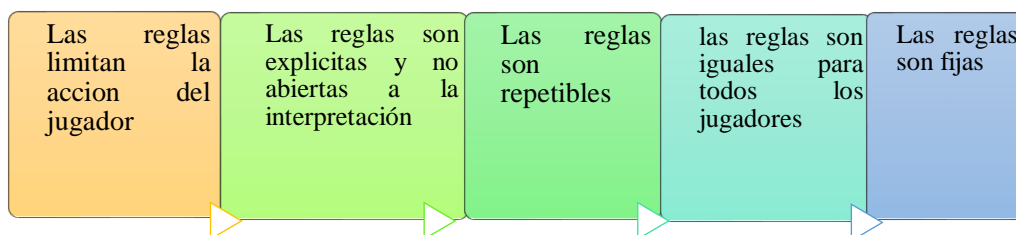
Para el Comité de los Derechos del Niño (Unicef, 2013) El juego y la recreación son necesarios para la salud y el bienestar del niño, inician el proceso de la creatividad, el ingenio y la franqueza en sí mismo y en la aptitud individual, así como la fuerza y las habilidades físicas, sociales, cognitivas y emocionales. Además, favorecen a todos los aspectos del aprendizaje; son una forma de participar en la vida cotidiana y tienen un valor significativo para los infantes, por el goce y el deleite que causan.

Las investigaciones demuestran que el juego es también un elemento esencial del estímulo espontáneo hacia el desarrollo y ejerce un papel importante en el desarrollo del cerebro, especialmente en la primera infancia. Por otra parte, influye en la capacidad de los niños para negociar, restablecer su equilibrio emocional, resolver conflictos y adoptar decisiones.

El juego es un elemento sustancial en el ámbito educativo. Los niños adquieren nuevos conocimientos, a medida que juegan, por lo que esto es significativo para ellos. La educación y las actividades usadas conjuntamente con los juegos proporcionan al niño grandes beneficios, entre los que se puede aportar al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la memoria y el lenguaje (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2014).

Los juegos, tanto individuales como colectivos, se destacan principalmente por los beneficios que aportan en el desarrollo de habilidades en los infantes. Desde hace mucho tiempo atrás se ha empleado la frase “aprender jugando” lo cual es cierto, las diferentes actividades son significativas para la enseñanza, de esta forma se integran de forma más sencilla los aprendizajes, siendo alto el nivel de aceptación por parte de los niños y docentes (Cedeño Zambrano y Calle García, 2020).

Tabla 3: Características de las reglas del juego



**Fuente:** La Asociación de estudiantes de videojuegos (AEV, 2015).

## **El juego grupal**

Es un sistema usado para obtener un objetivo definido; estas actividades de integración grupal ayudan al aprendizaje mutuo de forma divertida, y en muchas instituciones educativas aplican estas técnicas para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos. La finalidad de cada dinámica puede cambiar, pero lo sustancial está en el valor del compañerismo mientras se logra un conocimiento y se perfeccionan las relaciones interpersonales entre los estudiantes (Euroinnova Business School, 2022).

Una de las primeras actividades que desarrollamos en equipo es un juego donde se adquieren valores como la solidaridad, el respeto, el aprender a compartir y la tolerancia a través de una actividad lúdica compartida entre iguales, y a medida que va creciendo, este método de aprendizaje se traslada a la escuela, el medio ambiente y más allá en la vida laboral.

(De Séu, 2015) se enfoca en la necesidad de diseñar y practicar la cooperación para la realización de actividades grupales y debe realizarse tanto en el ámbito familiar como en el académico. La tolerancia a la frustración, el compartir, la paciencia y el respeto por los demás son otras habilidades importantes para trabajar con los demás.

Los adultos deben enseñar a los infantes que existen distintas normas que se deben cumplir para lograr buenos resultados como equipo, sabemos que todos de forma innata se fijan más en sus intereses personales dejando a un lado el bienestar grupal. En las dinámicas grupales se debe priorizar el interés de todos los participantes.

Ayudar a que entiendan estas cosas y a que comprendan las reglas del juego es muy importante (Déu, 2015).

El juego grupal es el medio por el cual se consigue un trabajo colaborativo, se dividen las tareas para todo el conjunto de integrantes o participantes. Por lo mismo muchos docentes usan técnicas grupales para el logro de objetivos determinados siguiendo una adecuada planificación, coherencia y seguimiento durante el proceso.

## **Currículo de Educación Inicial**

Él (Currículo de Educación Inicial, 2014) se creó con el fin de garantizar el desarrollo de los infantes por lo que se compone de ejes, ámbitos, objetivos y destrezas, las mismas que son necesarias para el aprendizaje, en este caso la destreza seleccionada se encuentra en el ámbito de convivencia por lo cual los niños empiezan a convivir con sus pares, a relacionarse más y mostrar actitudes de respeto y empatía para mantener un ambiente armónico.

El (Currículo de Educación Inicial, 2014) Según la propuesta de Rincones de Estudio, confirma lo siguiente:

Los rincones de juego trabajo que el docente sugiera deben estar situados dentro y fuera del aula de clase, tiene que proveer de material motivador que despierte el interés en los niños, además de ser coordinados para dar respuesta a las características del contexto.

Entre los rincones que se recomienda disponer están:

- Lectura
- Construcción
- Hogar,
- Arte
- Ciencias
- Agua
- Arena

## **Ámbito de Convivencia**

Dentro del (Currículo de Educación Inicial, 2014), tenemos el ámbito de convivencia en el cual se estiman aspectos vinculados a las distintas interacciones sociales que muestra el niño con las demás personas, empezando por sus parientes más cercanos y poco a poco adecuándose a espacios más grandes como son los centros de educación.

Es por esto que se necesita implementar varias pautas que favorezcan a su sana convivencia, logrando facilitar un clima organizacional, útil y necesario para fomentar el

desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones.

### **El uso de reglas para mantener un ambiente armónico**

El Ministerio de Educación (MINEDUC, 2021) menciona que el sistema educativo ecuatoriano es el encargado de garantizar los derechos establecidos en la Constitución para todos los estudiantes para el logro de una educación de calidad, con aulas ambientadas de paz, respeto, igualdad, e inclusión. Es primordial que todas los centros e instituciones educativas dispongan de un plan de acciones para mantener un ambiente de paz, con medidas para parar cualquier conflicto causado en el ambiente educativo.

La institución escolar es la encargada del cumplimiento de ambientes propicios para una convivencia armoniosa, cada conflicto o diferencia puede ser un aspecto positivo en el aprendizaje del infante, sin embargo, existen procesos de formación para prevenir violencia escolar, en donde los niños participan de forma tranquila, no acabando de raíz con el problema, sino analizando las diferentes circunstancias que se presentan para mejorar. Se debe disponer de reglas para asegurar espacios de convivencia, participación y diversidad no solo en el aula sino también fuera de ella.

Por ello se necesita construir y reforzar los procesos de convivencia y reconocimiento para que los niños compartan entre todos, se incluyan y se identifiquen como un miembro más de la institución (Arias Vinasco I. , 2018), Por otra parte (García Correa & Ferreira, 2005) menciona que ninguna sociedad por muy sencilla que sea puede marchar sin normas y reglas de convivencia.

Los grupos humanos también tienen características y cualidades, entre las que se encuentran las normas grupales. Los seres humanos como seres sociales deben respetar a los demás. La escuela como institución social para cumplir con sus deberes y vivir humanamente, requieren algunas reglas de respeto y cooperación, y su observancia es vigilada, porque los deseos de los estudiantes a menudo entran en conflicto con los de sus compañeros.

## **El uso de reglas**

Una regla es una orientación pertinente para la sociedad, nos expresa lo que está permitido y lo que no, así como las sanciones usadas cuando no se llegan a cumplir. Están inmersas en el entorno se pueden utilizar tanto para la sociedad en general o precisamente para la organización de un grupo (Delgado, 2012).

## **Ambiente armónico**

El ambiente armónico es un ambiente creado con el fin de lograr aceptación, confianza, solidaridad y respeto. La relación estrecha entre 2 o más personas genera un ambiente armónico, se trata de fomentar relaciones pacíficas donde reine la armonía, y así se eviten conflictos.

