



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños
de 4 a 5 años de la “Escuela de Educación Básica San Pablo” - cantón
Riobamba**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias
de la Educación Inicial**

Autora:

Yucta Llanga Domenica Gisela

Tutor:

PhD. Juan Illicachi Guzñay

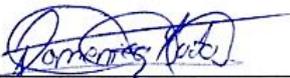
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Domenica Gisela Yucta Llanga**, con cédula de ciudadanía **0604908392**, autora del trabajo de investigación titulado: **El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la “Escuela de Educación Básica San Pablo” - cantón Riobamba** certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 18 de junio de 2024.



Domenica Gisela Yucta Llanga

C.I: 0604908392

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Juan Illicachi Guznay** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN PABLO” - CANTÓN RIOBAMBA**, bajo la autoría de **Domenica Gisela Yucta Llanga**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 16 días del mes del mes de julio de 2024.



Phd. Juan Illicachi Guznay

C.I:0602996308

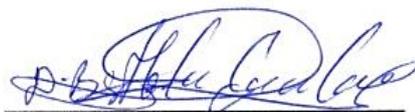
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación: **El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la “Escuela de Educación Básica San Pablo” - cantón Riobamba** por Domenica Gisela Yucta Llanga, con cédula de identidad número **0604908392**, bajo la tutoría de **PhD. Juan Illicachi Guznay**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 25 de noviembre de 2025

Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs Dina Lucía Chicaiza Sinchi

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, YUCTA LLANGA DOMENICA GISELA con CC: **0604908392**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL** Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA "ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN PABLO" - CANTÓN RIOBAMBA** cumple con el **9%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 07 de noviembre del 2024


PhD. Juan Illicachi Guñay
TUTOR

DEDICATORIA

Deseo dedicar este trabajo, a mis padres, por creer en mí y apoyarme en cada paso del camino. Gracias por enseñarme la importancia del esfuerzo y la perseverancia.

A mi familia, por su constante ánimo y apoyo emocional, y por ser mi inspiración para seguir adelante.

A mis profesores y mentores, por compartir su conocimiento y guiarme con paciencia y dedicación.

Finalmente, a todos aquellos que, de una u otra manera, contribuyeron a la realización de esta tesis, mi más sincero agradecimiento.

Domenica Gisela Yucta Llanga

AGRADECIMIENTO

A lo largo de este arduo camino hacia la culminación de esta tesis, he recibido el apoyo y la ayuda de muchas personas a quienes quisiera expresar mi más sincero agradecimiento.

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza, la paciencia y la determinación necesarias para superar los desafíos que se presentaron en este proceso.

A mis padres, por su apoyo constante y por enseñarme el valor del esfuerzo y la dedicación. Sin su guía y sacrificio, este logro no habría sido posible.

A mi pareja, por su amor, paciencia y apoyo inquebrantable. Gracias por estar a mi lado en cada paso de este camino y por ser mi fuente constante de motivación.

A mis profesores y mentores, en especial por su orientación, paciencia y valiosos consejos a lo largo de este proceso. Su experiencia y dedicación han sido esenciales para el desarrollo de esta investigación.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente y a todos mis maestros que impartieron conocimientos a lo largo de estos 4 años. Estoy profundamente agradecido por el apoyo y la educación recibidos.

Finalmente, a todas las personas e instituciones que, de una u otra manera, contribuyeron al desarrollo y finalización de esta tesis, les expreso mi más profundo agradecimiento.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DÍCTAME FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I	14
1.1 INTRODUCCIÓN	14
1.2 ANTECEDENTES.....	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	19
1.4 OBJETIVOS.....	20
CAPÍTULO II.....	21
2 MARCO TEÓRICO.....	21
2.1 El juego	21
2.2 Importancia del Juego	22
2.3 El Juego simbólico	22
2.3.1 Características del juego simbólico	23
2.3.2 Capacidades desarrolladas a través del Juego Simbólico.....	24
2.3.3 Dimensiones del juego simbólico.....	25
2.3.4 Fases del Juego Simbólico.....	26
2.3.5 Importancia del juego simbólico	27
2.3.6 Benéficos del juego simbólico.....	28
2.3 Brunner y el juego simbólico	28
2.4. Desarrollo integral en los niños.....	29

2.4.2 Importancia del desarrollo integral.....	31
2.5 Desarrollo del lenguaje y la comunicación	31
2.6 El desarrollo motriz.....	32
2.7 Desarrollo cognitivo.....	33
2.8 Desarrollo socio afectivo.....	34
2.9 Patrones comunes de desarrollo en esta etapa en relación con el juego simbólico:.....	35
CAPÍTULO III.....	45
3. METODOLOGÍA	45
3.1 Enfoque de la investigación	45
3.2.2 Tipos de investigación.....	45
3.3 Población y Muestra.....	46
3.4 Técnicas e Instrumentos	47
CAPÍTULO IV.....	49
4. RESULTADOS	49
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	59
5.1 Conclusiones	59
5.2 Recomendaciones.....	60
BIBLIOGRAFÍA	61
6. ANEXOS	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nro.1 Patrones comunes de desarrollo en niños de 4 a 5 años	35
Tabla Nro. 2 Población	46
Tabla Nro.3 Dimensión Área Cognitivo	49
Tabla Nro.4 Dimensión Área Lingüístico.....	50
Tabla Nro. 5 Dimensión Área Social.....	53
Tabla Nro. 6 Dimensión Área Emocional.....	54
Tabla Nro. 7 Dimensión Área de Motricidad	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico Nro. 1 Dimensión Área Cognitivo.....	49
Gráfico Nro. 2 Dimensión Área Lingüístico.....	51
Gráfico Nro.3 Dimensión Área Social.....	53
Gráfico Nro. 4 Dimensión Área Emocional	55
Gráfico Nro.5 Dimensión Área de Motricidad	57

RESUMEN

La siguiente investigación titulada El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica San Pablo - cantón Riobamba, el objetivo es analizar el juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica San Pablo - cantón Riobamba. Para lo cual se determinó una base teórica a través de diversas fuentes bibliográficas, las cuales fueron analizadas para extraer conclusiones que pudieran mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños. Esta investigación se planteó desde un enfoque metodológico mixto, cuanti-cualitativo. Se identificaron las cualidades de cada variable de manera cualitativa y, para la obtención de datos numéricos, se aplicaron modelos estadísticos, permitiendo un análisis cuantitativo exhaustivo. Se utilizaron tres tipos de investigación: la investigación bibliográfica permitió investigar los fundamentos teóricos sobre la temática planteada; la investigación descriptiva facilitó la descripción detallada de todos los conceptos enmarcados en el marco teórico; y la investigación de campo se realizó en el entorno real, específicamente en el nivel de educación inicial 2. Durante el análisis de resultados, se evidenció, a través de la observación, que el juego simbólico si ayuda en el desarrollo integral y mejoran significativamente la comprensión y desempeño de los niños. Las recomendaciones presentadas son de gran valor para comprender la relevancia del juego simbólico, contribuyendo a que tanto maestros como padres de familia accedan a esta información esencial.

Palabras claves: Juego simbólico, Desarrollo integral, Niños, Habilidades

ABSTRACT

The current research "Symbolic Play and its Impact on the Integral Development of Children Aged 4 to 5 Years at San Pablo Elementary School - Riobamba Canton," analyzes the effects of symbolic play on young children's development. The researcher established a theoretical foundation through a review of various bibliographic sources, which informed the conclusions drawn from the study. Employing a mixed method approach, quantitative and qualitative techniques were used to achieve the research goal. I identified the qualities of each variable qualitatively while applying statistical models to gather numerical data for a comprehensive quantitative analysis. The study utilized three research types: bibliographic research explored the theoretical underpinnings of symbolic play, descriptive research provided a detailed examination of relevant concepts, and field research conducted in a real educational setting focused on the second level of early childhood education. Analysis of the results revealed, through observation, that symbolic play enhances social, emotional, cognitive, and motor skills, promoting active participation among children. The recommendations offered are valuable for teachers and parents, highlighting the significance of symbolic play and facilitating access to essential information on this topic.

Keywords: Symbolic play, development, comprehensive, Children, Skills

Reviewed by

ADRIANA
XIMENA
CUNDAR
RUANO

Firmado digitalmente
por ADRIANA XIMENA
CUNDAR RUANO
Fecha: 2024.10.29
21:45:18 -05'00'

MsC. Adriana Ximena Cundar Ruano, Ph.D.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 1709268534

CAPÍTULO I

1.1 INTRODUCCIÓN

El juego simbólico representa un elemento vital en el desarrollo integral de los niños de entre 4 y 5 años. **“El juego simbólico, también conocido como juego de roles o juego imaginativo, es mucho más que una simple actividad lúdica; es una ventana hacia el mundo interior de los niños, donde construyen, exploran y comprenden la realidad que les rodea”**. (Retrieved, 2019). Durante este juego, asumen diversos roles, desde ser superhéroes hasta convertirse en médicos, padres, o personajes de cuentos de hadas, permitiendo a los niños experimentar y explorar múltiples facetas de la vida y de sí mismos.

Esta etapa crucial de la niñez se ve profundamente influenciada por el juego simbólico, ya que ofrece a los niños oportunidades para desarrollar y fortalecer habilidades cognitivas, emocionales, lingüísticas, físicas y sociales. A través de esta forma de juego, los niños no solo desarrollan su imaginación y creatividad, sino que también adquieren habilidades para resolver problemas, mejorar la comunicación, comprender las emociones propias y ajenas, así como fortalecer sus interacciones sociales.

Sin embargo, a pesar de su importancia reconocida, existe una tendencia a menudo subestimada o malentendida del valor del juego simbólico en entornos educativos y sociales. Es fundamental comprender y destacar la relevancia que tiene esta actividad en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años, así como abogar por su incorporación activa y consciente en los entornos educativos y familiares.

A través de este estudio, se busca determinar la importancia del juego simbólico en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años. Se analizará como este juego contribuye a la formación cognitiva, emocional, física y social de los niños en una etapa tan crucial de sus vidas. Además, se examinarán los beneficios que el juego simbólico aporta a su crecimiento y se seleccionará actividades sobre el juego simbólico para fortalecer el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años

El presente trabajo de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I. INTRODUCCIÓN: Contiene un preámbulo del trabajo de investigación, los antecedentes, el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos y específicos.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO: Se describieron las variables del tema con indagación en artículos, tesis, repositorios, libros y sitios web para obtener un soporte teórico para fundamentar la investigación.

Capítulo III. METODOLOGÍA: Se define el enfoque, diseño, tipo y el nivel de la investigación, así también se describe la población y muestra de estudio, las técnicas 14 e instrumentos de recolección de datos, finalmente, el método de análisis y procedimiento para el procesamiento de datos de la investigación.

Capítulo IV. RESULTADOS: Abarca los resultados obtenidos de los instrumentos reflejados en tablas y gráficos, además, el análisis e interpretación respectiva de cada uno.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Se presentan las conclusiones y recomendaciones pertinentes en base a los objetivos planteados en el trabajo de investigación.

Para finalizar se especificó la bibliografía utilizada, así como también se adjuntan los anexos donde se encuentran las listas de cotejo, fichas de observación y fotografías que evidencian la realización de la investigación.

1.2 ANTECEDENTES

Después de analizar la literatura académica sobre los estudios vinculados al juego simbólico, encontramos los siguientes estudios relacionados con los temas principales de los proyectos de investigación.

