



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

TÍTULO

El juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en el nivel inicial 2, unidad educativa “Naciones Unidas”, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación Inicial.

Autora:

Cocha Pérez Ana Vanessa

Tutora:

Mgs. Dina Lucía Chicaiza Sinche

Riobamba, Ecuador. 2023

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Ana Vanessa Cocha Pérez con cédula de ciudadanía 1804705513, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL RINCÓN DEL HOGAR Y DRAMATIZACIÓN EN EL NIVEL INICIAL 2, UNIDAD EDUCATIVA “NACIONES UNIDAS”, CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí 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 autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; liberando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 27 días del mes de enero del 2023.



Ana Vanessa Cocha Pérez

C.I: 1804705513

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Luis Fernando Alvear Ortiz 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 COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL RINCÓN DEL HOGAR Y DRAMATIZACIÓN EN EL NIVEL INICIAL 2, UNIDAD EDUCATIVA "NACIONES UNIDAS", CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**, bajo la autoría de Ana Vanessa Cocha Pérez; 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 27 días del mes de enero de 2023



Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinche

C.I:9602374258

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 COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL RINCÓN DEL HOGAR Y DRAMATIZACIÓN EN EL NIVEL INICIAL 2, UNIDAD EDUCATIVA "NACIONES UNIDAS", CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA**, por Ana Vanessa Cocha Pérez, con cédula de identidad número 1804705513, bajo la tutoría de Mgs. Dina Lucía Chicaiza Sinchi; 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 autora; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 18 días del mes de abril de 2023

Martha Avalos, PhD.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Tannia Casanova, PhD.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Dolores Gavilanes, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



CERTIFICACIÓN

Que, **COCHA PÉREZ ANA VANESSA** con CC: **1804705513**, estudiante de la Carrera **EDUCACION INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL RINCÓN DEL HOGAR Y DRAMATIZACIÓN EN EL NIVEL DE INICIAL 2, UNIDAD EDUCATIVA "NACIONES UNIDAS", CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**, cumple con el **9%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Ouriginal View**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 22 de marzo de 2023



Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi

TUTOR (A)

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, ya que gracias a él he culminado mi carrera, a mi madre aunque no está físicamente con nosotros, tengo la total seguridad que desde el cielo me cuida y me guía para que las cosas me salgan bien, a mis sobrinos y hermanos por brindarme su amor y compañía cuando más lo necesité, a mis hijos por ser el motor y motivo para luchar día a día para cumplir mis metas, son la razón por la cual busco salir adelante, son mi vida, son mi todo, a mi esposo por sus palabras y su apoyo, por su amor y brindarme lo necesario para poder realizarme profesionalmente, a mi amiga por estar conmigo siempre, a mis compañeros y personas que de una u otra manera han contribuido con el logro de mis objetivos.

Ana Cocha

AGRADECIMIENTO

Al terminar una etapa más de mi vida me complace extender el más sincero y profundo agradecimiento, a quienes hicieron posible este gran sueño, aquellos que junto a mi caminaron siempre de mi mano a mi pequeña familia ya que son el tesoro más sagrado que tengo en mi vida, por ser los principales motivadores y la inspiración más grande para ser la persona que ahora soy, sin su amor, sin su apoyo y sobre todo sin su paciencia yo no habría llegado hasta donde estoy. Esta mención en especial a Dios, mi madre en el cielo, mis hermanos, mi esposo y mis hijos. Muchas gracias a ustedes por demostrarme que yo soy capaz de todo, si me lo propongo.

Mi gratitud también a la Universidad Nacional de Chimborazo, mi agradecimiento sincero a mi tutora de proyecto de investigación, Mgs. Dina Chicaiza, gracias a cada docente quienes con su apoyo y enseñanza construyeron la base de mi vida profesional.

Infinitas gracias a todos.

Ana Cocha

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Planteamiento del Problema	15
1.2. Justificación	16
1.3. Objetivos.....	17
1.3.1. Objetivo General.....	17
1.3.2. Específicos.....	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1. ANTECEDENTES	18
2.2. MARCO TEÓRICO	19
2.2.1. Origen de la palabra juego	19
2.2.2. Definición de juego.....	20
2.2.3. El juego y su importancia	20
2.2.4. Juego Simbólico.....	20
2.2.5. Beneficios del juego simbólico en el niño de 4 a 5 Años	21
2.2.6. Tipos De Juegos simbólicos	21
2.3. Estrategias de enseñanza aprendizaje	22
2.3.1. Estrategias.....	22
2.3.2. Estrategias metodológicas	23
2.4. Proceso enseñanza aprendizaje.....	23
2.4.1. Proceso de enseñanza:	23
2.4.2. Proceso de aprendizaje	23
2.4.3. Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje	23