La educación brindada debe estar encaminada a mejorar nuestras habilidades, por ende, los maestros son los encargados de enseñar que todos merecen respeto, sin importar diferencias como persona. Además, es importante para lograr un ambiente armónico dejar que los niños se manifiesten, manifiesten sus emociones, lo que piensan, lo que les gusta o no, con el objetivo de sentirse seguros en las situaciones que se le presenten (Castro Pérez y Morales Ramírez , 2015).

**Segundo objetivo específico:** Identificar cual es la incidencia del juego grupal y las reglas utilizadas por los docentes del nivel Inicial II.

Para llevar a cabo el acatamiento de este objetivo, se utilizó como técnica la observación y como instrumento una ficha de observación aplicada a los niños la cual consto de 8 ítems, con una valoración de: iniciado, en proceso y adquirido la cual me permitió identificar cuál es la incidencia del juego grupal y las reglas utilizadas por las docentes del nivel Inicial II.

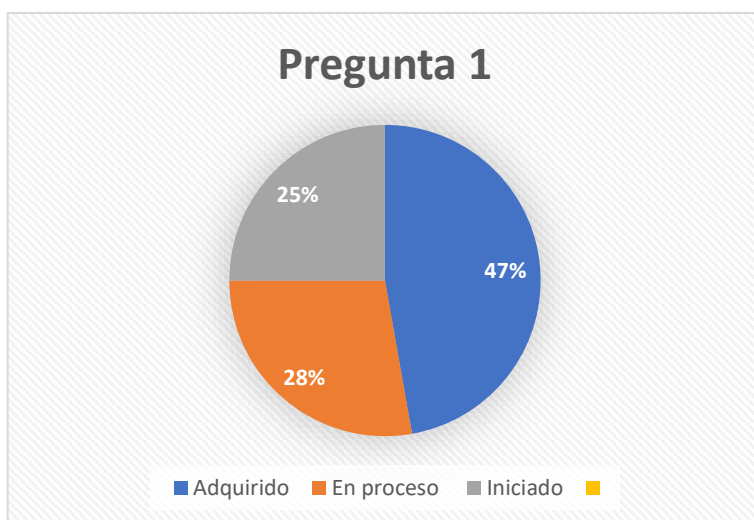
**Indicador 1:** Comprende las reglas del juego, explicadas por la docente.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	17	47%
En proceso	10	28%
Iniciado	9	25%
Total	36	100%

*Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II*

*Elaborado por: Evelyn Rueda*

Gráfico 1: Comprende las reglas del juego



*Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II*

*Elaborado por: Evelyn Rueda*

### **Análisis:**

De los 36 estudiantes observados, el 47 % se encuentra en escala valorativa de “adquirido” quienes comprenden las reglas notablemente, mientras un porcentaje equivalente al 28% de niños observados se encuentra en escala “en proceso”; y un 25 % está situado en la escala valorativa en “iniciado”.

### **Interpretación:**

Con los resultados obtenidos se interpreta que la mayoría de los niños comprenden las reglas explicadas por la docente, pero es necesario que se establezcan pautas necesarias para lograr la comprensión de reglas por parte de los demás niños.

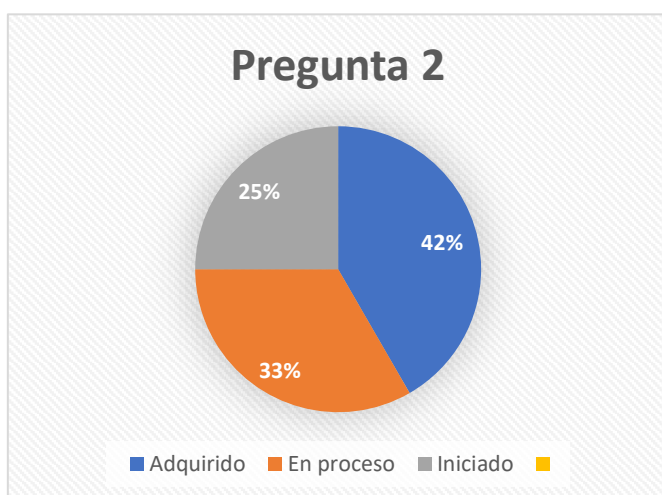
**Indicador 2:** Cumple con las reglas, para el logro de un ambiente armónico

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	15	42%
En proceso	12	33%
Iniciado	9	25%
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II

*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 2: Cumple con las reglas



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II

*Elaborado por:* Evelyn Rueda

**Análisis:**

De un total de 36 niños observados el 42 % se encuentra en escala valorativa de “adquirido” este grupo de niños cumplen las reglas sin ningún tipo de problema logrando así mantener un ambiente armónico, mientras un porcentaje equivalente al 33% de niños observados se encuentra en escala “en proceso”; y un 25 % se sitúa en la escala en “iniciado”.

**Interpretación:**

Con los resultados obtenidos se interpreta que un porcentaje mayoritario de niños cumplen las reglas explicadas por la docente, sin embargo, es importante establecer



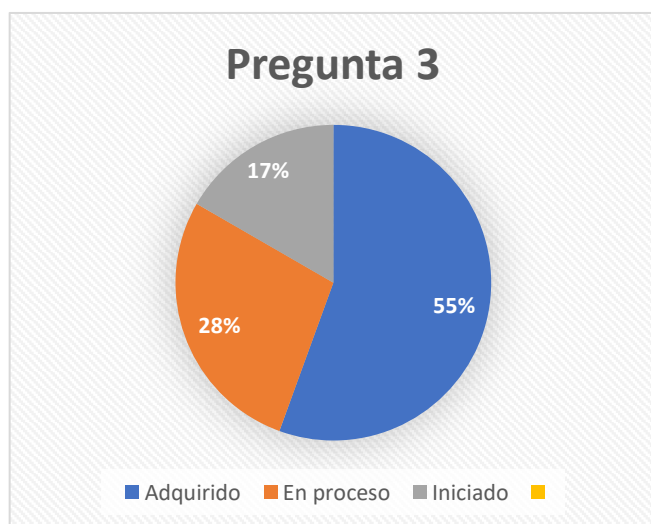
medidas precisas para lograr un mejoramiento en el cumplimiento de las reglas por parte de todos los infantes.

**Indicador 3:** Demuestra interés por el juego grupal

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	20	55 %
En proceso	10	28 %
Iniciado	6	17 %
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 3: Demuestra interés



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

**Análisis:**

De un conjunto de 36 niños observados el 55 % se encuentra en escala valorativa de “adquirido” es decir, este grupo de infantes demuestran interés por el juego grupal, mientras un porcentaje equivalente al 28% de niños observados se encuentra en escala “en proceso”; y un 17 % se sitúa en la escala en “iniciado”.

**Interpretación:**

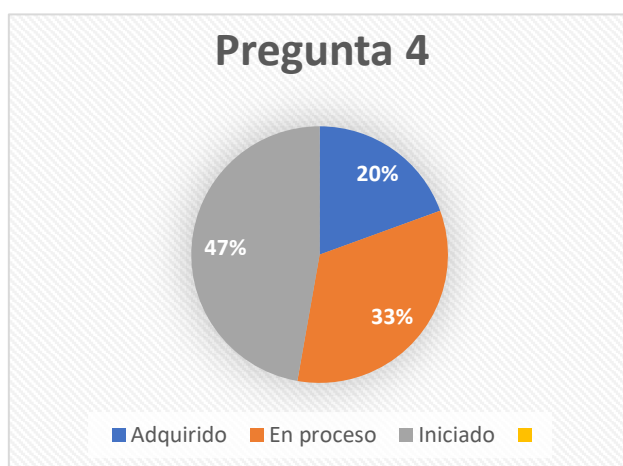
Con los resultados obtenidos se interpreta que la gran mayoría de niños demuestran interés por el juego grupal, no obstante, es indispensable encontrar la razón del porque los demás niños no muestran esto, dado que el juego es una de las actividades innatas y favoritas de los infantes.

**Indicador 4:** Soluciona problemas durante los juegos realizados.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	7	20 %
En proceso	12	33 %
Iniciado	17	47 %
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 4: Soluciona problemas



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

**Análisis:**

De un total de 36 niños observados el 47 % se encuentra liderando en escala valorativa de “iniciado” es decir, la mayor parte de la población no soluciona los problemas presentados durante el juego grupal, mientras un porcentaje equivalente al 33% de niños observados se encuentra en escala “en proceso”; y un 20 % se sitúa en la escala en “adquirido”.