La Universidad Cesar Vallejo en su Revista Tecnológica- Educativa Docentes 2.0. de la ciudad de Perú – se presenta un trabajo de investigación, bajo el tema “ El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia”, elaborado por Milagros Consuelo Herrera y Víctor Augusto Gonzales en noviembre del año 2023, de tal modo que el objetivo de esta investigación es buscar analizar el juego simbólico en el desarrollo de competencias en la primera instancia desde una perspectiva educativa, cognitiva y motriz. Los autores pretenden establecer la importancia de intervención de los juegos simbólicos para profesionales que actúan en contextos de educación y salud con enfoque en la promoción del desarrollo sociocognitivo y lingüístico en los primeros años de vida. (Milagros Consuelo Herrera y Victor Augusto Gonzales, 2023)

El trabajo de investigación realizado en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Perú – se presenta un trabajo de investigación, bajo el tema “ El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 Jurisdicción de Santa María”, elaborado por Velásquez Yancunta Katia Geraldine en el año 2021, con el objetivo de determinar y conocer la conexión entre el juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659. (Geraldine, 2021)

En la ciudad de Riobamba en el repositorio Universidad Nacional de Chimborazo se encontró a la autora, Evelyn Paola Porcel Guamán” tiene como título principal, El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la Ciudad de Riobamba, se obtuvo como resultado. Que los tipos de juegos simbólicos no permiten solo trabajar en el aula de clase sino a mejorar su estado de ánimo a sentirse seguro y desarrollar sus habilidades, es así como, al jugar el juego de disfraces, juegos de oficio está desarrollando su creatividad. (Procel Guamán , 2021)

Además, se encontró el siguiente informe de la Universidad Central del Ecuador: Juego Simbólico en el Desarrollo de la Inteligencia Socio- Emocional de los niños de Primero de Básica de la Escuela “República de Brasil” De la Ciudad de Quito, Año Lectivo 2015-2016. Teniendo como objetivo general determinar de qué manera contribuye el juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia socio- emocional de los niños de Primero de Educación General Básica de la Escuela “República de Brasil” de la ciudad de Quito, año lectivo 2015- 2016 y llegando a la conclusión que los niños de primero de básica realizan un sin fin de juegos simbólicos tales como el de las cocinitas, el juego del papá y la mamá, el juego de los doctores; y los juegos que los niños crean y representan en su mente y posteriormente los reproducen en su realidad pero se hace necesaria la guía del docente. (Villamarin & Eugenia, 2016)

A partir de la información previa proveniente de contextos internacionales, nacionales y locales, se destaca la importancia del desarrollo simbólico y emocional en la infancia. A partir de estos estudios, se ha obtenido un conocimiento fundamental sobre el impacto del aprendizaje simbólico y las emociones en los niños.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego en el nivel inicial es esencial para niños de 4 a 5 años, ya que necesitan moverse, saltar, gritar y expresarse físicamente. Los juegos en el aula son cruciales para su desarrollo integral de esta forma el juego simbólico permite a los niños imitar situaciones cotidianas, fomentando su imaginación, creatividad y comprensión del mundo. Además, promueve habilidades lingüísticas, cognitivas y emocionales al facilitar la cooperación, resolución de conflictos y empatía, contribuyendo así a su desarrollo integral. A nivel mundial afirma el Dr. Arnold Gesell, el juego simbólico puede ser una influencia significativa en el desarrollo social de los niños, se considera que el juego no es sólo una actividad de diversión, sino que es también un activador de su desarrollo social y un instrumento para su aprendizaje.

A la vez que establece acciones que les conducen a adquirir habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas. (Corral Íñigo, 2012).

En las aulas de Ecuador, se ha observado que el juego no se integra de manera inclusiva como una herramienta pedagógica. Las docentes suelen percibir el juego únicamente como una forma de entretenimiento y diversión, sin reconocer su importancia en el desarrollo integral de los niños. Además, se ha observado que los padres de familia también carecen de conocimiento sobre los beneficios del juego simbólico, considerándolo simplemente como una actividad recreativa. Por consiguiente, el objetivo del juego simbólico en el nivel inicial es promover el desarrollo de las habilidades y destrezas propias del niño.

Durante las prácticas preprofesionales en el ámbito educativo, se ha constatado una tendencia preocupante: la escasa importancia otorgada al juego simbólico como herramienta para el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años. A pesar de la amplia base teórica que respalda la relevancia de esta actividad en la infancia, se observa una subvaloración en su implementación y reconocimiento en los entornos educativos donde se llevan a cabo dichas prácticas.

Esta falta de priorización hacia el juego simbólico se manifiesta en diversas formas, como la limitada asignación de tiempo y recursos para actividades que promuevan este tipo de juego. Además, se evidencia una preferencia hacia actividades más estructuradas y académicas, relegando el juego simbólico a un segundo plano en el plan curricular y en las interacciones diarias con los niños. Por lo que se pretende la identificación de áreas clave del desarrollo integral y seleccionar actividades de juego simbólico que sean apropiadas para las diferentes etapas de desarrollo, asegurando que estimulen las habilidades necesarias para cada grupo etario.

1.2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realizó con el propósito de dar a conocer el impacto del juego simbólico en el desarrollo integral en los niños de inicial II.

Mediante el juego simbólico, los niños exploran diversos roles, situaciones y relaciones sociales. Esta exploración les ayuda a comprender mejor el mundo que los rodea y a desarrollar habilidades esenciales, tales como la empatía, la resolución de problemas y la creatividad. Además, fomenta el desarrollo del lenguaje al facilitar la comunicación y el entendimiento de diferentes perspectivas. También contribuye a la mejora de habilidades motrices finas y gruesas, al permitirles manipular objetos y moverse en diferentes contextos y así ayudando al su desarrollo integral.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “San Pablo” del cantón Riobamba, así también el personal que trabajan en la escuela y a padres de familia, porque permitirá incorporar nuevas actividades para que puedan desarrollarse de mejor manera, es por tal motivo que este proyecto es factible porque se cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución educativa, el cual ha facilitado la información necesaria para realizar esta investigación.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

- Analizar el juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica San Pablo - cantón Riobamba, mediante el paradigma cuantitativo y cualitativo, para un adecuado desarrollo de habilidades de aprendizaje.

2.4.1 Objetivos Específicos

- Explorar teóricamente la importancia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, motrices y lingüísticas en los niños.
- Analizar el impacto del juego simbólico en el desarrollo integral de los niños a través de la observación sistemática de sus interacciones y habilidades durante el juego.
- Seleccionar actividades enfocadas en el juego simbólico para el fortalecimiento del desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 El juego

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define al juego como **“la acción de jugar”**, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como **“hacer algo con alegría”**; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es **“un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”**; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna

El juego son actividades en las que las personas participan libre y voluntariamente. Especialmente para los niños, aporta muchos beneficios para su crecimiento. Las habilidades son factores importantes para los niños y ayudan a aliviar el estrés. Además de ser divertido y gratificante, también puede resultar estresante. Lo que es importante desarrolla ciertas habilidades que te ayudarán a tomar decisiones. Es una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

En el Currículo de Educación Inicial de Ecuador (2014) se menciona que la metodología del juego-trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades de acuerdo a las necesidades de la etapa evolutiva.

2.2 Importancia del Juego

“El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños(as); algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorecer el desarrollo del niño en diferentes aspectos.” La forma de actividad esencial de los niños(as) consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se involucran en la acción, elaboran razonamientos y juicios. (Ministerio de Educación, 2022)

En efecto, el juego no solo es una actividad divertida para los niños, sino que también es un proceso crucial a través del cual exploran, aprenden y se desarrollan en múltiples dimensiones. Al considerar el juego como el "trabajo más serio" de la infancia, se reconoce su valor intrínseco en el crecimiento y la formación de los niños. Además, el juego no solo les brinda entretenimiento, sino que también les permite interactuar con el mundo que les rodea, fomentando su creatividad, resolución de problemas, habilidades sociales y cognitivas.

2.3 El Juego simbólico

(Guerra, 2019) señaló que **“el juego simbólico es un ejercicio rentable de ser ensayada semejantemente y compone una herramienta preferida a través del cual medir otros semblantes del perfeccionamiento. Al ser una actividad agradable para el niño, es muy útil también dado que en una actividad programada por el adulto terapeuta se pueden facilitar tareas.”** (p.10)

Por eso se considera que el juego simbólico es una herramienta esencial para el aprendizaje, ya que su estructura y presentación resultan agradables, y tanto el enfoque como el material de

aprendizaje son inherentemente más cómodos. En otras palabras, el niño se involucra de manera más activa y desarrolla una comprensión afectuosa.

El juego facilita la comprensión de la importancia del juego simbólico, ya que proporciona una amplia gama de opciones de juego que permiten a los niños explorar diversas situaciones y promover un aprendizaje continuo al representar una variedad de escenarios cotidianos. Asimismo, permite al niño identificarse con los personajes de su entorno y contribuye a su autoconciencia.

(Congo, 2017) , menciona **“que al momento de jugar el niño crea vínculos con otras personas y se relacionan con ellas favoreciendo el razonamiento y de igual manera el reforzamiento del lenguaje tomando en cuenta sus experiencias para innovar conocimientos en donde enriquezca su vocabulario y pueda expresar diversas representaciones mentales e ideas.”** Gracias al juego, los niños desarrollan relaciones, mejoran el razonamiento y el lenguaje. Al comunicarse con otras personas, su vocabulario se enriquece, expresan diferentes pensamientos, basándose en la experiencia, los niños generan nueva información. En consecuencia, todos los factores anteriores no solo fortalecen el habla, sino que también influyen en el desarrollo de la personalidad y la formación de habilidades sociales, lo que permite al niño imaginar con mayor claridad las situaciones y el contenido representado.

2.3.1 Características del juego simbólico

Dentro del contexto del juego simbólico, surgen otros elementos como el empleo del dibujo como un medio para expresar ideas y representar imágenes mentales. Con el tiempo, los niños desarrollan habilidades lingüísticas más avanzadas y son capaces de organizar y categorizar información. El juego simbólico, que abarca edades desde los 2 hasta los 7 años, se distingue por el uso de símbolos tanto individuales (creados por el propio niño) como compartidos (que representan roles específicos). En este tipo de juego, los niños incorporan dos tipos de personajes: los estereotipados y los ficticios.

- Los estereotipados se caracterizan por la actitud que desempeñan y tratan de parecerse a la realidad. Por ejemplo, el niño hace de mamá o de papá.

- Los personajes de ficción tienen nombre propio y proceden de los cuentos, el cine o la televisión y ejecutan conductas más predecibles, ya que poseen un rol característico. Lo más frecuente es que los niños no representen a estos personajes, sino que “hablen” con ellos o les hagan partícipes como a uno más. De esta forma podemos ver a un niño jugando con los otros en un juego donde todos son ellos mismos y van a descubrir un tesoro, pero nuestro niño es Peter Pan. (Torres, 2017)

2.3.2 Capacidades desarrolladas a través del Juego Simbólico

- **Capacidades sociales y emocionales.**

Los niños en él se realizan las primeras interacciones con otros seres humanos como los padres, cuidadores o participantes del entorno familiar. (Orellana, 2019)

El juego simbólico permite y ayuda al niño a desarrollarse en un entorno social la mejor manera es interactuar con los demás.

- **Capacidades del lenguaje**

El juego simbólico ayuda al niño a desarrollar su propio lenguaje, simplemente porque cuando juega con sus juguetes u objetos, interactúa con ellos otros a su alrededor.

- **Capacidades del pensamiento**

Al jugar, los niños pueden cultivar la creatividad y desarrollar mejor su pensamiento. Por este motivo, se recomienda que el niño juegue y juegue de forma más simbólica, ya que es ventajoso para su desarrollo.

2.3.3 Dimensiones del juego simbólico

Para completar el concepto de juego simbólico resulta interesante recurrir a Fein y Fenson (1984), citados por Artigas Ana (2014), que diferencian cuatro dimensiones en el juego simbólico: descentración, sustitución de objetos, integración y planificación.

- **Descentración**

Se refiere, por una parte, a la capacidad de incluir a otros participantes (sean personas o no) en el juego. En otro sentido hace referencia al proceso por el que se va cambiando la fuente de donde se toman las acciones del juego, pasando de aquellas que los niños realizan normalmente (acciones de autopretensión) a otras que simplemente observan e imitan.

Como indica Marchesi (1987:47) citado por Artigas Ana (2014) la descentración “supone una capacidad de relación y de coordinación de roles que prelude el habla protagonizada y el juego de roles sociales”.