2.5.	El rincón del Hogar.....	24
2.5.1.	Importancia del rol del hogar en el aprendizaje.....	24
2.6.	La dramatización	24
2.6.1.	La dramatización y la influencia en el desarrollo social.....	24
2.7	Educación Inicial en el Ecuador	25
2.8	Actividades para el desarrollo del juego simbólico.....	25
CAPÍTULO III.		28
2.9	METODOLOGÍA.....	28
3.1	Enfoque de la investigación.....	28
3.2	Diseño de la investigación	28
3.2.1	Investigación descriptiva	28
3.2.2	Investigación Bibliográfica.....	28
3.2.3	Investigación de Campo	28
3.3	Población	28
3.4	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	29
3.4.1	Técnicas	29
3.5	Técnicas para procesamiento e interpretación de datos.....	29
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		31
4.1	Análisis e Interpretación de la ficha de observación	31
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		39
5.1	Conclusiones.....	39
5.2	Recomendaciones	39
BIBLIOGRAFÍA		41
ANEXOS		44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nro. 1 Población.....	29
Tabla Nro. 2 Muestra interés al participar en el juego simbólico.	31
Tabla Nro. 3 Interpreta con facilidad el juego simbólico.....	32
Tabla Nro. 4 Participa en el juego asumiendo roles.....	33
Tabla Nro. 5 Adquiere más conocimiento al utilizar estrategias de enseñanza y aprendizaje.....	34
Tabla Nro. 6 Se concentra de una mejor manera.	35
Tabla Nro. 7 Tiene una mejor interacción con el docente	36
Tabla Nro. 8 Adquiere un mayor conocimiento al realizar dramatizaciones.....	37
Tabla Nro. 9 Desarrolla su imaginación y creatividad.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura Nro. 1	31
Figura Nro. 2	32
Figura Nro. 3	33
Figura Nro. 4	34
Figura Nro. 5	35
Figura Nro. 6	36
Figura Nro. 7	37
Figura Nro. 8	38

RESUMEN

La siguiente investigación titulada El juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en el nivel inicial 2, Unidad Educativa “Naciones Unidas”, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua, el objetivo es indagar el juego simbólico en el rincón del hogar y dramatización en los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa “Naciones Unidas”, para lo cual se determinó una base teórica a través de varias fuentes bibliográficas que fueron analizados para extraer conclusiones que pudieran mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños. Esta investigación se planteó desde un enfoque metodológico cuanti-cualitativo ya que en base a la identificación de las cualidades de cada variable, es cuantitativo porque para la obtención de datos numéricos se ejecutó modelos estadísticos que nos permitieron obtener datos numéricos, también se usó tres tipos de investigación: investigación bibliográfica permitió investigar fundamentos teóricos sobre la temática planteada, la descriptiva por que permitió detallar claramente todo los conceptos enmarcados en el marco teórico, y de campo ya que se realizó en el lugar de los hechos con el nivel de educación inicial 2, continuando con el análisis y discusión de resultados en donde a través de una observación se evidencio que tanto el juego simbólico y la dramatización al momento de ser implementados como una estrategia de educación, los niños de inicial 2 comprenden mejor las temáticas planteadas y tienen un mejor desempeño, finalmente se realizaron actividades que sean beneficiosas para los alumnos y que sea útil para que los docentes y padres de familia puedan contribuir al desarrollo integral de los niños de educación en el marco de la calidad y calidez.

Palabras claves: Juego simbólico, aprendizaje, estrategias, modelos estadísticos.

ABSTRACT

The current research called “Pretend play as a teaching- learning strategy at home and dramatization in early education at Naciones Unidas Educational unit in Pelileo Canton, Tungurahua Province”. The objective is to investigate the pretend play at home and dramatization in children in early education, for which a theoretical foundation was established using several bibliographical sources that were examined in order to draw conclusions that could enhance the teaching and learning process in children.

This research was based on a quantitative-qualitative methodological approach because it identified the qualities of each variable, it is quantitative because in order to obtain numerical data, statistical models were used to obtain numerical data, and three types of research were also used: bibliographic research allowed us to investigate the theoretical foundations on the proposed topic, descriptive because it allowed us to clearly detail all the concepts framed in the theoretical framework, and field research because it was carried out on the scene with the initial education level 2, continuing with the analysis and discussion of results where through observation it was evidenced that both the pretend play and dramatization when implemented as a teaching and learning strategy were used as a teaching and learning strategy. Finally, activities that are beneficial for the students and that are useful for teachers and parents to contribute to the integral development of children in education within the framework of quality and warmth were carried out.