### Interpretación:

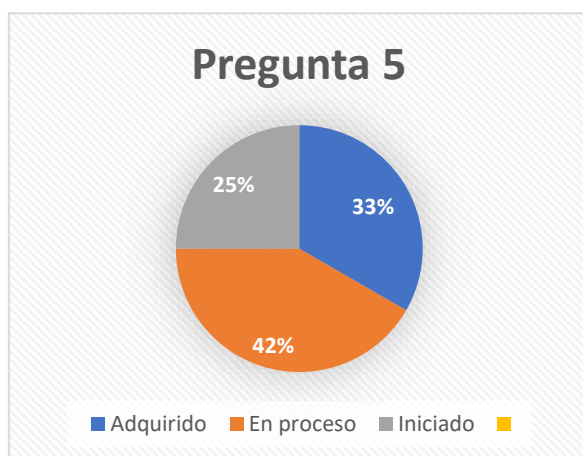
Con los resultados obtenidos como porcentaje mayoritario se interpreta que los niños no solucionan los problemas presentados durante el juego grupal, por ello es importante brindar la guía necesaria y estar pendiente de ellos para lograr esto.

**Indicador 5:** Interactúa con todos los participantes del juego.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	12	33 %
En proceso	15	42 %
Iniciado	9	25 %
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 5: Interactúa con todos



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

### Análisis:

De los 36 niños observados el 42 % es el porcentaje mayoritario en escala valorativa de “en proceso” encontrándose en un nivel nivelado donde interactúan con sus compañeros durante el juego grupal, mientras que un porcentaje del 33% de niños observados se encuentra en escala “adquirido” y un 25 % se sitúa en la escala de “iniciado”.

### Interpretación:

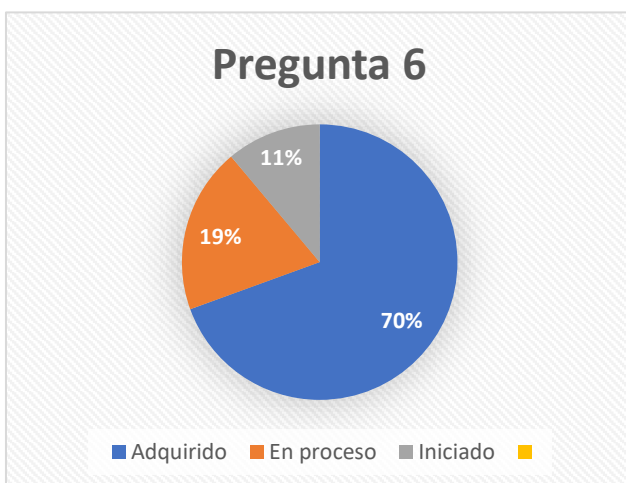
Con los resultados obtenidos como porcentaje mayoritario se interpreta que los niños están en proceso en la interacción con sus compañeros, por ello es importante realizar actividades en donde se logre la interacción de todos, a medida que esto se vaya dando el infante se ira acoplando fácilmente.

**Indicador 6:** Manifiesta entusiasmo por participar.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	25	70 %
En proceso	7	19 %
Iniciado	4	11 %
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 6: Manifiesta entusiasmo por participar



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

**Análisis:**

De los 36 niños observados el 70 % es el porcentaje en escala valorativa de “adquirido” es decir, la mayoría de niños manifiestan entusiasmo por participar en los juegos grupales, mientras que un porcentaje del 19 % de niños observados se encuentra en escala “en proceso” y un 11 % se sitúa en la escala de “iniciado”.

### Interpretación:

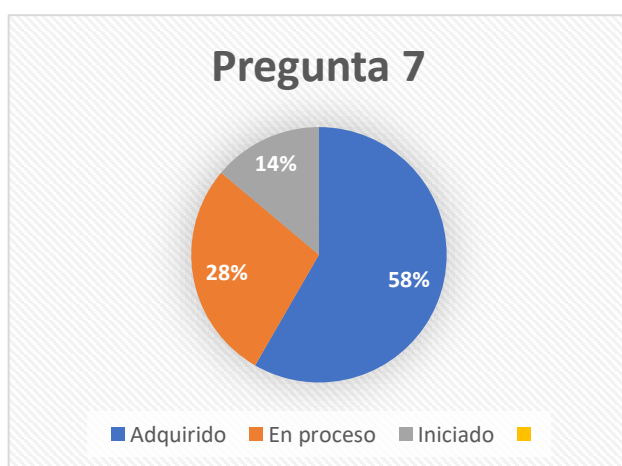
Con los resultados obtenidos como porcentaje mayoritario se interpreta que los niños manifiestan entusiasmo por participar, aun así, un porcentaje minoritario no lo hace, por ello es necesario implementar nuevos juegos o estrategias para lograr que todos los niños manifiesten este deseo.

### Indicador 7: Participa en juegos grupales de forma voluntaria

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	21	58 %
En proceso	10	28 %
Iniciado	5	14 %
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 7: Participa de forma voluntaria



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II  
*Elaborado por:* Evelyn Rueda

### Análisis:

De los 36 estudiantes observados, el 58 % se encuentra en escala valorativa de “adquirido” quienes comprenden las reglas notablemente, mientras un porcentaje equivalente al 28% de niños observados se encuentra en escala “en proceso”; y un 14 % está situado en la escala valorativa en “iniciado”.

### Interpretación:

Con los resultados obtenidos se interpreta que la mayoría de los niños participan en juegos grupales de forma voluntaria, algo sumamente bueno para la investigación, sin embargo, se necesita lograr el cumplimiento de esta destreza en todos los infantes para obtener mejores resultados dado que la investigación se basa netamente en el juego grupal.

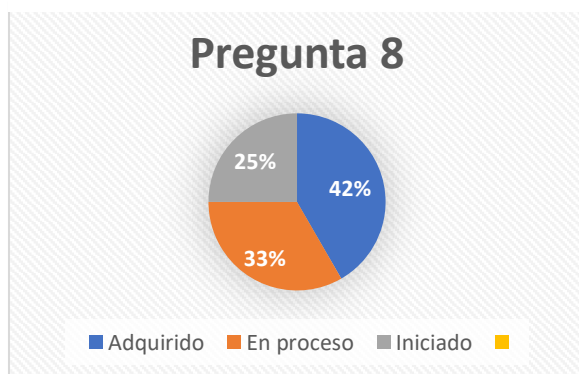
**Indicador 8:** Convive tranquilamente con sus compañeros para mantener un ambiente armónico.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Adquirido	15	42 %
En proceso	12	33 %
Iniciado	9	25 %
Total	36	100%

*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II

*Elaborado por:* Evelyn Rueda

Gráfico 8: Convive tranquilamente con sus compañeros



*Fuente:* ficha de observación aplicada a estudiantes de nivel inicial II

*Elaborado por:* Evelyn Rueda

### Análisis:

De los 36 estudiantes observados, el 42 % se encuentra en escala valorativa de “adquirido” quienes conviven tranquilamente con sus compañeros para mantener un ambiente armónico, mientras un porcentaje equivalente al 33 % de niños observados se encuentra en escala “en proceso”; y un 25 % está situado en la escala valorativa en “iniciado”.

### Interpretación:

Con los resultados obtenidos se interpreta que un porcentaje mayoritario de niños conviven tranquilamente con sus compañeros para mantener un ambiente armónico, sin embargo, es importante fomentar valores y reglas en los infantes para el cumplimiento de este objetivo entre todos.