- **Sustitución**

Establece la relación que existe entre el objeto personificado y el simbólico (el característico y el popular). En un primer instante se origina una coexistencia, paulatinamente se van disgregando, de carácter paralelo al progreso representacional, de carácter que un objeto puede ser manipulado en el juego para personificar a otro. Hasta suplantar cosas por otros de los que no guardan ni qué tipo de relación. (Ugarte, 1998) citado por Artigas Ana (2014) señalaron: La sustitución está concerniente con la descontextualización, es establecer, la capacidad de monopolizar los objetos soberanamente de la función que poseen, como si existieran otros, determinando desconocidos significados de convenio a sus beneficios. Esta dimensión compone el núcleo céntrico del juego simbólico. (p. 207)

- **Integración**

Está referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias. Asimismo, el niño va siendo progresivamente capaz de realizar acciones simbólicas, asumiendo el punto de vista de otros. Navarro y Clemente (1989) citado por (Diana, 2018), refirió. que integración: “es la complejidad estructural de las acciones, es decir, del encadenamiento de acciones, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias” (p. 142).

- **Planificación**

En esta dimensión el infante logra realizar una planificación antes del juego, mentaliza que suceso o acción realizar junto a sus compañeros desarrollando su madurez al jugar. En conjunto, de estas dimensiones no solo ofrecen un marco teórico para comprender el juego simbólico, sino que también tienen aplicaciones prácticas significativas en la educación, la crianza y la intervención temprana. Al aprovechar este conocimiento, podemos enriquecer la experiencia de juego de los niños y promover su desarrollo integral en todas las etapas de la infancia y más allá.

2.3.4 Fases del Juego Simbólico

"El juego simbólico -dice Piaget -es un juego de ejercicio lo que la inteligencia representa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1956, p. 8).

Esta reflexión ayuda a desarrollar el siguiente apartado ya que esta considera la profundidad del juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños. Piaget destaca que el juego simbólico implica un ejercicio para la inteligencia, ya que permite a los niños representar

mentalmente situaciones, objetos y personajes que no están presentes físicamente. Esto implica un paso importante en el desarrollo cognitivo, ya que requiere la capacidad de imaginar, simbolizar y manipular representaciones mentales.

➤ **Según Jean Piaget el juego simbólico se divide en dos fases:**

1. Juego simbólico individual

Comienza desde los 18 meses-3 años: A esta edad los niños tienen mucha imaginación y fantasía por lo que se dice que ellos juegan imitando es decir se ponen tristes, felices, enojados, furiosos; a su vez que juegan a las muñecas siendo la madre o padre, imitan lo que ven en sus hogares.

2. Juego simbólico colectivo

Comienza a los 3 años. En esta etapa el niño asimila la realidad en la que vive y observa es decir que imita a ser una maestra, enfermera, doctora exagerando pautas de conducta. También juega a comprar y vender es decir al estar en una tienda. (Guamán, 2021)

Considerando que de igual forma Lev Vygotsky: Vygotsky fue un psicólogo ruso cuya teoría sociocultural del desarrollo enfatizaba la importancia de la interacción social y el papel de la cultura en el desarrollo cognitivo. En su obra, Vygotsky destacó el juego simbólico como una actividad fundamental en la que los niños aprenden a través de la interacción social y la imitación de roles sociales.

2.3.5 Importancia del juego simbólico

- El niño desarrolla su creatividad al representar situaciones reales o imaginarias de su entorno

- Desarrolla el lenguaje

El juego favorece el progreso del niño/a en todas sus áreas, el desarrollo de destrezas, habilidades y es un medio a través del cual los niños/as expresan sus ideas, opiniones y sentimientos y miedos de una manera espontánea, además el juego dentro de la educación inicial, constituye las bases para los conocimientos posteriores en el ámbito escolar, con lo que el niño/a podrá adquirir capacidades necesarias para las etapas de su vida que le faltan por cumplir. (Perez & Namuche, 2018)

Además, se destaca el papel crucial del juego en la educación inicial como cimiento para futuros aprendizajes. Este enfoque sugiere que las experiencias lúdicas durante la primera infancia proporcionan las bases necesarias para el éxito académico y social en etapas posteriores de la vida. En este sentido, el juego no solo es una actividad recreativa, sino que también es un vehículo fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional, social y del lenguaje de los niños.

Las maestras de educación inicial, deben emplear la metodología del juego dentro de las aulas de inicial, accediendo al niño a través del juego a conocer su cuerpo, concernir con los demás, incrementar su vocabulario, desarrollar la creatividad e imaginación, imitar los roles de las personas mayores, a la vez que ayuda en el amaestramiento de los niños del nivel inicial.

2.3.6 Benéficos del juego simbólico

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Aprender el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorece también a la imaginación y creatividad.

2.3 Brunner y el juego simbólico

Bruner sugiere la posibilidad de emplear el juego como una herramienta que permite al niño representar el entorno que lo rodea, facilitando así el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la imaginación. En otras palabras, este experto señala que, a través del juego simbólico, no solo se le brinda al niño la libertad de representar tanto a personajes reales como ficticios, sino que también se le proporciona la oportunidad de desarrollar habilidades intelectuales que podrían resultar fundamentales para su desempeño futuro en el ámbito profesional o laboral.

(Tigero Tigero, 2021) Bruner describe el juego simbólico como herramientas que reducen consecuencias directas de la propia acción, es decir, facilitan el aprendizaje en entornos menos riesgosos. Según Bruner, los juegos ofrecen a los niños la oportunidad de llevar a cabo acciones sin preocuparse por los resultados, ya que se centran únicamente en la realización de actividades específicas. Establecen sus objetivos en función de su capacidad, sin estar bajo presión para alcanzar metas que podrían generar frustración si no se logran.

En el contexto del juego, los niños pueden alcanzar sus metas de manera inadvertida y sin experimentar frustración si no los alcanzan, ya que la simple participación en la actividad les brinda placer.

Esta visión del juego como una herramienta de aprendizaje es fundamental para comprender su importancia en el desarrollo infantil. Al proporcionar a los niños un espacio seguro y libre de presiones para explorar, experimentar y aprender, el juego simbólico no solo promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sino que también fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje y la exploración. (Payajo Moreno, 2018)

2.4. Desarrollo integral en los niños

Para garantizar un correcto desarrollo, los niños deben recibir una nutrición adecuada y una estimulación cerebral específica desde que nacen. El progreso completo es el desarrollo de un acervo de habilidades personales que se fortalece a lo largo de la vida. su vida.

Las acciones recreativas proporcionan ocasiones de desarrollo para cada infante de manera integral. La perspectiva de progresar unidos es que los niños tengan accesibilidad a servicios fundamentales desde una educación de calidad pasando por el nivel inicial, escuelas, colegios adecuados, recibiendo los mismos beneficios y servicios especializados que se adapten a sus necesidades para potenciar su desarrollo integral (Masjuan, 2004)

Asimismo, se hace énfasis en la relevancia de garantizar un acceso equitativo a servicios esenciales, como una educación de alta calidad, desde la etapa inicial hasta etapas posteriores de la vida. Esto implica asegurar que todos los niños tengan acceso a instituciones educativas apropiadas, así como a servicios especializados que se adapten a sus necesidades particulares, con el propósito de promover su desarrollo integral.

Según la (UNICEF, 2020), aduce que el desarrollo integral en niños y niñas debe producir cambios de todo tipo en los primeros 36 meses de vida de los Infantes. Así mismo, la UNICEF, sostiene que el desarrollo integral en el infante se da mediante aspectos físicos, psicológicos, ambientales, sociales, familiares; donde establecen una serie de comportamientos culturales que proveerá a los infantes a un equilibrio y conocimiento constante hasta su etapa adulta.

Los mimos UNICEF, señala que existe una relación entre la herencia y la interacción que realizan los niños y niñas, lo cual refiere que son peculiaridades que ellos mismos entablan como parte de sus propias singularidades. Estas singularidades son características que el niño y la niña desarrollan como parte de su progreso en cada etapa, por ello se muestran las características natas en la etapa de los niños y niñas.

Este enfoque en la integralidad reconoce la complejidad del desarrollo infantil y la necesidad de abordar múltiples dimensiones para garantizar un crecimiento óptimo. Al considerar aspectos como el bienestar físico, emocional y social, así como el contexto cultural y familiar de los niños y niñas, se crea un entorno propicio para su desarrollo integral y su preparación para la vida adulta.

2.4.2 Importancia del desarrollo integral

Desarrollo infantil y educación temprana debe considerarse un grupo de edad que está relacionado con todos los acontecimientos que marcaran la vida de un individuo ocurren en los primeros años y esto afecta toda su vida. Es así, como se comprende que, el desarrollo holístico de un niño sea un proceso de maduración reactiva que resulta del desarrollo organizado de habilidades, emociones, motricidad, cognición, lenguaje, socioemocional y autocontrol (Campos, 2020).

Por otro lado, Erik Erikson (1902) enfatizó la importancia del desarrollo integral a lo largo de toda la vida, destacando la interacción entre aspectos biológicos, psicológicos y sociales en la formación de la identidad y el bienestar.

Desde una perspectiva objetiva, se puede apreciar cómo el texto resalta la trascendencia del desarrollo infantil y la educación temprana como etapas cruciales en la vida de un individuo.

2.5 Desarrollo del lenguaje y la comunicación

Los niños varían en la forma en que desarrollan las capacidades del habla y del lenguaje. Sin embargo, siguen un cronograma natural para dominar las capacidades lingüísticas. A continuación, presentamos un listado de los hitos en el habla y el lenguaje normales en los niños entre los cuatro y los cinco años de vida. Entre los cuatro y cinco años de vida, su hijo debería ser capaz de realizar lo siguiente:

- Prestar atención a cuentos breves y responder preguntas simples sobre ellos.
- Entender la mayoría de lo que se dice en el hogar y en la escuela.
- Comunicarse fácilmente con otros niños y adultos.
- Dar detalles en las oraciones y utilizar gramática de adultos.
- No desviarse del tema al explicar algo o al contar un cuento.
- Conectar las ideas en una secuencia inteligible.
- Responder preguntas simples de tipo “por qué”.
- Hablar de forma que sea fácil de entender; aunque su hijo pueda cometer algunos errores al pronunciar las palabras.

2.6 El desarrollo motriz

El desarrollo motriz implica el avance gradual en la capacidad de movimiento, mediante el cual los niños adquieren habilidades y destrezas motoras apropiadas para su edad. Es el conjunto de acciones que los niños realizan con el fin de participar activamente en su entorno y desarrollar competencias motoras que les permitan desenvolverse con mayor habilidad. A través del desarrollo motriz, los niños interactúan con su entorno cercano, por lo que es fundamental que estén expuestos a estímulos adecuados para adquirir estas habilidades. Este desarrollo se ve influenciado por los intereses y experiencias cotidianas de los niños, ya que buscan dominar y comprender su propio cuerpo a medida que crecen. (Montoya, 2023). Además, hay que tomar en cuenta que el desarrollo motriz en los educandos se produce a partir de dos leyes fundamentales. La primera ley denominada céfalo caudal, donde el control del cuerpo que inicia desde el área superior de los niños (la cabeza), hacia la parte inferior (los pies) y la ley denominada próximo distal, donde el control del cuerpo se da desde el núcleo corporal de los niños hacia afuera.

También en el desarrollo motriz existen dos grandes ramas que son el desarrollo motriz fino y el desarrollo motriz grueso. El desarrollo motriz fino consiste en adquirir el dominio de diferentes movimientos que requieren de mucha precisión en una o más partes del esquema corporal de los infantes. El desarrollo motriz fino se orienta en que los infantes posean la capacidad de apropiarse adecuadamente de objetos y posean una coordinación. (Cotelo, 2009). Por lo tanto, el desarrollo motriz fino es el proceso a través del cual los infantes alcanzan diferentes capacidades a fin de alcanzar el predominio de los músculos pequeños de su cuerpo. A continuación, se procese a explicar al desarrollo motriz grueso. El desarrollo motriz grueso se orienta en que los infantes adquieran diversas capacidades y destrezas basadas en la coordinación y en el equilibrio del cuerpo de los niños para que puedan ejercer actividades tales como: correr, caminar, saltar, etc. (Cotelo, 2009).