Keywords: pretend play, learning, strategies, statistical models.

Reviewed by:



MISHELL GARRIELA
SALAO ESPINOZA

Mg. Mishell Salao Espinoza

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0650151566

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

Así como las normas sociales son importantes para mantener un ambiente de paz en su entorno y fortalecer la convivencia escolar, el juego simbólico es fundamental para el desarrollo de los niños, potenciando su creatividad e imaginación. Por ello, se considera necesario proponer actividades que promuevan el juego simbólico de niños.

Según (Gloria, 2017) el juego simbólico sirve como algo más que una forma de diversión tanto para niños como para niñas; también les sirve como herramienta para el desarrollo de sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las conexiones que establecen con los demás, con su entorno, con el tiempo y con el conocimiento, tanto física como verbalmente, así como en la organización general del pensamiento.

El juego es un ejemplo claro, que por medio del cual el sujeto interactúa con el mundo que le rodea. Es así como el infante expresa sus ideas, emociones, alegrías y tristezas, haciéndolo de manera natural y espontánea. (Arredondo, 2007). Reproduce acciones que vive cotidianamente en su casa, en la institución educativa o su comunidad generando nuevas experiencias que le ayuda en su diario vivir.

Los rincones son áreas definidas en un aula, casa, lugar de trabajo o escuela donde los niños pueden participar en múltiples actividades a la vez, ya sea solos o en pequeños grupos de juego o trabajo. Estas ubicaciones se han convertido en herramientas muy útiles. Un lugar donde no haya distracciones que estimulen su aprendizaje porque les permite trabajar de manera interactiva. Actualmente, una de las tácticas más vanguardistas que puede emplear un docente es el uso de rincones o espacios creados para incentivar y lograr un objetivo específico como el aprendizaje, la interacción social, la creación de valores, entre otros.

Este tipo de rincones se pueden conectar a una variedad de actividades, como los juegos, la dramatización la cual es una actividad lúdica recreativa que ayuda a crear aprendizajes significativos en los niños.

A su vez el juego de roles ayuda a los niños a desarrollar su imaginación y empatía al mismo tiempo que fomenta las conexiones sociales que les permiten interactuar positivamente con su entorno y los personajes que admiran o aspiran a ser.

Con esta premisa el presente trabajo investigativo realiza una visión detallada de esta problemática todo esto abordado desde el desarrollo de seis capítulos, los mismos que se describen brevemente a continuación:

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL. - En este capítulo se trabajó desarrollando el Planteamiento del Problema, Formulación del Problema, Objetivos tanto general como específicos y la Justificación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO. - Se desarrollan las distintas fundamentaciones, así como también, los temas relacionados a la investigación con sus respectivos subtemas que sustentan la investigación.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO. - Se halla la metodología con su modalidad de investigación, se identifica población y muestra, técnicas de recolección de la información.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. - hace referencia a los datos obtenidos con sus respectivas Cuadros y gráficos, donde se realiza el análisis, descripción y explicación.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. - Este capítulo aborda las conclusiones a las que se ha llegado luego del proceso investigativo y a la vez se dan propuestas o recomendaciones viables.

1.1. Planteamiento del Problema

El juego en el nivel inicial es fundamental dado que los niños de entre 4 y 5 años tienen una necesidad universal de moverse, saltar y gritar, así como una la de expresarse físicamente, los juegos en el aula son cruciales para su desarrollo general. Esto se debe a que tanto los niños como las niñas se crían en entornos sociales donde se espera que se adhieran a las normas aceptadas y donde los juegos tienen un papel esencial en el desarrollo de la personalidad de ambos.

Según (Arnold, 1974), manifiesta que a nivel mundial 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. Tiene un impacto significativo ya que el juego se considera no solo como una actividad divertida, sino también como una herramienta para su aprendizaje.

Se menciona que, para los niños de Latinoamérica entre las edades de cuatro y cinco años, el juego es crucial para al menos tres propósitos de desarrollo: mejorar las habilidades, fomentar las habilidades sociales y fomentar la creatividad y la imaginación, todas las áreas de aprendizaje mejoran cuando los niños juegan.