### Fiabilidad

Gráfico 9: Fiabilidad

<b>Escala: TODAS LAS VARIABLES</b>			
<b>Resumen del procesamiento de los casos</b>			
		N	%
Casos	Válidos	36	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	36	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

<b>Estadísticos de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,814	8

**Tercer objetivo específico:** Describir los juegos grupales y el uso de reglas utilizadas en el nivel Inicial II

Para conseguir el cumplimiento del presente objetivo, se utilizó como técnica la entrevista y como instrumento un guion de entrevista dirigida a las docentes del nivel Inicial II, las respuestas sirvieron significativamente para describir los juegos grupales y las reglas utilizadas en el nivel Inicial II

**Procesamiento de datos de las entrevistas aplicadas a las docentes del nivel inicial (triangulación)**

<b>Categoría</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Autor</b>	<b>Resultado Entrevista</b>	<b>Resultado final</b>
Dinámicas	Describa un juego grupal en el que aplique el uso de reglas para mantener un ambiente armónico.	<p>Toma y dame.</p> <p>En equipos se deben situar en línea recta, mirando hacia una pelota, el comenzar el juego sale el primer participante hacia el balón, la tira su compañero de equipo después deja la pelota en su sitio y regresa para colocarse al último, pero para hacerlo tiene que tocar la mano del compañero para que este realice la misma acción, gana el equipo que primero terminan de pasar (Vázquez Cabrera, 2012).</p>	<p><b>Docente 1:</b> El juego de postas y laberintos.</p> <p>Aquí el niño deberá escuchar las siguientes instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ula ula en línea recta</li> <li>2. Tabla de equilibrio</li> <li>3. gradas</li> <li>4. salto a la colchoneta.</li> </ol> <p>Una vez que cada niño pase por el circuito, deberá topar la mano de su compañero para seguir con las actividades.</p> <p><b>Docente 2:</b> El juego de la lobito, el cual se lo realiza de la siguiente manera:</p> <p>Los niños hacen un círculo mientras cantan, hacen preguntas al "lobo. El "lobo" va respondiendo hasta que está listo y sale a atrapar a los niños que están jugando.</p>	Tanto el autor como las 2 docentes detallan diferentes juegos grupales, ya que existen una infinidad de juegos. Sin embargo, los 3 se relacionan en que los niños interactúan unos con otros, ya sea para llevar un objeto, utilizar materiales o juntarse las manos, estos tipos de juegos desarrollan en el infante habilidades sociales, valores y autoconfianza.
Integración	Mencione 2 juegos que realice para crear	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volando</li> <li>• Retrato</li> </ul>	<p><b>Docente 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boteo de pelota y encestado.</li> <li>• El tumba bolos.</li> </ul>	La diferencia entre los juegos mencionados por el autor y los juegos mencionados por las docentes es muy grande, ya que al existir



	un ambiente armónico en el aula de clases.		<b>Docente 2:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego de las estatuas.</li> <li>• La búsqueda del tesoro.</li> </ul>	diversos, cada juego mencionado es diferente. Como aspecto positivo podemos decir que todos los juegos son ideales para jugar en conjunto, todos los juegos cumplen con el objetivo que es participar de forma grupal.
Integración	Plantee 2 razones de porque considera que el juego grupal es un medio para el logro de un ambiente armónico.	1. Les ayuda a su imaginación, explorado todo lo que les rodea, logran expresar su opinión particular del mundo, a través de su creatividad y del lenguaje oral y corporal. 2. Más que una oportunidad para divertirse, el juego les permite progresar, llenado de aspectos buenos su cerebro y su cuerpo, siendo este motivo suficiente para incluir en la vida del niño el juego al 100% para su apto desarrollo y crecimiento (Finol, 2021).	<b>Docente 1:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porque logramos la socialización entre grupo.</li> <li>• Porque se capta la atención y se comprenden así las reglas.</li> </ul> <b>Docente 2:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porque en el juego grupal se mantiene la comunicación y el afecto entre ellos.</li> <li>• Mediante el juego grupal manifiestan emociones, se conoce la realidad de ellos, dependiendo el juego para las experiencias y el acatamiento de reglas.</li> </ul>	Tanto el autor como las docentes expresan razones similares del porqué el juego es un medio para lograr un ambiente armónico. Se basan en que el juego permite al niño socializar, explorar, mostrar su creatividad, mejora sus capacidades, la comunicación, el afecto gracias a todas las experiencias durante la ejecución del mismo. Gracias al juego de logra captar la atención de los niños, por ende, se logra el cumplimiento de las reglas para el logro de un ambiente armónico.

Habilidades sociales	Describa los valores que fomenta en los niños para mantener un ambiente armónico.	Solidaridad y generosidad, tolerancia, paciencia, honestidad, saber perdonar y pedir perdón, optimismo, empatía y humildad (Seguros, 2019).	<p><b>Docente 1:</b> Solidaridad, respeto, colaboración y empatía.</p> <p><b>Docente 2:</b> El respeto, compañerismo, orden, empatía y confianza entre ellos.</p>	Los valores son indispensables para mantener un ambiente armónico, por ello el autor y las docentes nos mencionan los más importantes, que son: el respeto, la paciencia, la empatía, la humildad, la confianza y el compañerismo.
Habilidades sociales	Fundamente 2 habilidades sociales que se desarrollan gracias al juego grupal.	<p>1. Menoran las manifestaciones de agresividad promoviendo actitudes positivas, como el desarrollo de la comunicación y solidaridad, actitudes que posibilitan el desarrollo social del menor.</p> <p>2. Favorecen la relación con los demás gracias a la participación entre grupo, siguiendo un objetivo en común (Salazar, 2020).</p>	<p><b>Docente 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración</li> <li>• Respeto mutuo</li> </ul> <p><b>Docente 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso de “palabras mágicas” como por favor y gracias.</li> <li>• Iniciar una conversación.</li> </ul>	El autor y las docentes mencionan que las habilidades más importantes que se desarrollan en los niños es disminución de agresividad, por medio de la integración en el juego, se mejora la comunicación y participación de todos ya sea en conversaciones, o juegos siempre con respeto mutuo y diciendo las palabras mágicas “Por favor” y “gracias”
Situaciones	Relate 2 acciones que permitan promover un ambiente armónico para los niños.	<p>1. El cuidar del espacio personal es primordial, cada niño interactúa de una manera distinta, es importante respetar eso, siempre y cuando su comportamiento sea lleno de respeto hacia los demás.</p> <p>2. Practicar la comunicación de forma efectiva, es necesario aprender a escuchar atentamente para comprender la situación y buscar la manera indicada de ayudar ante la situación presentada. (Visión world, 2022).</p>	<p><b>Docente 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Platicar entre todos.</li> <li>• Compartir en la hora de la lonchera.</li> </ul> <p><b>Docente 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar las actividades en un lugar adecuado.</li> <li>• Cumplir con las reglas dadas dentro y fuera del aula.</li> </ul>	Dentro de las acciones más indispensables para promover un ambiente armónico se destacan, el cuidado y respeto personal entre compañeros, comunicación de calidad saber hablar y escuchar, realizar actividades como compartir logrando así la generosidad y la solidaridad en el infante. Todo esto siempre estando en un lugar adecuado, tranquilo que genere paz en el niño.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA.**

#### **2.1 Materiales**

Los materiales que se usaron para la elaboración de esta investigación fueron una entrevista dirigida a dos docentes del nivel Inicial II del Centro de Educación “Las Cascadas” en el cual se planteó seis preguntas abiertas (Anexo 1), y fue aplicada en el aula de clases, recopilando así información relevante acerca de los juegos grupales utilizados por las docentes en el nivel Inicial II.

También se aplicó una ficha de observación dirigida a niños y niñas del nivel inicial II que consta de ocho ítems (Anexo 2) la cual fue validada mediante el método de Alfa de Cronbach con una validez del 0,825, la cual da como resultado un porcentaje confiable, además se analizó la relación de los juegos grupales y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en el programa SPSS.

#### **2.2 Métodos**

La presente investigación se desarrolló mediante un enfoque mixto, es decir, se trabajó con la combinación del enfoque cuantitativo y cualitativo, su finalidad fue medir fenómenos, probando hipótesis y teoría, y a su vez analizar distintos datos a través de información viable, metódica con una visión general, con el empleo de información pertinente.

La investigación fue de tipo básica, su propósito fue alcanzar un mejor conocimiento y comprensión respecto del tema a investigar, además se desarrolló bajo un diseño exploratorio secuencial para la recopilación y el análisis de datos cuantitativos, no obstante, se da destaca su parte cualitativa del estudio y las conclusiones que se integran durante la fase de interpretación de la investigación.

Se trabajo por medio de un alcance descriptivo ya que se buscó definir y aclarar la calidad de ambas variables del estudio por medio de la recopilación de los datos que seguidamente fueron analizados e interpretados y bibliográfica por el uso de información relevante al tema, con la introducción de artículos científicos permitiendo así la resolución de problemas planteados en la revisión bibliográfica donde se considera las diferentes aportaciones de los autores.

La técnica para la recolección de datos, fue la entrevista y el instrumento un guion de entrevista con seis preguntas, que fueron aplicados a los docentes del nivel inicial, también se empleó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación el cual consto de ocho ítems, los mismos proporcionaron información relevante a fin de conocer los juegos grupales empleados y de qué manera se establecen las reglas en el aula de clases para mantener un ambiente armónico en los niños y niñas de 4-5 años.