2.7 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo hace referencia a los cambios que se dan de forma progresiva en el pensamiento de los niños a través de estímulos del entorno. Tomando en cuenta los aportes de Piaget el desarrollo cognitivo de los seres humano se da en cuatro etapas, estas son: etapa sensorio-motora hasta la etapa de las operaciones formales, logrando así, al llegar al último estadio, con habilidades para como: abstraer, razonar, indagar, sintetizar, etc. (Almenara, 2016)

La teoría de Piaget fue muy significativa ya que, gracias a su visión de carácter científico naturalista, permitió el entendimiento de los diferentes sucesos internos de organización y adaptación que les permite a los niños tener una nueva realidad o perspectiva del entorno que les rodea.

Los infantes de 4 a 5 años se encuentran en la etapa pre operacional que va a iniciarse desde los dos años hasta a los siete años aproximadamente. Dentro del estadio pre operacional los niños tienen la facultad de comprender la permanencia de los objetos o personas, es decir, comprenden que las personas o cosas existen aun cuando no pueden verlas. En esta etapa

también se agudiza las habilidades de los niños para utilizar símbolos, gestos, números, etc. Es decir, se da utilización de representaciones simbólicas, por ejemplo, los juegos simbólicos y las representaciones. (Mounoud, 2014).

Al describir la etapa preoperacional y las habilidades características de los niños de 4 a 5 años, el texto proporciona ejemplos concretos que ilustran el desarrollo cognitivo en acción. Esto ayuda a contextualizar la teoría en la práctica y a comprender cómo se manifiestan las habilidades cognitivas en la vida diaria de los niños por consiguiente ofrece una evaluación positiva del desarrollo cognitivo en los niños, destacando su importancia, fundamentos teóricos y manifestaciones prácticas.

2.8 Desarrollo socio afectivo

El desarrollo socio afectivo es el incremento progresivo de destrezas y habilidades de los infantes para relacionarse, interactuar, formar vínculos con el ambiente social, donde los niños adquieren diferentes competencias para auto conocerse, autoevaluarse y construir su propia personalidad. (Montenegro, 2018)

La capacidad de comprender las expresiones de los demás y de formar un vínculo con las personas es indispensable para lograr un adecuado desarrollo socio afectivo. El desarrollo social afectivo del infante también consiste en el vínculo que existe con sus padres, hermanos, abuelos, tíos, amigos y demás personas que los rodean. Este vínculo da apertura para que los niños sientan alegría, frustración, emoción, temor, enojo entre otras emociones, en especial los niños de 4 a 5 años ya son aptos para demostrar y diferenciar la mayoría de sus emociones. (Montoya, 2023)

Además, el desarrollo social afectivo permite el desarrollo de habilidades en los infantes para desenvolverse y relacionarse con la sociedad, donde interviene tres factores: la familia, la escuela y las personas del entorno de los infantes. Dentro del desarrollo socio afectivo se produce en los infantes un aprendizaje de carácter social y de las relaciones interpersonales. En

este sentido, el desarrollo socio afectivo de los infantes va a tener una estrecha relación con el grado de interacción con su entorno.

La participación de los niños en su entorno se logra a través de la comunicación y la convivencia cotidiana. Es crucial que haya una comunicación efectiva y una relación adecuada entre las personas que rodean a los niños para facilitar su desarrollo activo. Para promover interacciones significativas, se debe crear un entorno propicio para la socialización, donde los miembros del entorno de los niños demuestren interés en comunicarse con ellos. Desde su nacimiento, los niños requieren interacción y convivencia con su entorno para experimentar relaciones sociales y adquirir conocimientos sobre las diferencias entre los individuos dentro de su entorno social.

Los niños de 4 a 5 años a partir de las relaciones comunicacionales desarrollan habilidades de comunicación social como: escuchar mientras otros hablan y esperar su turno, es decir, aprenden a ser parte de la sociedad y comprenden su funcionamiento. (Montenegro, 2018)

2.9 Patrones comunes de desarrollo en esta etapa en relación con el juego simbólico:

Durante las edades de 4 a 5 años, los niños experimentan un rápido desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, lo que influye en su participación en actividades de juego simbólico.

Tabla Nro. 1 Patrones comunes de desarrollo en niños de 4 a 5 años

Mayor complejidad en el juego simbólico	A medida que los niños de 4 a 5 años desarrollan habilidades cognitivas más avanzadas, tienden a participar en juegos simbólicos más elaborados y complejos. Esto puede implicar la creación de escenarios imaginarios detallados, el desarrollo de personajes complejos y la narración de historias más elaboradas.
--	--

Mayor uso de roles y personajes	Durante esta etapa, los niños suelen mostrar un mayor interés en adoptar roles específicos y personificar diferentes personajes durante el juego simbólico. Pueden disfrutar interpretando roles de adultos, como médicos, maestros, padres o superhéroes, lo que les permite explorar diferentes identidades y perspectivas.
Mayor colaboración y juego cooperativo	A medida que los niños se acercan a los 5 años, tienden a participar más en juegos simbólicos cooperativos con sus compañeros. Aprenden a negociar roles, compartir ideas y trabajar juntos para crear y desarrollar escenarios de juego más complejos.
Mayor habilidad para resolver problemas	Los niños de 4 a 5 años muestran una mayor capacidad para resolver problemas dentro del contexto del juego simbólico. Pueden enfrentarse a desafíos imaginarios y encontrar soluciones creativas utilizando objetos y roles simbólicos.
	Durante esta etapa, los niños amplían su vocabulario y desarrollan habilidades lingüísticas más sofisticadas, lo que influye

<p>Desarrollo del lenguaje y la comunicación</p>	<p>en su participación en el juego simbólico. Utilizan el lenguaje de manera más elaborada para narrar historias, dialogar con otros personajes y expresar sus ideas y emociones dentro del juego.</p>
<p>Mayor comprensión de las reglas y convenciones sociales</p>	<p>A medida que los niños crecen, también desarrollan una mayor comprensión de las reglas y convenciones sociales que rigen el juego simbólico. Aprenden a seguir turnos, respetar las opiniones de los demás, resolver conflictos de manera pacífica y adherirse a las reglas acordadas del juego.</p>

Fuente: Manual de crecimiento y desarrollo del niño

Nota: Esta tabla muestra algunos patrones que los niños adquieren, al involucrarse con el juego simbólico.

Durante las edades de 4 a 5 años, los niños muestran un progreso significativo en su participación en actividades de juego simbólico, demostrando una mayor complejidad, colaboración, resolución de problemas y desarrollo del lenguaje. Estos patrones de desarrollo reflejan la importancia del juego simbólico en el crecimiento y desarrollo integral de los niños en esta etapa temprana de la vida.

2.10 Actividades

Actividad 1: El restaurante de los niños

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas a través del juego simbólico, específicamente en el contexto de la operación de un restaurante.

Materiales:

- ✓ Juguetes de comida
- ✓ Menús impresos o dibujados
- ✓ Mesas y sillas
- ✓ Utensilios de cocina de juguete
- ✓ Caja registradora de juguete
- ✓ Papel y lápiz para tomar pedidos

Descripción de la actividad:

- Se organiza el área de juego como un pequeño restaurante, colocando mesas, sillas, y una "cocina" con utensilios de juguete.
- Al tener listo el espacio, los niños pueden elegir ser cocineros, camareros, o clientes y realizar lo que ellos observan normalmente en un restaurante.
- Se debe ir rotando roles durante la actividad para que todos experimenten diferentes funciones.

Beneficios

- ✓ **Lenguaje y Comunicación:** Los niños practican habilidades de conversación, vocabulario relacionado con alimentos y roles específicos del restaurante.
- ✓ **Matemáticas:** Contar dinero, sumar "pagos" esto desarrolla habilidades matemáticas básicas.
- ✓ **Memoria y Atención:** Recordar pedidos y los pasos para prepararlos fortalece la memoria operativa.
- ✓ **Resolución de Problemas:** Resolver conflictos y encontrar soluciones durante el juego mejora las habilidades de pensamiento crítico.

Justificación

El juego simbólico es una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo, tal como lo describe Vygotsky en su teoría del desarrollo sociocultural. Según Vygotsky (1978), a través del juego simbólico, los niños internalizan y practican habilidades cognitivas y sociales, utilizando el juego como un medio para entender y experimentar el mundo que los rodea.

Evaluación:

- ✓ Tiene la capacidad para hacer preguntas, responder y mantener conversaciones coherentes relacionadas con el contexto del restaurante
- ✓ Entiende conceptos numéricos, como contar utensilios o platos.
- ✓ Es capaz de asumir diferentes roles (cocinero, camarero, cliente) y cómo se adapta a las responsabilidades de cada uno.

Actividad 2: El Hospital

Objetivo: Desarrollar habilidades sociales a través del juego simbólico, específicamente en el área de la empatía, la comunicación y la cooperación.

Materiales:

Juguetes de peluche o muñecos para hacer de pacientes

Kit médico de juguete (estetoscopio, jeringas, termómetro, vendajes, etc.)

Ropa de doctor y enfermero (batas, gorros, etc.)

Cajas o mesas para crear diferentes áreas del hospital (sala de espera, consultorio, etc.)

Descripción de la actividad

1. Preparación del espacio:

- Organiza el área de juego para que parezca un hospital. Crea diferentes secciones como la sala de espera, el consultorio del doctor, y la farmacia.
- Coloca los juguetes de peluche o muñecos en la sala de espera como "pacientes" que necesitan atención médica.

2. Asignación de roles:

- Divide a los niños en diferentes roles: doctores, enfermeros, recepcionistas, y padres/madres de los pacientes.
- Cada niño debe tener una función y también deben cambiar de roles a lo largo de la actividad para experimentar diferentes perspectivas.

3. Los roles:

- Doctores y enfermeros
- Recepcionistas
- Padres/madres de los pacientes

Habilidades a desarrollar

- **Empatía:** Los niños aprenderán a ponerse en el lugar de los demás, mostrando cuidado y preocupación por los pacientes.
- **Cooperación:** Los niños trabajarán juntos para resolver problemas y atender a los pacientes de manera eficiente.

Justificación

Bandura, A. (1977) es uno de los principales teóricos del aprendizaje social. Su teoría destaca la importancia del aprendizaje observacional y la modelación de comportamientos, aspectos que se reflejan en la actividad propuesta donde los niños pueden observar y modelar roles sociales como doctores, enfermeros y pacientes. (Mcleod, 2024)

Evaluación:

- ✓ El niño colabora en la toma de decisiones, respeta los roles de los demás, y apoya a sus compañeros cuando es necesario.
- ✓ Es capaz de proponer soluciones creativas y trabajar con sus compañeros para resolver conflictos.

Actividad 3: Los nomos en busca del tesoro

Objetivo: Desarrollar habilidades motoras a través del juego simbólico, para que los niños y niñas mejoren su coordinación y control corporal mientras exploran su creatividad e imaginación en un entorno seguro y estimulante.

Materiales:

- ✓ Gorros de nomos (hechos con gomaeva)
- ✓ Materiales de psicomotricidad: aros, bloques de goma espuma, colchonetas, cuerdas, picas y bloques de construcción, etc

Descripción de la actividad

- En la sala de psicomotricidad, libre de obstáculos/ muebles. Se distribuyen diferentes materiales a lo largo de todo el espacio. Dichos materiales deben invitar al niño o la niña a la imaginación de los diferentes elementos del bosque como son: piedras, árboles, charcos, desniveles de tierra, etc.
- Sentados el grupo en semicírculo, en una esquina del aula, se les explicará que vamos a jugar de forma libre, que podrán desplazarse por todo el espacio delimitado y que podrán utilizar los disfraces que se encuentran en una caja.
- Para ponerlos en situación se le expondrá la siguiente trama:
- “Somos nomos atravesando el bosque en busca de un tesoro mágico. Quizás están en la copa de los árboles o enterradas en la profundidad de la tierra. ¿Quién sabe? ¡A buscar!”

Habilidades a desarrollar

- **Coordinación motora gruesa:** Mejora de la coordinación general del cuerpo a través de movimientos amplios y actividades físicas.
- **Equilibrio y estabilidad:** Desarrollar la capacidad para mantener el equilibrio en diferentes superficies y situaciones.
- **Motricidad fina:** Refinar movimientos precisos de manos y dedos, como recoger objetos pequeños o manipular materiales.

- **Orientación espacial: Mejorar** la percepción y el entendimiento de la relación entre el propio cuerpo y el espacio circundante.
- **Fuerza y resistencia muscular:** Incrementar la fuerza en los músculos necesarios para actividades físicas sostenidas.