En el Ecuador se ha observado que dentro de los centros educación inicial se aplica erróneamente los rincones de aprendizajes y esto se debe a la falta de asesoría a directivos y docentes de las instituciones educativas, por otro lado, se cree que no existe interés por parte de ciertos docentes y autoridades para aplicar en el salón de clases esta estrategia metodológica que ayuda y beneficia de manera positiva el desarrollo de los niños, siendo una estrategia que puede combinarse con distintas actividades y distintos tipos de inteligencias

De lo antes mencionado en la escuela de Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” del cantón Pelileo, se descubrió la carencia de rincones de aprendizaje los mismos que son necesarios y de gran importancia para el desarrollo psicológico, motriz y social de los niños, la falta de estos espacios han generado en los alumnos el desinterés y falta de imaginación al momento de realizar actividades de interpretación, por lo que es necesario impulsar la implementación de los mismos en el aula para lograr el desarrollo de los objetivos del presente proyecto.

1.2. Justificación

Este estudio tiene como base demostrar cuán importantes son los juegos para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades sociales y aprender lecciones importantes que los ayuden a lidiar con los problemas de la vida diaria.

Los niños deben experimentar distintas formas de conocimiento en juegos mediante movimiento, palpando, saboreando, viendo, oliendo y oyendo, esto ayuda al niño a desarrollarse con el mundo que lo rodea a integrarse a trabajo en equipo y en grupo con diferentes formas de colaboración y cooperación, fomentando al desarrollo integral del niño.

El juego simbólico les permite a los niños a imitar actividades de otras personas ya que se basan en la imaginación o fantasía de estos, por medio de la estimulación se pretende fortalecer sus habilidades para que los niños sean más interactivos con la sociedad.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua, así también el personal que trabajan en la escuela 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.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Indagar el juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa “Naciones Unidas”.

1.3.2. Específicos

- Determinar cuáles son los juegos simbólicos que ayudan al desarrollo de las capacidades sociales mediante una sustentación bibliográfica para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Identificar mediante una ficha de observación como el juego simbólico, rincón del hogar y la dramatización sirve de estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel inicial 2.
- Proponer alternativas de los juegos simbólicos que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Esta investigación tiene como objetivo Indagar el juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en el nivel inicial 2, por lo cual se ha tomado en cuenta cinco trabajos referentes:

El primer tema encontrado en el repositorio de la Universidad Internacional de La Rioja encontrando el trabajo de fin de grado con el tema siguiente: El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º ciclo de E.I. En su objetivo general propone un plan de mejora para trabajar la adquisición del lenguaje, mediante el juego simbólico y así llegando a la conclusión que en la realización de este trabajo se ha tenido la oportunidad de reflexionar sobre las metodologías utilizadas en el aula y cómo los docentes podrían aprovechar un instrumento que es intrínseco al niño para aprender conceptos y habilidades básicas, como el lenguaje. (Bofarull, 2014)

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)

También el tema denominado “Rincón del hogar y dramatización en el desarrollo social del infante en el inicial 2 de la Unidad Educativa ‘Fernando Daquilema’ de la ciudad de Riobamba, periodo 2022” es un tema que busca el crecimiento humano en la formación educativa de los niños la presente investigación busca fortalecer el conocimiento del rincón del hogar aquel que puede contribuir enormemente al desarrollo social y sus destrezas, de

igual manera ayuda a fomentar la convivencia del niño/a y el entorno, por medio del rincón del hogar los niños logran expresar sus emociones y sentimientos, además el mismo permite al niño socializar con los demás y de esta manera darnos a conocer cómo ayuda el rincón del hogar y la dramatización en el desarrollo social del niño, es precisamente ese el objetivo del presente estudio. (Guaño, 2022).

Además, el estudio denominado “El juego simbólico como estrategia en las normas sociales de los Niños de educación inicial” en este estudio se aborda la deficiente práctica de las normas sociales y su vinculación con el juego simbólico en los niños de 4 a 5 años, para lo cual se determinó una base teórica de las dos variables conceptualizando las mismas para poder determinar sus características. Al finalizar la evaluación de este proyecto sé observo que el juego simbólico tiene una afectación directa en las normas sociales de los niños de 3 a 4 años, por tanto, se finaliza esta investigación estableciendo un manual para la solución de esta problemática donde constan las actividades lúdicas con sus respectivos objetivos, materiales, tiempos, procedimientos y evaluación. (Martínez, 2018).

Y por último en un estudio con el tema “Como influyen los juegos simbólicos en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años”, en donde como objetivo general se plantea: Determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del Cantón Pelileo, los objetivos específicos: Evaluar el déficit de los niños en el desarrollo social por medio de la Escala Nelson Ortiz, Comprobamos el proceso del desarrollo social en niños de 3 a 4 años, Verificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años. (Carrasco, 2018).

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Origen de la palabra juego

La palabra “juego” procede de los vocablos del latín: “iocus i”, que significa broma, chanza, gracia, chiste, y “ludus, -i” que significa juego diversión. (Gallardo, 2018).