Se considero al Centro de Educación Inicial “Las Cascadas” como la población general, el universo estuvo representado por dos docentes de Educación Inicial II y treinta y seis niños de dos paralelos diferentes.

## CAPÍTULO III

### Resultados y discusión

#### Discusión de la ficha de observación aplicada a niños/as de Inicial II

Conforme la aplicación de la ficha de observación, se logra evidenciar que los juegos grupales son aceptados por infantes de los niveles iniciales, ya que la gran mayoría demuestra interés y participa de forma voluntaria. Se puede mencionar que mediante la ejecución de juegos grupales los niños se encuentran en una etapa de solución de problemas donde muchos de ellos están empezando, y un porcentaje minoritario ya logran satisfactoriamente esto.

De la misma manera durante las observaciones de las clases presenciales se pudo visualizar que los niños y niñas se encuentran en escala valorativa de “en proceso” al momento de entender y cumplir ciertas reglas impartidas por parte de la docente. Es así que a medida que pasa el tiempo los niños van aceptando paulatinamente el uso de reglas.

Al realizar los juegos grupales se obtiene que los niños manifiestan entusiasmo al momento de jugar juegos como: el lobito, el rey manda, encesta la pelota, la búsqueda del tesoro, entre otros. Sin embargo, no todos los niños interactúan con todos los participantes del juego.

Por lo tanto (Espinoza Martínez et al., 2017) aluden que para que un proceso de socialización se desarrolle positivamente, la o el profesional de educación infantil debe tener en cuenta que desempeña un rol decisivo desde el punto de vista pedagógico ya que mediante las experiencias que propicie o las actividades que proponga podrá contribuir u obstaculizar dicho proceso lo que tendrá un impacto vital en el niño o niña.

Por otra parte, la gran mayoría de niños convive tranquilamente con sus compañeros para mantener un ambiente armónico, logrando así una sana convivencia dentro del área escolar, aun así, es necesario implementar reglas y fomentar valores para lograr mantener esto, es por ellos que se concuerda con (López Bejarano et al., 2010), quienes nos mencionan que el individuo debe aceptar las reglas para que pueda integrarse de manera integral al grupo al que pertenece y, poder establecer dentro de la sociedad en la que viven

relaciones de convivencias de manera armónica, conservar un orden y respeto hacia los otros que componen dicha sociedad.

### **Discusión de la entrevista aplicada a docentes del nivel inicial**

Una vez analizados los resultados de la entrevista se puede señalar que este instrumento ayudo en recolección de información, en la que se pudo describir los juegos grupales y el uso de reglas utilizadas en el nivel Inicial II, se mencionaron diversos juegos empleados por las docentes, los cuales sirven para mantener un ambiente armónico.

Las docentes del nivel inicial utilizan los juegos grupales empleando el uso de reglas ya que consideran las reglas son importantes para desarrollar habilidades sociales y valores los cuales permiten mantener un ambiente de paz y armonía. Sin duda alguna los infantes de inicial II al practicar frecuentemente juegos tales como: postas y laberintos, la lobito, “tráeme esto” entre otros, obtienen resultados enriquecedores para potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente y desenvolverse.

Las razones principales que establecen las docentes para lograr un ambiente armónico mediante el juego son porque se basan en que el juego permite al niño socializar, explorar, mostrar su creatividad, mejora sus capacidades, la comunicación, el afecto gracias a todas las experiencias durante la ejecución del mismo. Es por ello que (Finol, 2021) alude que un niño al jugar mejora su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones. Además, perfecciona su lenguaje, desarrolla diferentes destrezas e incluso, mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés, siendo esto un motivo suficiente para mantener un ambiente de armonía y paz.

La gran mayoría de niños con el fortalecimiento de valores como: respeto, paciencia, empatía, humildad, confianza y compañerismo, fomentan un ambiente armónico, por su parte las docentes proporcionan acciones que se complementan para lograr un ambiente armónico tales son: cuidar y respetar el espacio personal entre compañeros, comunicarse bien, saber hablar y escuchar, realizar actividades de compartir, logrando así la generosidad y la solidaridad en el infante. Todo esto siempre estando en un lugar adecuado, tranquilo que genere paz en el niño.

## Verificación de la Hipótesis

Para verificar la hipótesis se analizó los resultados finales dentro del parámetro establecido en Iniciado, en proceso y logrado.

HO: Existe una relación moderada entre los juegos grupales y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico. ALTERNATIVA

HI: No existe una relación moderada entre los juegos grupales y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico. NULA

*Gráfico 9: Verificación de hipótesis.*

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	La distribución de El juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico es normal con la media 19,000 y la desviación típica 2,66.	Prueba Kolmogorov-Smirnov de una muestra	,529	Retener la hipótesis nula.

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

*Elaborado por: Evelyn Rueda*

*Fuente: Entrevista*

Se retiene la hipótesis nula con un nivel de significancia del 0,529 lo cual quiere decir que la relación entre las 2 variables es moderada.

## CAPÍTULO IV

### Conclusiones y recomendaciones

#### 4.1 Conclusiones

- Desde la fundamentación teórica científica se evidenció, que los juegos grupales son muy importantes para el desarrollo del infante, los cuales guardan una estrecha relación con las reglas empleadas por las docentes, ya que de esta manera se logra que los niños participen entre todos, que mejore su comunicación, lo cual es de gran realce y significación para el logro de un ambiente armónico.
- De acuerdo con los resultados obtenidos en la ficha de observación, se puede mencionar que la incidencia de los juegos grupales y las reglas utilizadas por las docentes es relevante ya que todos los juegos empleados por las docentes se realizan 2 veces por semana y se ejecutan cumpliendo ciertas consignas. Es así que las docentes encuentran necesario la aplicación de reglas en los juegos grupales ya que de esta manera se logra que los niños convivan entre todos, mejoren su comportamiento y solucionen problemas.
- Mediante la tabulación de datos realizados a través del programa SPSS se puede aludir que existe una incidencia moderada entre los juegos grupales con el uso de reglas; en donde la mayor parte de niños y niñas que fueron observados participan en los juegos grupales, siguen las reglas especificadas, juegan de forma voluntaria, muestran entusiasmo por participar, conviven de forma tranquila, lo que permite lograr un ambiente armónico en el aula de clases, mientras que un menor porcentaje se encuentra en proceso y otros en iniciado, para lo cual se desea a futuro alcanzar resultados óptimos para todos.
- Conforme a la opinión de las docentes se logra evidenciar, que poseen entendimiento acerca de los juegos grupales, conocen sus beneficios, los valores



que se consiguen, por lo tanto, los juegos grupales no faltan en el aula de clases. Gracias a ello se pudo recopilar información necesaria sobre los juegos grupales que utilizan para lograr un ambiente armónico

#### **4.2 Recomendaciones**

- Se recomienda que la fundamentación teórica científica fijada en esta investigación, sea tomada en consideración para esclarecer los juegos grupales con la gran cantidad que existe lo cual beneficia en el logro de un ambiente armónico.
- Se sugiere brindar más atención a los niños que muestran dificultad al momento de seguir reglas y cumplirlas, de tal manera que se busque nuevas estrategias o formas de explicar para que todos los niños logren alcanzar esta habilidad.
- Es importante que las docentes no se basen solo en métodos tradicionales, sino busquen nuevos métodos mediante capacitaciones, congresos sobre los juegos grupales y el uso de reglas, de tal manera que consigan mejorar, y obtener mejores resultados en el aprendizaje de los infantes.