Justificación

Este juego les permite representar y simular situaciones, lo que enriquece su capacidad para planificar y ejecutar movimientos, mejorando así su coordinación y control corporal. Además, este tipo de actividad les ofrece un entorno seguro y estimulante donde pueden experimentar sin miedo a fallar, lo que fomenta la confianza en sus habilidades y su autonomía.

Evaluación:

- ✓ Coordinación y control corporal
- ✓ Equilibrio
- ✓ Motricidad fina y gruesa
- ✓ Orientación espacial

Actividad 4: La Isla de las emociones

Objetivo: Desarrollar habilidades emocionales a través del juego simbólico, para que los niños y niñas mejoren su autocontrol, empatía y capacidad de identificación y expresión de emociones en un entorno seguro y creativo.

Materiales:

- ✓ Aros grandes (para delimitar diferentes "islas")
- ✓ Telas de colores y materiales suaves (para crear diferentes zonas emocionales: alegría, tristeza, miedo, enojo)
- ✓ Carteles con emojis y nombres de emociones
- ✓ Cuentos o historias breves relacionadas con cada emoción
- ✓ Juguetes y objetos relacionados con cada emoción (por ejemplo, peluches para la tristeza, globos para la alegría)
- ✓ Música variada para acompañar cada zona emocional

Descripción de la actividad

Preparación del Espacio:

- Distribuir los aros y telas en la sala de psicomotricidad para crear diferentes "islas" emocionales.
- Cada isla representa una emoción específica: alegría, tristeza, miedo, enojo.
- Colocar los carteles con emojis y nombres de las emociones en cada isla, junto con los juguetes y objetos relacionados.

Introducción:

- Explicar a los niños que van a visitar "La Isla de las Emociones," donde explorarán y aprenderán sobre diferentes sentimientos.
- Introducir brevemente cada emoción y mostrar los carteles con los emojis.

Juego Simbólico:

- Dividir a los niños en grupos pequeños y asignarles una isla emocional para empezar.
- En cada isla, contar una breve historia o leer un cuento relacionado con la emoción específica.
- Invitar a los niños a interactuar con los objetos y juguetes de cada isla, fomentando la expresión de la emoción correspondiente. Por ejemplo, en la Isla de la Alegría, los niños pueden jugar con globos, bailar y reír. En la Isla de la Tristeza, pueden abrazar peluches y hablar sobre momentos en los que se sintieron tristes.
- Después de unos minutos, rotar los grupos para que visiten todas las islas y experimenten cada emoción.

Beneficios :

- La autoconciencia es crucial para el bienestar emocional y el desarrollo personal, permitiendo a los niños reconocer y aceptar sus sentimientos.
- Una mejor expresión emocional facilita la comunicación efectiva y reduce el riesgo de conflictos y malentendidos.

- La capacidad de regular las emociones es clave para el manejo del estrés, la resolución de problemas y la toma de decisiones saludables.

Justificación

Esta actividad proporciona un espacio seguro y creativo para que los niños exploren y comprendan sus emociones. Al visitar diferentes "islas" emocionales, experimentan una variedad de sentimientos, fomentando la autoconciencia y la empatía.

Evaluación:

- ✓ Expresión emocional:
- ✓ Empatía:
- ✓ Autocontrol emocional:

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto puesto que se basa en primer lugar en una revisión bibliográfica, luego en un análisis respectivo para poder aplicar el instrumento correspondiente cuyos resultados nos ayudaran a establecer el análisis e interpretación de los datos como también llegar a conclusiones adecuadas y recomendaciones para determinar la importancia del juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

3.2 Diseño

Este estudio tiene un diseño no experimental ya que tiene como objetivo analizar sujetos en su entorno natural y ni la aplicación de tratamientos o intervenciones controladas ya que se centran en la observación y no será experimentado ni manipulado; también permitirá buscar información y datos sobre las variables de estudio.

3.2.2 Tipos de investigación

Investigación básica

La investigación básica se denomina investigación pura, teórica o dogmática. Se caracteriza porque se origina en un marco teórico y permanece en él. El objetivo buscar y producir nuevo conocimiento, el cual puede estar dirigido a incrementar los postulados teóricos de una determinada ciencia. (Echenique, 2017).

De campo

El proyecto de investigación es de campo porque se desarrollará en la Escuela de Educación Básica San Pablo, en el inicial 2.

3.2.3 Nivel o alcance de la Investigación

Documental

Para esta investigación se requirió de diversas fuentes de información; que tendrá una amplia bibliografía como: libros, artículos científicos, revistas y documentos; todo esto con el propósito de recolectar información y profundizar en el tema de investigación a partir de fuentes seguras como Redalyc, Scielo, Repositorios, Dialnet, entre otros. Con el objetivo de tener fuentes bibliográficas que sustente mi proyecto de investigación, siendo esta información verídica.

Descriptivo

Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Nos permite describir y relacionar las variables de estudio para poder analizar cómo poder analizar el impacto del juego simbólico en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en niños de 4 a 5 años.

3.3 Población y Muestra

Población.

La población investigada está conformada por niños de nivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica San Pablo - cantón Riobamba, periodo 2023 – 2024.

Tabla Nro. 2 Población

Descripción	Total	Porcentaje
Niños	15	53%
Niñas	13	47%
Total	28	100%

Por tratarse de una población pequeña se trabajó con el 100% de la población
--

Fuente: Nomina de estudiantes

Elaborado por: Domenica Yucta

3.4 Técnicas e Instrumentos

3.4.1 Técnicas

La observación fue una técnica de investigación utilizada para observar y analizar cómo el juego simbólico contribuye al desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años. Esta técnica proporcionó información esencial para el desarrollo de la investigación.

Instrumentos

La observación se llevó a cabo de manera directa en la institución, que fue el área de estudio de donde se obtuvo la información validada para esta investigación.

Ficha de Observación: Se utilizó una ficha de observación para recopilar información de los niños del nivel de inicial 2, de edades entre 4 y 5 años, en la escuela de educación básica San Pablo – Cantón Riobamba. Esto permitió determinar la importancia del juego simbólico y su influencia en la adquisición de determinadas funciones de desarrollo en relación con la edad cronológica de los niños.

3.5 Técnicas para el Procesamiento e Interpretación de Datos

La fase de procesamiento de datos recopilados se llevó a cabo en primera instancia con la aplicación del instrumento de observación del juego simbólico. Se contempló el apoyo conjunto de tablas y gráficas estadísticas en barra utilizando la herramienta de Microsoft Excel. Estos elementos visuales fueron acompañados del análisis e interpretación correspondientes. Adicionalmente, es importante recalcar que el instrumento aplicado es recomendado utilizarlo de forma grupal o individual, teniendo en consideración cuántos niños presentaban diferentes niveles de desarrollo integral. De esta manera, la presentación de datos fue más comprensible

para proceder a la búsqueda de soluciones, teniendo claro en dónde se encontraban las dificultades.

Finalmente, la información recopilada se efectuó de la siguiente manera:

- Revisión y aprobación del instrumento por parte de la docente tutora.
- Obtención de datos a partir de la aplicación del instrumento de manera presencial en el centro educativo.
- Revisión y ordenamiento de información obtenida.
- Tabulación y representación de la información en graficas estadísticas.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la tabulación y representación gráfica.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

En este capítulo se muestran los resultados de la ficha de observación realizada a los 28 niños de 4 a 5 años de edad, de educación inicial 2 de la Escuela de Educación Básica San Pablo – Cantón Riobamba.

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

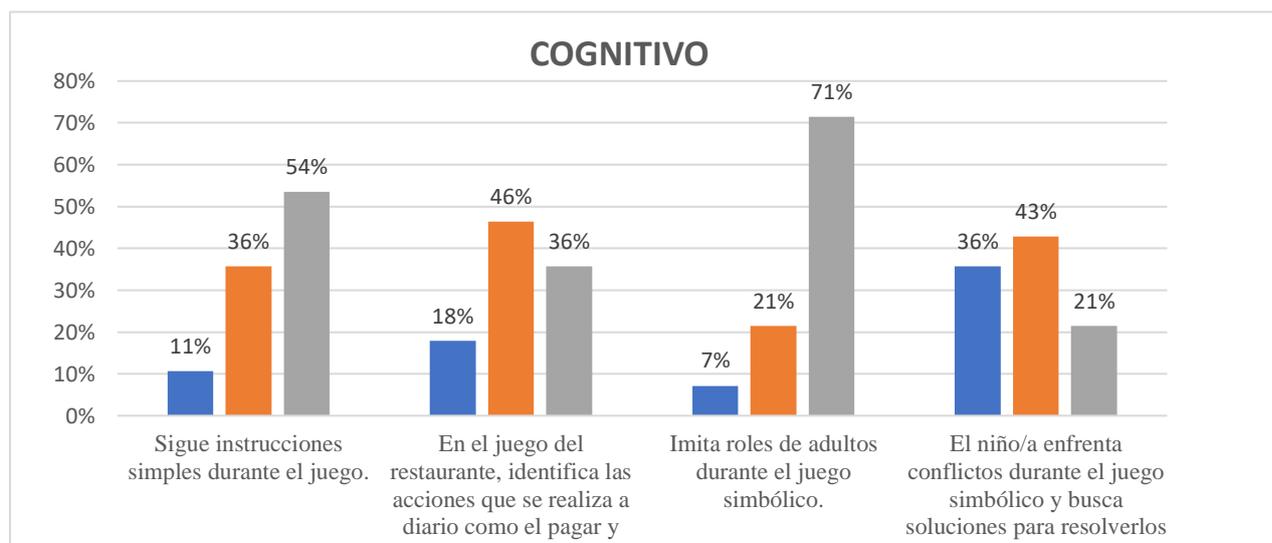
Tabla Nro.3 Dimensión Área Cognitivo

Dimensión	Indicador	I	%	EP	%	A	%
COGNITIVO	Sigue instrucciones simples durante el juego.	3	11%	10	36%	15	54%
	En el juego , identifica las acciones que se realiza a diario como el pagar y recibir cambio.	5	18%	13	46%	10	36%
	Imita roles de adultos durante el juego simbólico.	2	7%	6	21%	20	71%
	El niño/a enfrenta conflictos durante el juego simbólico y busca soluciones para resolverlos.	10	36%	12	43%	6	21%

Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Ficha de observación aplicada

Gráfico Nro. 1 Dimensión Área Cognitivo



Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Tabla 3

Análisis

De los 28 estudiantes observados de acuerdo a la dimensión de la habilidad cognitiva, en el indicador sigue instrucciones simples durante el juego el 11% está en la etapa de iniciado; el 36% en proceso y el 54% adquirido; en el indicador, en el juego del restaurante, identifica las acciones que se realiza a diario como el pagar y recibir cambio el 18% se encuentra en iniciado; el 46% en proceso y el 36% adquirido; en el indicador, imita roles de adultos durante el juego simbólico el 7% está en iniciado; el 21% en proceso y el 71% adquirido; el indicador, y en el indicador el niño/a enfrenta conflictos durante el juego simbólico y busca soluciones para resolverlos se observo que el 36% se encuentra en iniciado ; el 43% en proceso y el 21% está en adquirido.

Interpretación

Los datos recopilados de los 28 estudiantes respecto a su habilidad cognitiva revelan una variedad de niveles de desarrollo. Mientras que la mayoría ha adquirido la capacidad de seguir instrucciones simples durante el juego y de imitar roles de adultos en el juego simbólico, hay una notable proporción que aún está en proceso de adquirir habilidades, especialmente en la identificación de acciones diarias en el juego del restaurante y en la resolución de conflictos durante el juego simbólico. Estos resultados sugieren la necesidad de proporcionar apoyo adicional y estrategias pedagógicas específicas para fortalecer estas áreas de desarrollo cognitivo en los estudiantes.