## MATERIALES DE REFERENCIA

### 5.1 Referencias

- AEV. (25 de enero de 2015). *AEV. Las reglas: el elemento más importante del juego.*: <https://aev.org.es/las-reglas-el-elemento-mas-importante-del-juego-2/>
- AEV. (25 de enero de 2015). *Las reglas: el elemento más importante del juego.* AEV: <https://aev.org.es/las-reglas-el-elemento-mas-importante-del-juego-2/>
- Andrade Carrión, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.* Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arias Vinasco, I. (30 de junio de 2018). *Ambientes escolares: un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad.* Sophia: <https://www.redalyc.org/journal/4137/413757194009/html/>
- Arias Vinasco, I. C. (30 de junio de 2018). *Ambientes escolares: un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad.* Sophia: <https://www.redalyc.org/journal/4137/413757194009/html/>
- Banz, C. (2015). *Las dinámicas grupales: una técnica de aprendizaje.* VALORAS UC: <http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/docentes/FormacionDeComunidad/Fichas/Las-dinmicas-grupales-2018.pdf>
- Barroso, A., Barroso Roberto, y Parra, G. (2013). *Las dinámicas grupales y el proceso de aprendizaje.* Instituto Politécnico Nacional: <https://repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/17489/1/978-607-414-401-7.pdf>
- Caraballo Folgado, A. (s.f.). *10 reglas básicas de convivencia para niños.* [guiainfantil.com](http://guiainfantil.com): <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/10-reglas-basicas-de-convivencia-para-ninos/>
- Castro Pérez, M., y Morales Ramírez, M. (01 de septiembre de 2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y.* [redalyc.org: https://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf)
- Cedeño Zambrano, E., y Calle García, R. (2 de mayo de 2020). *INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES.* ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales: [file:///C:/Users/eveli/Downloads/2639-Art%C3%ADculo-8926-1-10-20200914%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/eveli/Downloads/2639-Art%C3%ADculo-8926-1-10-20200914%20(2).pdf)
- Comité de los Derechos del Niño. (17 de abril de 2013). *Convención sobre los Derechos del Niño.* Naciones Unidas: <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NIzR6137848REb2YcW3r1ykP3%2F#:~:text=Aunque%20el%20juego%20se%20considera,%2C%20cognit>

- Comité de los Derechos del Niño. (17 de abril de 2013). *Convención sobre los derechos del niño*. Naciones Unidas: <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrIcAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NIzR6137848REb2YcW3r1ykP3%2F#:~:text=Aunque%20el%20juego%20se%20considera,%2C%20cognit>
- Currículo de Educación Inicial. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Currículo de Educación Inicial. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Cusco Yungaicela, B. D., Urgilés Meza, C. E., y Cochancela Patiño, M. G. (septiembre de 2021). *UNAE. APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA- ECUADOR*: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1929/1/APLICACION%20DE%20LA%20METODOLOGIA%20JUEGO%20TRABAJO%20EN%20LA%20VIRTUALIDAD%20EN%20EL%20CENTRO%20DE%20EDUCACION%20INICIAL%20ANTONIO%20BORRERO%20VEGA%20CUENCA~1.pdf>
- De Séu, S. (12 de junio de 2015). *Los beneficios del trabajo en equipo: juntos se llega mas lejos*. FAROS: <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/beneficios-trabajo-equipo-juntos-llega-mas-lejos>
- Delgado, I. (2012). *Norma y regla*. Diferenciador: <https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-norma-y-regla/#:~:text=Una%20norma%20es%20un%20consenso,est%20penalizado%20moral%20o%20legalmente>
- Delgado, I. (2012). *Norma y regla*. diferenciador: <https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-norma-y-regla/>
- Déu, d. S. (12 de 06 de 2015). *Los beneficios del trabajo en equipo: juntos se llega más lejos*. FAROS: <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/beneficios-trabajo-equipo-juntos-llega-mas-lejos>
- DFID. (junio de 2002). *orientacionandujar*. 100 formas de animar grupos: <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/09/INICIO-DE-CURSO-100-Formas-de-Animar-Grupos.pdf>
- Espinoza Martínez, N. J., Flores Casco, J. d., y Hernández Carazo, J. C. (14 de enero de 2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar r multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. repositorio.unan.edu.ni: <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>

- Euroinnova Business School. (2022). *Que son los juegos de integración grupal*. EUROINNOVA: <https://www.euroinnova.ec/blog/que-son-los-juegos-de-integracion-grupal>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía . (marzo de 2010). *Temas para la educación*. feandalucia: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Federación de enseñanza de comisiones obreras de Andalucía. (marzo de 2010). *Temas para la educación*. revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Finol, A. E. (30 de junio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. UEES - Universidad Espíritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Flores Solís, A. (2017). *IMPORTANCIA DE LAS DINÁMICAS GRUPALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*. Repositorio Institucional: <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1550>
- Flores Solís, A. L. (2017). *Importancia de las dinámicas grupales en la socialización de los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial*. DSPACE: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/7f14c9be-6da5-4929-99be-6fe1fa605655>
- García Correa, A., y Ferreira, C. (2005). *LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LAS AULAS*. Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- García Cristofolini, G. M. (2005). *Redalyc.org*. LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LAS AULAS: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Gonzales Moreno, C. X. (20 de mayo de 2018). *Actividad comunicativa interactiva en una experiencia de juego grupal con niños en edad preescolar*. Dialnet: [file:///C:/Users/eveli/Downloads/Dialnet-ActividadComunicativaInteractivaEntreUnAdultoYUnGr-6800230%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/eveli/Downloads/Dialnet-ActividadComunicativaInteractivaEntreUnAdultoYUnGr-6800230%20(1).pdf)
- Hernández Caicedo, M. (2018). *MODULO DE JUEGO TRABAJO*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Lopéz Bejarano, K. O., Moreno Alfaro, W. T., y Vásquez Tapia, A. P. (febrero de 2010). *Actividades lúdicas para mejorar la conducta en los niños de educación inicial*. <http://200.23.113.51/pdf/27579.pdf>
- Luisa Guarín, J. C. (junio de 2017). *Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar\**. Scielo: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-715X2017000100012](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2017000100012)
- Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M. d. (2 de septiembre de 2014). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDUC. (25 de agosto de 2015). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Ministerio de Educación: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)

- Ministerio de Educación. (julio de 2020). *Proyecto Educativo Institucional* . Ministerio de Educación: [https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/ecuador\\_proyecto\\_educativo\\_institucional.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ecuador_proyecto_educativo_institucional.pdf)
- Ministerio de Educación. (2021). *POLÍTICA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR*. Ministerio de Educación del Ecuador : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/04/Politica-Nacional-de-Convivencia-Escolar.pdf>
- Moreno, C. X. (1 de julio de 2018). *Dialnet*. Actividad comunicativa interactiva en una experiencia de juego grupal con niños en edad preescolar: [file:///C:/Users/eveli/Downloads/Dialnet-ActividadComunicativaInteractivaEntreUnAdultoYUnGr-6800230%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/eveli/Downloads/Dialnet-ActividadComunicativaInteractivaEntreUnAdultoYUnGr-6800230%20(1).pdf)
- Pérez Finol, A. E. (30 de junio de 2021). <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez Finol, A. E. (30 de junio de 2021). *UEES*. La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños.: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Piñeyro , M. L. (28 de 04 de 2015). *Las dinámicas grupales en el área educativa*. EDUCREA: <https://educrea.cl/las-dinamicas-grupales-en-el-area-educativa/>
- Ruíz Gutiérrez, M. (03 de julio de 2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. repositorio.unican.es: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Salazar, L. T. (2020). *apirepositorio.unh.edu.pe*. Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades: <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Salto Joselyn, D. V. (14 de agosto de 2019). *UNAE*. El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1160/1/5.%20Trabajo%20de%20titulaci%c3%b3n.pdf>
- Sanz Cano, P. J. (09 de diciembre de 2019). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. Scielo: [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300022](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022)
- Seguros, C. O. (6 de septiembre de 2019). *Catalana Occidente Seguros*. 10 valores de la sociedad actual para la convivencia de los niños: <https://www.seguroscatalanaoccidente.com/blog/valores-sociedad-actual-ninos/>
- Valladares Criollo, D., Salto Morán, J., y Abad Calle , J. (14 de agosto de 2019). *El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años*. UNAE: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1160/1/5.%20Trabajo%20de%20titulaci%c3%b3n.pdf>

- Vázquez Cabrera, C. S. (2012). *PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ISAAC MARÍA PEÑA DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DE RARANGA CANTÓN*. SIGSIG.  
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>
- Villamizar Cañas, M. d. (2021). *Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar*. Revista Educación: <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/44066178020.pdf>
- Vinasco, I. C. (30 de junio de 2018). *Sophia*. Ambientes escolares: un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad: <https://www.redalyc.org/journal/4137/413757194009/html/>
- Visión world. (15 de julio de 2022). *5 actividades y consejos para desarrollar ambientes de paz y sana convivencia*. World Vision: <https://blog.worldvision.org.ec/5-actividades-para-desarrollar-ambientes-de-paz-y-sana-convivencia-en-familia>
- Wipfler, P. (7 de noviembre de 2013). *handinhand*. handinhand: <https://www.handinhandparenting.org/2013/11/reglas-para-jugar-en-grupo/>

## ANEXOS

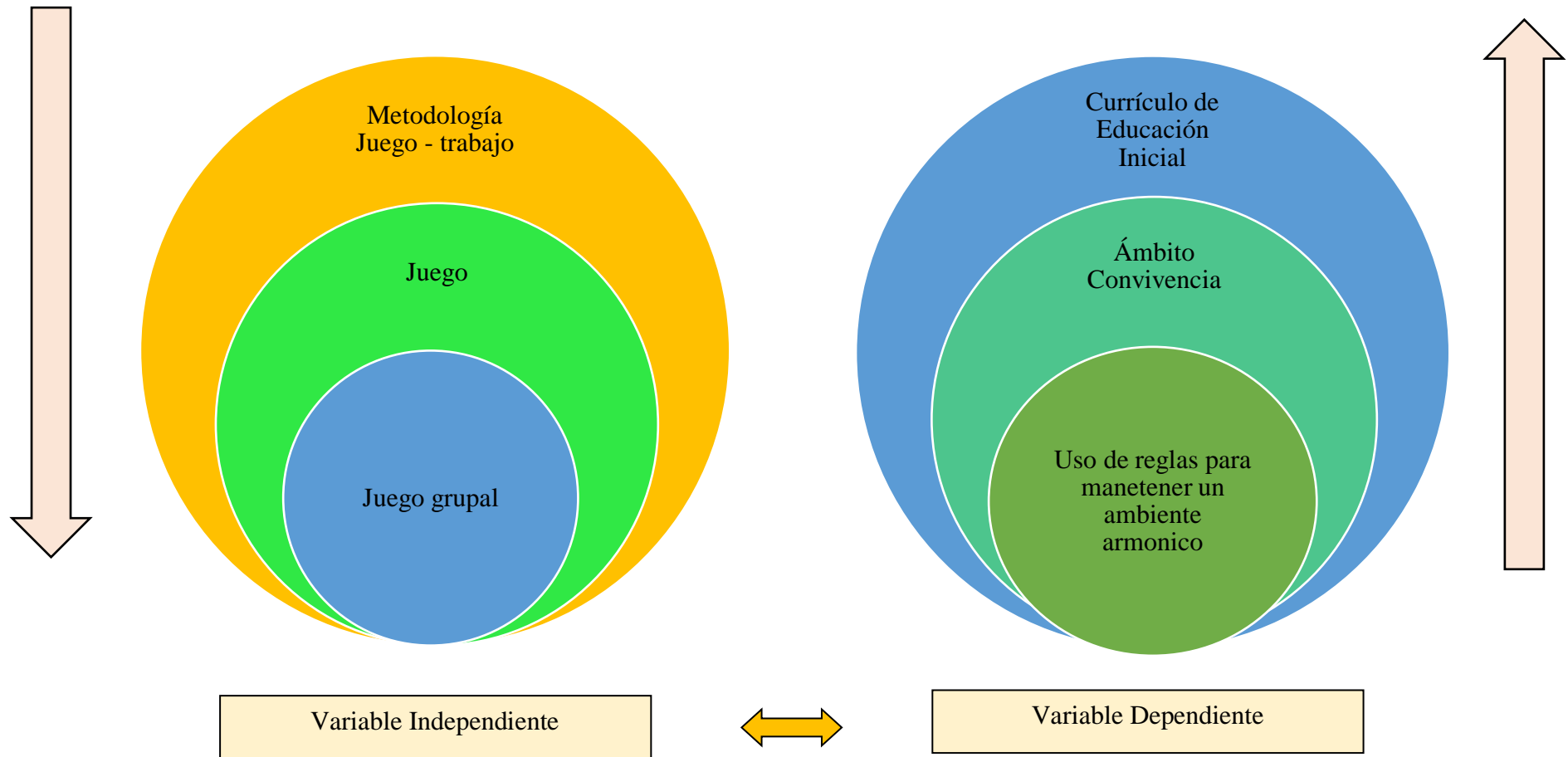
### **Anexo 1:** Entrevista a docentes

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880\\_uta\\_edu\\_ec/ERuMSvUDhpBNueCHXtIID00BkR-wrZBqEcZCh7hjUz2TSA?e=IPBXbF](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880_uta_edu_ec/ERuMSvUDhpBNueCHXtIID00BkR-wrZBqEcZCh7hjUz2TSA?e=IPBXbF)

### **Anexo 2:** Ficha de observación

[https://utaedu-my.sharepoint.com/personal/erueda1880\\_uta\\_edu\\_ec/\\_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Ferueda1880%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FFicha%20Tomada%2Epdf&parent=%2Fpersonal%2Ferueda1880%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments&ga=1](https://utaedu-my.sharepoint.com/personal/erueda1880_uta_edu_ec/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Ferueda1880%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FFicha%20Tomada%2Epdf&parent=%2Fpersonal%2Ferueda1880%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments&ga=1)

### Anexo 3: Red de inclusión



**Anexo 4:** Operacionalización de variables

**VI:** El juego grupal

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTO	POBLACIÓN
<p>Las <b>dinámicas</b> grupales son técnicas altamente motivadoras cuando son bien conducidas y permiten desarrollar ciertos aprendizajes que sería más difícil de lograr por otros medios: aquellos que requieren análisis, diálogo, experimentación e <b>integración</b>. Es una experiencia social de aprendizaje integral, en la que se conjugan aprendizajes de distinto orden y se propicia las <b>habilidades sociales</b>. Es una experiencia colectiva que</p>	<p>Dinámicas</p> <p>Integración</p>	<p>✓ Juego</p> <p>✓ Entretenimiento</p> <p>✓ Juego grupal</p>	<p>Describa un juego en el que aplique el uso de reglas para mantener un ambiente armónico.</p> <p>-Mencione 2 juegos que realice para crear un ambiente armónico en el aula de clases.</p> <p>-Plantee 2 razones de porque considera que el juego grupal es un medio para el logro de un ambiente armónico</p>	<p><b>Técnica:</b> Entrevista</p> <p><b>Instrumento:</b> Guion de entrevista de 5 preguntas</p>	<p>Docentes del Nivel Inicial II</p>



<p>dinamiza internamente a cada participante, promoviendo introspección y reflexión.</p> <p>Los contextos de grupo proveen de un espacio privilegiado, al permitir reflexionar y conocer las creencias de cada uno, así como también evaluarlas en conjunto y conocer nuevas formas de enfrentarse a las distintas <b>situaciones</b> (Banz, 2015)</p>	<p>Habilidades sociales</p> <p>Situaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresar sentimientos</li> <li>✓ Iniciar una conversación</li> <li>✓ Decir por favor y gracias</li> <li>✓ Valores</li>   <li>✓ Acciones</li> </ul>	<p>Describa los valores que fomenta en los niños para mantener un ambiente armónico.</p> <p>-Fundamente 2 habilidades sociales que se desarrollan gracias al juego grupal.</p> <p>-Relate 2 acciones que permitan promover un ambiente armónico para los niños.</p>		
--	--	---	---	--	--

*Elaborado por: (Rueda ,2022)*

**VD:** Uso de reglas para mantener un ambiente armónico

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN
Las <b>normas</b> nos indican lo que debe hacerse y lo que no está permitido, así como las <b>sanciones</b> respectivas en caso de que no se cumplan. El respeto es la base de la comunicación y la <b>interacción</b> entre los miembros de un grupo de aprendizaje. Se trata de garantizar un ambiente escolar pacífico, evadiendo <b>problemáticas</b> a base de una comunicación fluida y respetuosa entre los alumnos y	Normas  Sanciones  Interacción  Problemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reglas</li> <li>✓ Cumplir</li> <li>✓ Desarrollo de</li> <li>✓ Conexión de intereses</li> <li>✓ Problemas</li> </ul>	<p>Comprende las reglas del juego, explicadas por la docente.</p> <p>Cumple con las reglas, para el logro de un ambiente armónico.</p> <p>Demuestra interés por el juego grupal.</p> <p>Soluciona problemas durante los juegos realizados.</p>	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Ficha de observación</p>	Niños del subnivel Inicial II