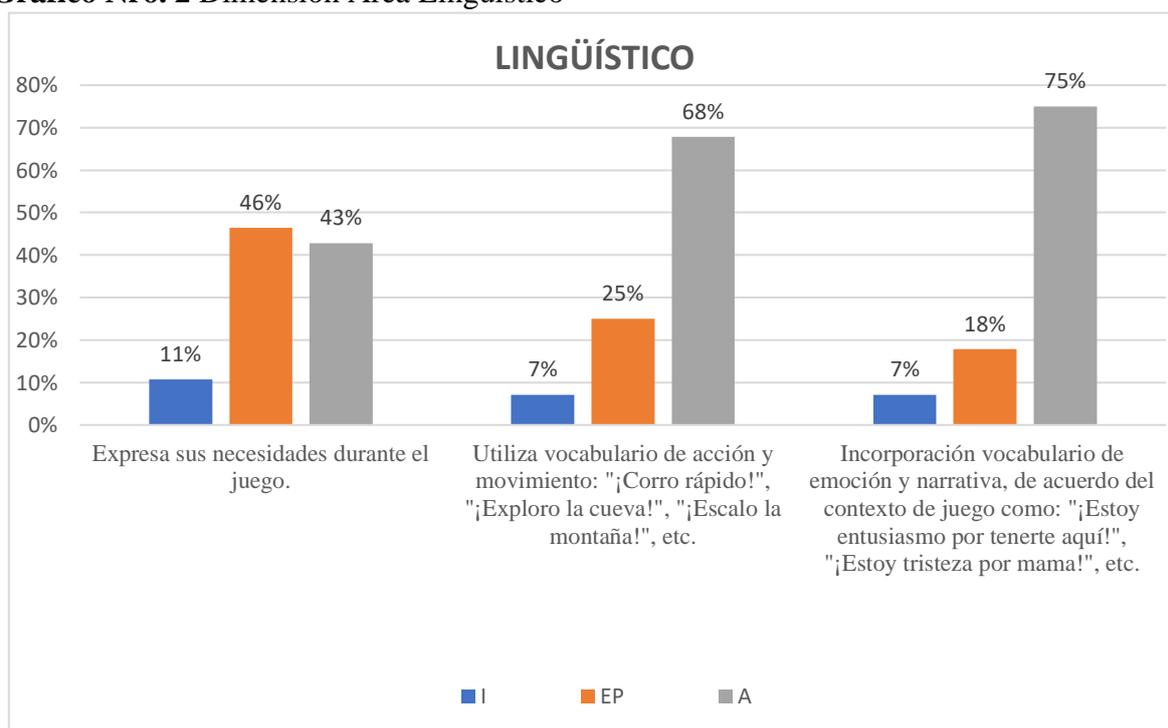
Tabla Nro.4 Dimensión Área Lingüístico

Dimensión	Indicador	I	%	EP	%	A	%
LINGÜÍSTICO	Expresa sus necesidades durante el juego.	3	11%	13	46%	12	43%
	Utiliza vocabulario de acción y movimiento: "¡Corro rápido!", "¡Exploro la cueva!", "¡Escalo la montaña!", etc.	2	7%	7	25%	19	18%
	Incorporación vocabulario de emoción y narrativa, de acuerdo del contexto de juego como: "¡Estoy entusiasmo por tenerte aquí!", "¡Estoy tristeza por mama!", etc.	2	7%	5	18%	21	75%

Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Ficha de observación realizada a los 28 niños de 4 a 5 años de edad, de educación inicial 2 de la Escuela de Educación Básica San Pablo

Gráfico Nro. 2 Dimensión Área Lingüístico



Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Tabla 4

Análisis

Continuando con lo siguiente dimensión que es la habilidad lingüística de la ficha de observación, en el indicador expresa sus necesidades durante el juego el 11% está en la etapa de iniciado; el 46% en proceso y el 43% adquirido; en el indicador, utiliza vocabulario de acción y movimiento: "¡Corro rápido!", "¡Exploro la cueva!", "¡Escalo la montaña!", e 17 % se encuentra en iniciado; el 25% en proceso y el 18% adquirido; y en el indicador, incorporación vocabulario de emoción y narrativa, de acuerdo del contexto de juego como: "¡Estoy entusiasmo por tenerte aquí!", "¡Estoy tristeza por mama!", el 7% está en iniciado; el 18% en proceso y el 75% adquirido.

Interpretación

Es importante destacar que, aunque los niños se encuentren en diferentes etapas de desarrollo lingüístico, todos están participando activamente en el proceso de aprendizaje y mejoramiento de sus habilidades comunicativas. Existe una pequeña parte de niños que están iniciando su desarrollo lingüístico. Por otro lado, los niños que se encuentran en etapas intermedias están demostrando un progreso significativo al desarrollar un vocabulario más amplio y preciso para describir sus acciones y emociones durante el juego. Estos niños están en proceso de internalizar y aplicar nuevas palabras y expresiones lingüísticas, lo que les permite comunicarse de manera más efectiva y detallada con sus compañeros de juego.

Los niños que han adquirido estas habilidades lingüísticas están demostrando una capacidad avanzada para comunicarse de manera efectiva, clara y coherente, y crear narrativas complejas en el contexto del juego simbólico.

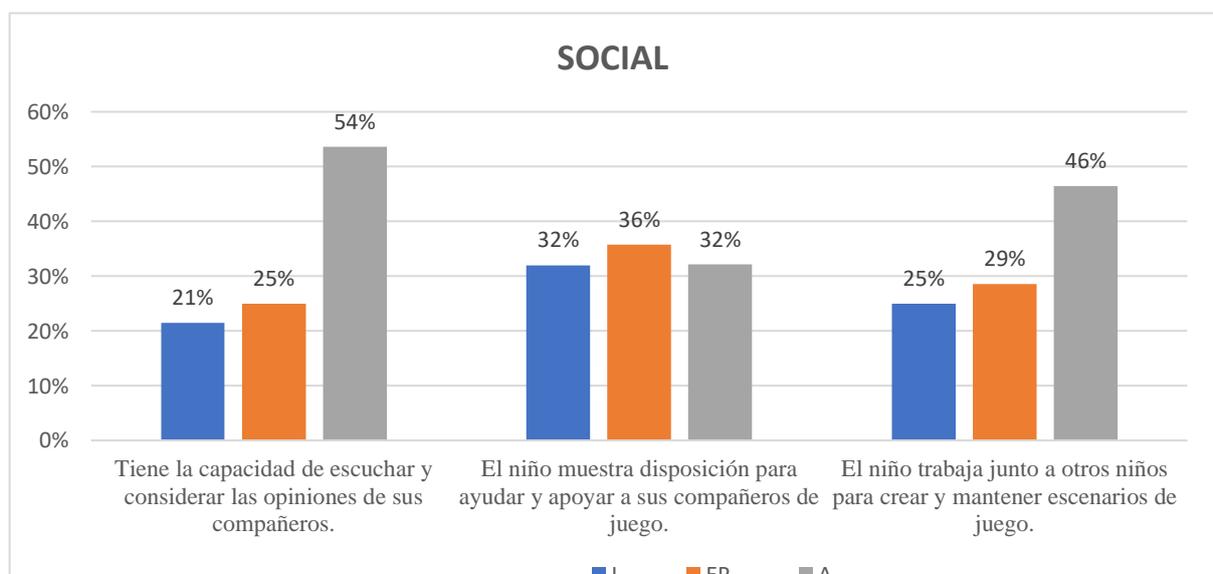
Tabla Nro. 5 Dimensión Área Social

Dimensión	Indicadores	I	%	EP	%	A	%
SOCIAL	Tiene la capacidad de escuchar y considerar las opiniones de sus compañeros.	6	21%	7	25%	15	54%
	El niño muestra disposición para ayudar y apoyar a sus compañeros de juego.	9	32%	10	36%	9	32%
	El niño trabaja junto a otros niños para crear y mantener escenarios de juego.	7	25%	8	29%	13	46%

Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Ficha de observación realizada a los 28 niños de 4 a 5 años de edad, de educación inicial 2 de la Escuela de Educación Básica San Pablo

Gráfico Nro.3 Dimensión Área Social



Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Tabla 5

Análisis

De acuerdo a los datos en base a la dimensión que es la habilidad social de la ficha de observación, en el indicador tiene la capacidad de escuchar y considerar las opiniones de sus compañeros el 21% está en la etapa de iniciado; el 25% en proceso y el 54% adquirido; en el indicador el niño muestra disposición para ayudar y apoyar a sus compañeros de juego, el 32% se encuentra en iniciado; el 36% en proceso y el 32% adquirido; y en el indicador el niño trabaja junto a otros niños para crear y mantener escenarios de juego, el 25% está en iniciado; el 29% en proceso y el 46% adquirido.

Interpretación

Por consiguiente, estos resultados muestran que los niños están desarrollando habilidades sociales importantes durante el juego, como escuchar y considerar las opiniones de los demás, ayudar y apoyar a sus compañeros, y trabajar en equipo para crear y mantener escenarios de juego. Aunque algunos niños están en etapas iniciales de desarrollo, la mayoría están progresando adecuadamente en la adquisición de estas habilidades sociales clave, lo que contribuye a un ambiente de juego positivo y enriquecedor.

Tabla Nro. 6 Dimensión Área Emocional

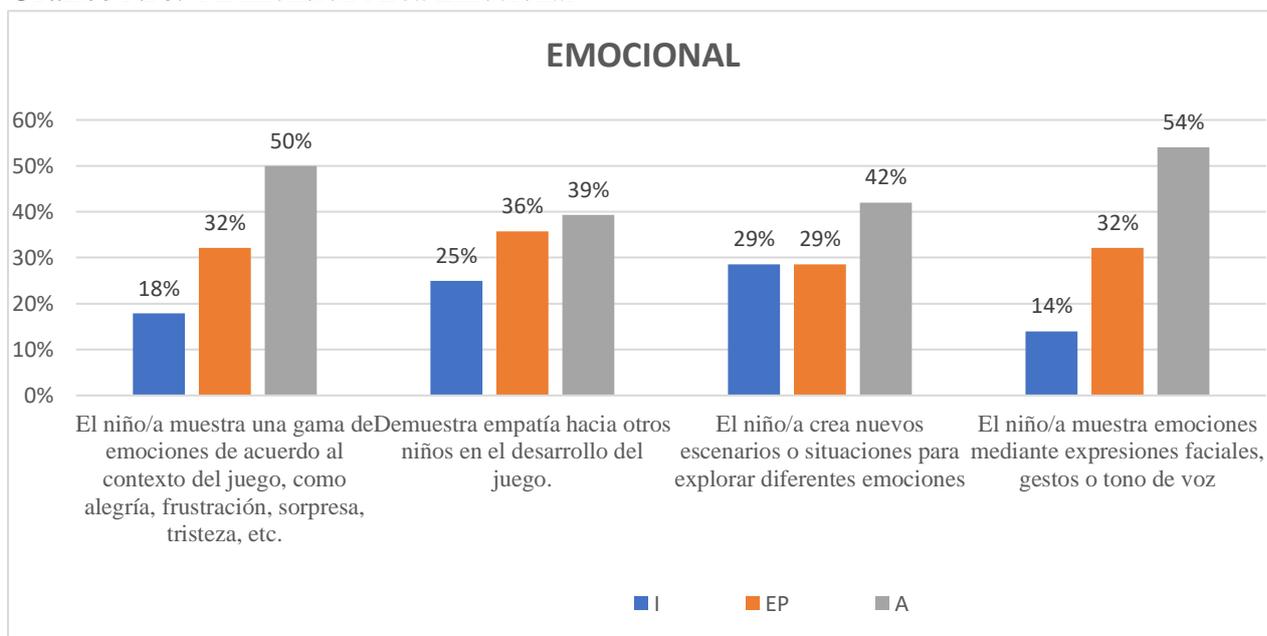
Dimensión	Indicadores	I	%	EP	%	A	%
	El niño/a muestra una gama de emociones de acuerdo al contexto del	5	18%	9	32%	14	50%

EMOCIONAL	juego, como alegría, frustración, sorpresa, tristeza, etc.						
	Demuestra empatía hacia otros niños en el desarrollo del juego.	7	25%	10	36%	11	39%
	El niño/a crea nuevos escenarios o situaciones para explorar diferentes emociones	8	29%	8	29%	12	43%
	El niño/a muestra emociones mediante expresiones faciales, gestos o tono de voz	4	14%	9	32%	15	54%

Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Ficha de observación aplicada

Gráfico Nro. 4 Dimensión Área Emocional



Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Tabla 6

Análisis

De los resultados obtenidos en la dimensión de la habilidad emocional, con el indicador el niño/a muestra una gama de emociones de acuerdo al contexto del juego, como alegría, frustración, sorpresa, tristeza, el 18% está en la etapa de iniciado; el 32% en proceso y el 50% adquirido; en el indicador, demuestra empatía hacia otros niños en el desarrollo del juego el 25% se encuentra en iniciado; el 36% en proceso y el 39% adquirido; en el indicador, el niño/a crea nuevos escenarios o situaciones para explorar diferentes emociones el 29% está en iniciado; el 29% en proceso y el 43% adquirido; y en el indicador el niño/a muestra emociones mediante expresiones faciales, gestos o tono de voz se observó que el 14% se encuentra en iniciado ; el 32% en proceso y el 54% está en adquirido.

Interpretación

De los resultados obtenidos se constata que una parte considerable de los niños ha adquirido estas habilidades emocionales clave. Estos niños son capaces de explorar, comprender y expresar una variedad de emociones de manera efectiva durante el juego simbólico. Esto sugiere que el juego simbólico no solo es una forma divertida y creativa de jugar, sino también una herramienta poderosa para el desarrollo emocional de los niños, proporcionándoles un espacio seguro para explorar y expresar sus emociones mientras interactúan con sus compañeros.

Tabla Nro. 7 Dimensión Área de Motricidad

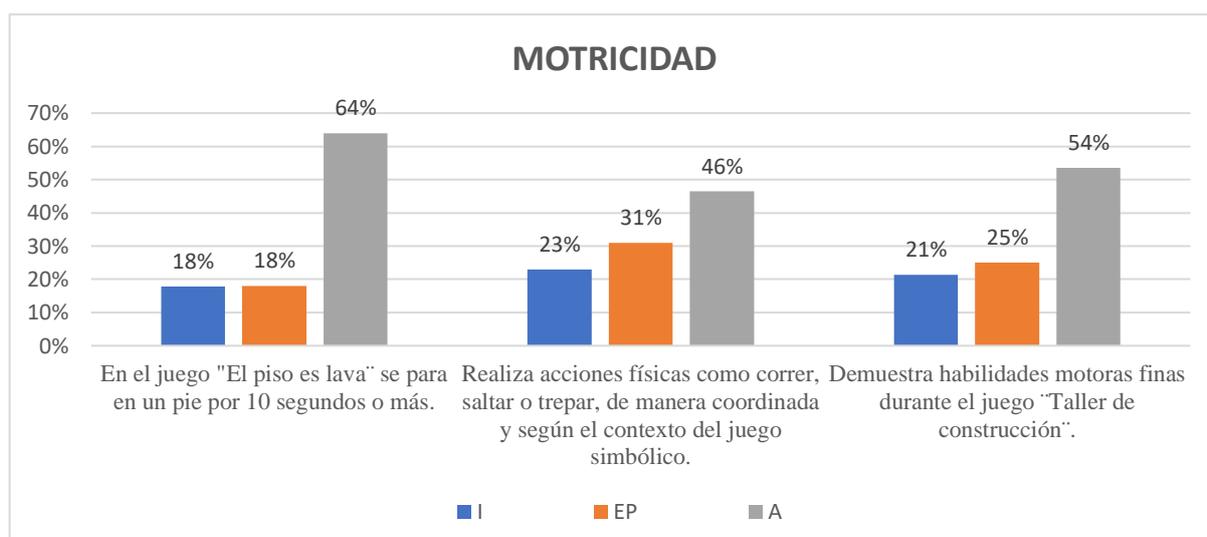
Dimensión	Indicador	I	%	EP	%	A	%
	En el juego "El piso es lava" se para en un pie por 10 segundos o más.	2	18%	2	18%	24	64%

MOTRICIDAD	Realiza acciones físicas como correr, saltar o trepar, de manera coordinada y según el contexto del juego simbólico.	5	23%	10	32%	13	46%
	Demuestra habilidades motoras finas durante el juego "Taller de construcción".	6	21%	7	25%	15	54%

Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Ficha de observación aplicada

Gráfico Nro.5 Dimensión Área de Motricidad



Elaborado por: Domenica Gisela Yucta Llanga

Fuente: Tabla 7

Análisis

En los resultados obtenidos se pudo observar que, en la dimensión de la habilidad de motricidad, con el indicador en el juego "El piso es lava" se para en un pie por 10 segundos o más el 18% está en la etapa de iniciado; el 18% en proceso y el 64% adquirido; en el indicador, realiza acciones físicas como correr, saltar o trepar, de manera coordinada y según el contexto del

juego simbólico el 23% se encuentra en iniciado; el 32% en proceso y el 46% adquirido y en el indicador, demuestra habilidades motoras finas durante el juego "Taller de construcción" el 21% está en iniciado; el 25% en proceso y el 54% adquirido.

Interpretación

la mayoría de los niños ya ha adquirido esta habilidad. Esto da a entender que existe un desarrollo satisfactorio en cuanto al equilibrio y la coordinación motriz necesaria y es importante destacar que están trabajando activamente en mejorar su coordinación motriz y se espera que avancen hacia la adquisición de esta habilidad. Por otro lado, las habilidades motoras finas durante el juego la mayoría de los niños ya ha adquirido estas habilidades. Por cuanto se evidencia un desarrollo significativo en la destreza manual y la coordinación ojo-mano, lo que les permite participar activamente en actividades que requieren precisión y control motor.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- De esta manera, se logró identificar la importancia del juego simbólico y describir las diversas etapas del juego simbólico, considerando las perspectivas de varios autores, proporcionando una comprensión detallada de las fases involucradas en este tipo de juego, contribuyendo así a la consolidación del conocimiento sobre el tema
- Mediante la ficha de observación se pudo concluir que el juego simbólico en niños y la práctica de los maestros en el aula, muestran avance significativo en habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motrices. Además, cuando los maestros fomentan activamente estas experiencias lúdicas, se observa un aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes, esto revela que este tipo de juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños
- Finalmente, se han seleccionado diferentes actividades para fomentar el desarrollo de las habilidades a través de juegos simbólicos. Estas sugerencias ofrecen un conjunto de enfoques prácticos y creativos para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de destrezas en un entorno lúdico. Esta busca brindar opciones flexibles y adaptativas, proporcionando así recursos valiosos para promover un desarrollo integral a través de actividades simbólicas.

5.2 Recomendaciones

- Se sugiere ampliar la investigación para incluir estudios empíricos que validen las teorías existentes sobre el juego simbólico y sus etapas. Esto permitirá obtener una comprensión más robusta y aplicable del impacto del juego simbólico en el desarrollo infantil, enriqueciendo así el conocimiento consolidado y facilitando la aplicación práctica de los hallazgos en entornos educativos.
- Se aconseja implementar y fomentar el uso del juego simbólico como parte fundamental de las estrategias y metodologías en los centros de desarrollo infantil, ya que se ha evidenciado que los mismos constituyen un espacio de convivencia y formación temprana en donde es muy acertado incrementar esta metodología.
- Se recomienda integrar una variedad de actividades de juego simbólico que no solo sean prácticas y creativas, sino también adaptadas a las necesidades individuales de los niños. Esta diversidad de enfoques permitirá una mejor personalización del aprendizaje y el desarrollo, optimizando así el potencial de las actividades para fomentar habilidades de manera integral en un entorno lúdico.

BIBLIOGRAFÍA

- Almenara, J. (2016). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygostky. *Psicòlegs de Catalunya*.
- Campos, A. F. (2020). Primera infancia: una mirada desde la. Obtenido de <https://doi.org/http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/primera-infanciaesp.pdf>
- Congo, B. G. (Octubre de 2017). Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento – lenguaje. *Revista Scielo*, 14, 155-160,. Ecuador. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n61/rc246118.pdf>
- Corral Íñigo, P. d. (2012). Introducción al desarrollo. Primera ed. Madrid: Universidad Nacional de. *Psicología evolutiva* , I. Vol.-I. .
- Cotelo, C. (2009). Desarrollo motor en la infancia. *Innovación y Experiencias Educativas*.
- Diana, C. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños. *Repositorio UCV* . Peru.
- Echenique, E. E. (julio de 2017). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de Universidad Continental : https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Geraldine, V. Y. (2021). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO DEL II CICLO DEL JARDIN N° 659 JURISDICCION DE SANTA MARIA. *Repositorio UNJFSC*. Huacho, Perú.
- Guamán, E. P. (2021). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años. Riobamba, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>

- Guerra, M. (25 de Febrero de 2019). El juego simbólico. *Revista digital Edinnova*, 10. Obtenido de <https://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Masjuan, J. (2004). Estudio etnográfico sobre la naturaleza diversa de las prácticas escolares en una escuela y su desigual influencia en la socialización escolar. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5123/dpa1de1.pdf>
- Mcleod, S. (Febrero de 2024). Albert Bandura's Social Learning Theory. *SimplyPsychology*.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *EDUCACIÓN*, 113-124.
- Milagros Consuelo Herrera y Victor Augusto Gonzales. (Noviembre de 2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica- Educativa Docentes 2.0.*, 16(2), 39-49. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/372/993>
- Mineduc. (2020). Guía de Desarrollo Humano Integral. *REVISTA ELECTRÓNICA PRAXIS INVESTIGATIVA*, 7, 1-130. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANOINTEGRAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *MÓDULO DE JUEGO TRABAJO*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Miño, C. (2017). Desarrollo Infantil Integral. *Ministerio de inclusion economica y social*, 9 - 10.
- Montenegro, M. (2018). El desarrollo socio emocional en los niños menores de 5 años. *Trabajo titulación de post grado, Universidad de Tumbes*.
- Montoya, K. (2023). DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA EDUCACIÓN. *Universidad Politecnica Salesiana - Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial* . Quito, Ecuador.

- Mounoud, P. (2014). . El desarrollo cognitivo del niños: desde los descubrimientos de Piaget hasta la actualidad. *Contextos Educativos*. .
- Orellana, S. J. (2019). EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS. *ROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO*. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3272/1/CHUIZA%20ORELLANA.pdf>
- Perez, D., & Namuche, A. (25 de Diciembre de 2018). “JUEGO SIMBOLICO”. *PROGRAMA ACADÉMICO DE*. San Juan Bautista-Maynas-Loreto.
- Retrieved. (2019). El juego en el desarrollo infantil . *McGraw Hill España*, 33-34.
- Torres, M. F. (2017). EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS. *Repositorio de Tesis UCSM*. AREQUIPA, PERÚ. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/198134123.pdf>
- Ugarte, J. A. (1998). La exploración del juego simbólico. Una revisión actual de la investigacion. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 205-212.
- UNICEF. (13 de 11 de 2020). Estado Mundial de la Infancia 2005.
- Velasquez, K. (2021). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO. *Repositorio UNIFSC*. Peru .