<p>alumnas logrando así despertar el <b>interés</b> por participar, además se da la implementación en el aula valores como el respeto, la solidaridad, el <b>orden</b>, compañerismo o la tolerancia. De esta forma, se favorecerá la realización de un trabajo más productivo y el <b>trabajo colaborativo</b> (Delgado, 2012)</p>	<p>Interés</p> <p>Trabajo colaborativo</p>	<p>Entusiasmo</p> <p>Interacción</p> <p>Voluntario</p> <p>Convivir</p>	<p>Manifiesta entusiasmo por participar.</p> <p>Interactúa con todos los participantes del juego.</p> <p>Participa en juegos grupales de forma voluntaria.</p> <p>Convive tranquilamente con sus compañeros para mantener un ambiente armónico.</p>		
---	--	--	---	--	--

*Elaborado por: (Rueda, 2022)*

**Anexo 5: Entrevistas validadas**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880\\_uta\\_edu\\_ec/EYJ-O-3NBBNFtbc5QnZrA0BZwN8GfVkwqh7gK-tc8itg?e=JxBwnP](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880_uta_edu_ec/EYJ-O-3NBBNFtbc5QnZrA0BZwN8GfVkwqh7gK-tc8itg?e=JxBwnP)



**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION  
CARRERA DE EDUCACION INICIAL**



**VALIDACION DEL INSTRUMENTO: GUION DE ENTREVISTA**

**Guion de entrevista dirigido a docentes**

**Objetivo de validación de instrumento:** Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

**Instrucciones:**

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Describir los juegos grupales y el uso de reglas utilizadas en el nivel Inicial II.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

**Pregunta 1**

**Describa un juego grupal en el que aplique el uso de reglas para mantener un ambiente armónico**

<b>Valoración Criterios</b>	<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

**SUGERENCIA**.....  
.....

### Pregunta 2

Mencione 2 juegos que realice para crear un ambiente armónico en el aula de clases.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

### Pregunta 3

Plantee 2 razones de porqué considera que el juego grupal es un medio para el logro de un ambiente armónico.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

**Pregunta 4**

Describe los valores que fomenta en los niños para mantener un ambiente armónico.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

**Pregunta 5**

Fundamente 2 habilidades sociales que se desarrollan gracias al juego grupal.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

**Pregunta 6**

Relate dos acciones que permitan promover un ambiente armónico para los niños.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

Nombre del experto: *Alexandra Andrade*

c.c: 1804597258

Título: *Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Parvularia, Maestría en Educación Inicial*



Experiencia en el área de la investigación: *Trabajo de Investigación previo a la obtención de la Licenciatura y Maestría.*

*ALEXANDRA ANDRADE*  
\_\_\_\_\_  
Firma

**Anexo 6:** Fichas de observación validadas

<https://utaedu->

[my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880\\_uta\\_edu\\_ec/ESA6o6yJ9tFFvZ2wBvbxN9oBoCHyERtuHr2ibeYmU2V\\_-Q?e=VydPBV](https://my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880_uta_edu_ec/ESA6o6yJ9tFFvZ2wBvbxN9oBoCHyERtuHr2ibeYmU2V_-Q?e=VydPBV)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**  
**CARRERA DE EDUCACION INICIAL**

**VALIDACION DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACION**

**Ficha de Observación dirigida a niños**  
**Objetivo de validación de instrumento:** Aprobar la validez de los ítems planteados en la ficha de observación.

**Instrucciones:**

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Identificar cual es la incidencia del juego grupal y las reglas utilizadas por los docentes en el nivel Inicial II.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

**1. Comprende las reglas del juego, explicadas por la docente.**

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

**SUGERENCIA**.....  
.....



2. Cumple con las reglas, para el logro de un ambiente armónico.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

3. Demuestra interés por el juego grupal.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....  
.....

8. Convive tranquilamente con sus compañeros para mantener un ambiente armónico.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

Nombre del experto: Alexandra Andrade

C.C: 1804597258

Título: Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia, Maestría en Educación Inicial

Experiencia en el área de la investigación: Trabajo de Investigación previo a la obtención de la Licenciatura y Maestría

Alexandra Andrade

Firma

**Anexo 7:** Evidencia de la toma de entrevistas



*Gráfico 10: Entrevista docente 1*



*Gráfico 11: Entrevista docente 2*

**Anexo 8:** Evidencia de la toma de ficha de observación



*Gráfico 12: Evidencia toma de ficha de observación 1*



*Gráfico 13: Evidencia toma de ficha de observación 2*

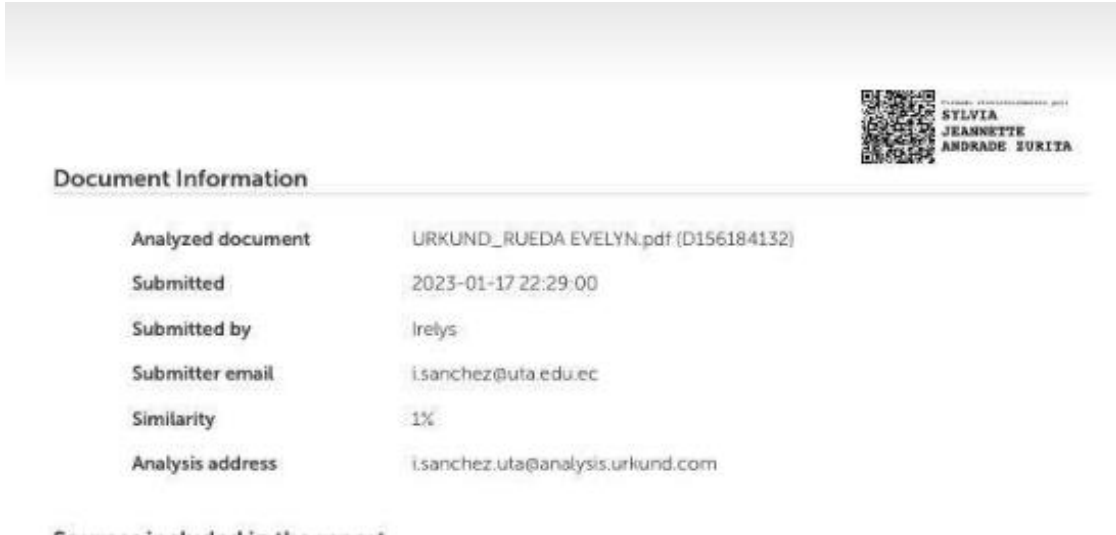


Gráfico 14: Evidencia toma de ficha de



Gráfico 15: Evidencia toma de ficha de observación 4

## Anexo 9: Reporte Urkund



The screenshot displays a document analysis report from Urkund. At the top right, there is a QR code and the name 'SYLVIA JEANNETTE ANDRADE ZURITA'. Below this, the section 'Document Information' is highlighted. The report lists the following details:

Analyzed document	URKUND_RUEDA EVELYN.pdf (D156184132)
Submitted	2023-01-17 22:29:00
Submitted by	Irelys
Submitter email	i.sanchez@uta.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	i.sanchez.uta@analysis.urkund.com

## Anexo 10: Consentimiento de los padres de familia

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880\\_uta\\_edu\\_ec/EbVEt-6dxfRIjrEIcRtoAIBojhmk43TqdgednGisP7FA?e=aFtp4x&fbclid=IwAR35R2HwUX2HnNEv91zohV96bqWqK6ZiVHQAIhQe5gDQDJ86NqWH3up2Q1I](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/erueda1880_uta_edu_ec/EbVEt-6dxfRIjrEIcRtoAIBojhmk43TqdgednGisP7FA?e=aFtp4x&fbclid=IwAR35R2HwUX2HnNEv91zohV96bqWqK6ZiVHQAIhQe5gDQDJ86NqWH3up2Q1I)

## Anexo 11: Carta de compromiso

 UNIVERSIDAD  
TÉCNICA DE AMBATO

### CARTA DE COMPROMISO

Baños de Agua Santa, 28 de septiembre del 2022

Doctor  
Marcelo Núñez Espinoza  
Presidente  
Unidad de Integración Curricular  
Carrera de Educación Inicial  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Leda. Carmen Chimbo, en mi calidad de Directora del Centro de Educación Inicial "Las Cascadas" me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: **"El juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en los niños de 4-5 años"** propuesto por la estudiante **Evelyn Lizbeth Rueda Coca**, portadora de la Cédula de Ciudadanía N°1805081880, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.


Leda. Carmen Chimbo  
Directora  
C.C1600375230  
N°0983202420  
Correo electrónico: [cchimboinicial@hotmail.com](mailto:cchimboinicial@hotmail.com)