6. ANEXOS

Anexo 1: Actividades

Actividad El restaurante de los niños

	"El Restaurante de los Niños"
Objetivo	Desarrollar habilidades cognitivas a través del juego simbólico, específicamente en el contexto de la operación de un restaurante.
Materiales:	Juguetes de comida Menús impresos o dibujados Mesas y sillas Utensilios de cocina de juguete Caja registradora de juguete Papel y lápiz para tomar pedidos
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none">• Se organiza el área de juego como un pequeño restaurante, colocando mesas, sillas, y una "cocina" con utensilios de juguete.• Al tener listo el espacio, los niños pueden elegir ser cocineros, camareros, o clientes.• Se debe ir rotando roles durante la actividad para que todos experimenten diferentes funciones.
Beneficios para el	<ul style="list-style-type: none">• Lenguaje y Comunicación: Los niños practican habilidades de conversación, vocabulario relacionado con alimentos y roles específicos del restaurante.

desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas: Contar dinero, sumar "pagos" esto desarrolla habilidades matemáticas básicas. • Memoria y Atención: Recordar pedidos y los pasos para prepararlos fortalece la memoria operativa. • Resolución de Problemas: Resolver conflictos y encontrar soluciones durante el juego mejora las habilidades de pensamiento crítico. 																
Justificación	<p>El juego simbólico es una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo, tal como lo describe Vygotsky en su teoría del desarrollo sociocultural. Según Vygotsky (1978), a través del juego simbólico, los niños internalizan y practican habilidades cognitivas y sociales, utilizando el juego como un medio para entender y experimentar el mundo que los rodea.</p>																
Evaluación:	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="408 1187 815 1283">Indicadores</th> <th data-bbox="815 1187 959 1283">Iniciado</th> <th data-bbox="959 1187 1142 1283">En proceso</th> <th data-bbox="1142 1187 1323 1283">Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="408 1283 815 1368">Comunicación clara</td> <td data-bbox="815 1283 959 1368"></td> <td data-bbox="959 1283 1142 1368"></td> <td data-bbox="1142 1283 1323 1368"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1368 815 1563">Entiende conceptos numéricos, como contar utensilios o platos.</td> <td data-bbox="815 1368 959 1563"></td> <td data-bbox="959 1368 1142 1563"></td> <td data-bbox="1142 1368 1323 1563"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1563 815 1702">Es capaz de asumir diferentes roles</td> <td data-bbox="815 1563 959 1702"></td> <td data-bbox="959 1563 1142 1702"></td> <td data-bbox="1142 1563 1323 1702"></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido	Comunicación clara				Entiende conceptos numéricos, como contar utensilios o platos.				Es capaz de asumir diferentes roles			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido														
Comunicación clara																	
Entiende conceptos numéricos, como contar utensilios o platos.																	
Es capaz de asumir diferentes roles																	

Actividad El Hospital

	“El Hospital”
Objetivo	Desarrollar habilidades sociales a través del juego simbólico, específicamente en el área de la empatía, la comunicación y la cooperación.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- Juguetes de peluche o muñecos para hacer de pacientes- Kit médico de juguete (estetoscopio, jeringas, termómetro, vendajes, etc.)- Ropa de doctor y enfermero (batas, gorros, etc.)- Cajas o mesas para crear diferentes áreas del hospital (sala de espera, consultorio, etc.)
Descripción de la actividad	<p>1. Preparación del espacio:</p> <ul style="list-style-type: none">- Organiza el área de juego para que parezca un hospital. Crea diferentes secciones como la sala de espera, el consultorio del doctor, y la farmacia.- Coloca los juguetes de peluche o muñecos en la sala de espera como "pacientes" que necesitan atención médica. <p>2. Asignación de roles:</p> <ul style="list-style-type: none">- Divide a los niños en diferentes roles: doctores, enfermeros, recepcionistas, y padres/madres de los pacientes.

	<p>- Cada niño debe tener una función y también deben cambiar de roles a lo largo de la actividad para experimentar diferentes perspectivas.</p> <p>3. Los roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Doctores y enfermeros - Recepcionistas -Padres/madres de los pacientes 										
Habilidades a desarrollar	<p>- Empatía: Los niños aprenderán a ponerse en el lugar de los demás, mostrando cuidado y preocupación por los pacientes.</p> <p>- Cooperación: Los niños trabajarán juntos para resolver problemas y atender a los pacientes de manera eficiente.</p>										
Justificación	<p>Bandura, A. (1977) es uno de los principales teóricos del aprendizaje social. Su teoría destaca la importancia del aprendizaje observacional y la modelación de comportamientos, aspectos que se reflejan en la actividad propuesta donde los niños pueden observar y modelar roles sociales como doctores, enfermeros y pacientes. (Mcleod, 2024)</p>										
Evaluación	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>Iniciado</th> <th>En proceso</th> <th>Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El niño colabora en la toma de decisiones, respeta los roles de los demás, y apoya a sus compañeros cuando es necesario</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido	El niño colabora en la toma de decisiones, respeta los roles de los demás, y apoya a sus compañeros cuando es necesario			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido								
El niño colabora en la toma de decisiones, respeta los roles de los demás, y apoya a sus compañeros cuando es necesario											

	Es capaz de proponer soluciones creativas y trabajar con sus compañeros para resolver conflictos			
--	--	--	--	--

Actividad Los nomos en busca del tesoro

LOS NOMOS EN BUSCA DEL TESORO.	
Objetivo	Desarrollar habilidades motoras a través del juego simbólico, para que los niños y niñas mejoren su coordinación y control corporal mientras exploran su creatividad e imaginación en un entorno seguro y estimulante.
Materiales:	- Gorros de gnomos (hechos con gomaeva) - Materiales de psicomotricidad: aros, bloques de goma espuma, colchonetas, cuerdas, picas y bloques de construcción, etc
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • En la sala de psicomotricidad, libre de obstáculos/ muebles. Se distribuyen diferentes materiales a lo largo de todo el espacio. Dichos materiales deben invitar al niño o la niña a la imaginación de los diferentes elementos del bosque como son: piedras, árboles, charcos, desniveles de tierra, etc. • Sentados el grupo en semicírculo, en una esquina del aula, se les explicará que vamos a jugar de forma libre, que podrán desplazarse por todo el espacio delimitado y que podrán utilizar los disfraces que se encuentran en una caja. • Para ponerlos en situación se le expondrá la siguiente trama:

	<p>“Somos nomos atravesando el bosque en busca de un tesoro mágico. Quizás están en la copa de los árboles o enterradas en la profundidad de la tierra. ¿Quién sabe? ¡A buscar!”</p>																						
Habilidades a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motora gruesa: Mejora de la coordinación general del cuerpo a través de movimientos amplios y actividades físicas. - Equilibrio y estabilidad: Desarrollar la capacidad para mantener el equilibrio en diferentes superficies y situaciones. - Motricidad fina: Refinar movimientos precisos de manos y dedos, como recoger objetos pequeños o manipular materiales. - Orientación espacial: Mejorar la percepción y el entendimiento de la relación entre el propio cuerpo y el espacio circundante. - Fuerza y resistencia muscular: Incrementar la fuerza en los músculos necesarios para actividades físicas sostenidas. 																						
Justificación	<p>Este juego les permite representar y simular situaciones, lo que enriquece su capacidad para planificar y ejecutar movimientos, mejorando así su coordinación y control corporal.</p>																						
Evaluación:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>Iniciado</th> <th>En proceso</th> <th>Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Coordinación y control corporal</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Equilibrio</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Motricidad fina y gruesa</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Orientación espacial</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido	Coordinación y control corporal				Equilibrio				Motricidad fina y gruesa				Orientación espacial			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido																				
Coordinación y control corporal																							
Equilibrio																							
Motricidad fina y gruesa																							
Orientación espacial																							

Actividad La Isla de las emociones

La Isla de las Emociones	
Objetivo	Desarrollar habilidades emocionales a través del juego simbólico, para que los niños y niñas mejoren su autocontrol, empatía y capacidad de identificación y expresión de emociones en un entorno seguro y creativo.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Aros grandes (para delimitar diferentes "islas") - Telas de colores y materiales suaves (para crear diferentes zonas emocionales: alegría, tristeza, miedo, enojo) - Carteles con emojis y nombres de emociones - Cuentos o historias breves relacionadas con cada emoción - Juguetes y objetos relacionados con cada emoción (por ejemplo, peluches para la tristeza, globos para la alegría) - Música variada para acompañar cada zona emocional
Descripción de la actividad	<p>Preparación del Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribuir los aros y telas en la sala de psicomotricidad para crear diferentes "islas" emocionales. • Cada isla representa una emoción específica: alegría, tristeza, miedo, enojo. • Colocar los carteles con emojis y nombres de las emociones en cada isla, junto con los juguetes y objetos relacionados. <p>Introducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los niños que van a visitar "La Isla de las Emociones," donde explorarán y aprenderán sobre diferentes sentimientos. • Introducir brevemente cada emoción y mostrar los carteles con los emojis. <p>Juego Simbólico:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Dividir a los niños en grupos pequeños y asignarles una isla emocional para empezar. • En cada isla, contar una breve historia o leer un cuento relacionado con la emoción específica. • Invitar a los niños a interactuar con los objetos y juguetes de cada isla, fomentando la expresión de la emoción correspondiente. • Por ejemplo, en la Isla de la Alegría, los niños pueden jugar con globos, bailar y reír. En la Isla de la Tristeza, pueden abrazar peluches y hablar sobre momentos en los que se sintieron tristes. • Después de unos minutos, rotar los grupos para que visiten todas las islas y experimenten cada emoción. 								
Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> - La autoconciencia es crucial para el bienestar emocional y el desarrollo personal, permitiendo a los niños reconocer y aceptar sus sentimientos. - Una mejor expresión emocional facilita la comunicación efectiva y reduce el riesgo de conflictos y malentendidos. - La capacidad de regular las emociones es clave para el manejo del estrés, la resolución de problemas y la toma de decisiones saludables. 								
Justificación	<p>Esta actividad proporciona un espacio seguro y creativo para que los niños exploren y comprendan sus emociones. Al visitar diferentes "islas" emocionales, experimentan una variedad de sentimientos, fomentando la autoconciencia y la empatía.</p>								
Evaluación	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="408 1821 815 1910">Indicadores</th> <th data-bbox="815 1821 959 1910">Iniciado</th> <th data-bbox="959 1821 1142 1910">En proceso</th> <th data-bbox="1142 1821 1323 1910">Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="408 1910 815 1993">Expresión emocional</td> <td data-bbox="815 1910 959 1993"></td> <td data-bbox="959 1910 1142 1993"></td> <td data-bbox="1142 1910 1323 1993"></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido	Expresión emocional			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido						
Expresión emocional									

	Empatía			
	Autocontrol emocional			

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Código de estudiante: _____

Tema: El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica San Pablo - cantón Riobamba

Objetivo: Recopilar datos sobre el desarrollo integral de un niño de entre 4 y 5 años mientras participa en actividades de juego simbólico.

ESCALA VALORATIVA: (I)Iniciado, (EP) En proceso y (A) Adquirido.

		I	EP	A
	Sigue instrucciones simples durante el juego.			

COGNITIVO	En el juego del restaurante, identifica las acciones que se realiza a diario como el pagar y recibir cambio.			
	Imita roles de adultos durante el juego simbólico.			
	El niño/a enfrenta conflictos durante el juego simbólico y busca soluciones para resolverlos.			
LINGÜÍSTICO	Expresa sus necesidades durante el juego.			
	Utiliza vocabulario de acción y movimiento: "¡Corro rápido!", "¡Exploro la cueva!", "¡Escalo la montaña!", etc.			
	Incorporación vocabulario de emoción y narrativa, de acuerdo del contexto de juego como: "¡Estoy entusiasmo por tenerte aquí!", "¡Estoy tristeza por mama!", etc.			
MOTRICIDAD	En el juego "El piso es lava" se para en un pie por 10 segundos o más.			
	Realiza acciones físicas como correr, saltar o trepar, de manera coordinada y según el contexto del juego simbólico.			
	Demuestra habilidades motoras finas durante el juego "Taller de construcción".			
EMOCIONAL	El niño/a muestra una gama de emociones de acuerdo al contexto del juego, como alegría, frustración, sorpresa, tristeza, etc.			
	Demuestra empatía hacia otros niños en el desarrollo del juego.			

	El niño/a crea nuevos escenarios o situaciones para explorar diferentes emociones			
	El niño/a muestra emociones mediante expresiones faciales, gestos o tono de voz			
SOCIAL	Tiene la capacidad de escuchar y considerar las opiniones de sus compañeros.			
	El niño muestra disposición para ayudar y apoyar a sus compañeros de juego.			
	El niño trabaja junto a otros niños para crear y mantener escenarios de juego.			

Elaborado por: Yucta Domenica

Anexo 3: Fotografías aplicando la ficha de observación en niños de 4 a 5 años



Fuente: Escuela de Educación Básica San Pablo

Elaborado por: Yucta Domenica



Fuente: Escuela de Educación Básica San Pablo

Elaborado por: Yucta Domenica



Fuente: Escuela de Educación Básica San Pablo

Elaborado por: Yucta Domenica



Fuente: Escuela de Educación Básica San Pablo

Elaborado por: Yucta Domenica



Fuente: Escuela de Educación Básica San Pablo

Elaborado por: Yucta Domenica



Fuente: Escuela de Educación Básica San Pablo

Elaborado por: Yucta Domenica