En general el juego está relacionado con ocio, recreación física, felicidad y placer.

2.2.2. Definición de juego

Es una actividad lúdica, determinada a través de los contenidos concretos y de los roles sociales indicados, el juego presenta el fenómeno de una movilidad libre dentro del espacio de juego y de la ambivalencia de un arriba y abajo dentro de un equilibrio de movimiento. (González, 2021)

Se queda definida a través de contenidos específicos y roles sociales expresados, el juego exhibe el fenómeno del libre movimiento en el espacio de juego y la oposición de arriba y abajo en equilibrio motor.

2.2.3. El juego y su importancia

El juego sienta las bases para el desarrollo de importantes habilidades y conocimientos sociales y emocionales. Los niños aprenden habilidades sociales a través del juego, que les ayuda a ser más asertivos enseñándoles a negociar, compartir y resolver problemas.

A través del juego, los niños construyen una visión más realista del mundo, examinan las cualidades de las cosas y los acontecimientos mientras juegan, adquiriendo conocimientos esenciales sobre su entorno. Estas experiencias lúdicas permiten a los niños encontrar pautas y patrones, resolver problemas y planificar sus movimientos futuros, todo lo cual contribuye a mejorar su pensamiento, atención y memoria.

2.2.4. Juego Simbólico

El juego simbólico es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en los niños. Por ese motivo es un instrumento privilegiado para utilizar cuando surgen dificultades a cualquiera de esos niveles, y desplegar un buen enfoque terapéutico. “El juego simbólico amplifica las habilidades verbales para poder expresar pensamientos, sentimientos, reacciones y actitudes con más claridad en la edad temprana de la infancia”. (Cárdenas, 2016)

Es cualquier juego improvisado que practican los más pequeños en casa o en el parque, en el que emplean su capacidad para representar mentalmente toda una situación de juego, utilizando el simbolismo, podemos observar cómo convierten objetos como un palo en una

varita mágica o una escoba en un caballo; en este juego, los niños fingen ser papás, mamás u otras personas o personajes reales o inventados.

2.2.5. Beneficios del juego simbólico en el niño de 4 a 5 Años

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- El juego va transformándose y asemejándose a la realidad.
- Los niños comprenden el sitio en el que se encuentran
- Mejoran su capacidad de aprender y ponen en práctica nuevos conocimientos sobre lo que ven de la sociedad adulta.
- Comienzan a hablar y desarrollar su lenguaje
- Fomenta la autoestima y el autocontrol y la confianza
- Estimula la curiosidad.

2.2.6. Tipos De Juegos simbólicos

- **El Juego Exploratorio:** son movimientos motores repetitivos que se incluyen en esta definición incluyen poner y sacar algo de un recipiente, hacer ruidos con la boca o con un objeto y subir y bajar escaleras repetidamente. (Bantulá, 2007).

También se entiende como una actividad que se realiza únicamente para disfrutar de las sensaciones físicas que produce mientras van aprendiendo

- **Juego De Reglas:** es vital que se produzca en el marco de las conexiones interpersonales, ya que es aquí donde la experiencia de las normas impuestas por el grupo se suministra en la acción social. Por supuesto, para que esto sea factible, el intelecto debe madurar y debe abandonarse el egocentrismo.

- **Juegos Sensoriales:** son juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. “Se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil”. (Cárdenas, 2016)

Estos juegos ejercitan profundamente los sentidos de los niños. Comienzan en las primeras semanas de vida y son de ejercicio sensoriomotor que duran desde los primeros días hasta los dos años, pero continúan durante toda la etapa de educación infantil.

- **Juegos Motores:** evolucionan rápidamente en los dos primeros años de vida y siguen evolucionando a lo largo de la infancia y la adolescencia.

Caminar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar o tirar son acciones habituales en las actividades de los niños porque les permiten utilizar sus nuevas habilidades y capacidades motrices al tiempo que les permiten aliviar tensiones acumuladas.

Juegos Verbales: La adquisición del lenguaje se ve favorecida y potenciada por los juegos verbales, empiezan a los pocos meses de vida, cuando los educadores conversan con los recién nacidos, y más tarde con la imitación de ruidos por parte del niño; trabalenguas, rimas y melodías son algunos ejemplos.

2.3. Estrategias de enseñanza aprendizaje

2.3.1. Estrategias

Las estrategias son las acciones que utilizan los profesores para ayudar a los alumnos a comprender cualquier tema integrándolo y relacionándolo con conocimientos previos y creando así un aprendizaje significativo que será beneficioso no sólo en el ámbito educativo sino en su vida diaria.

Estas acciones facilitan el proceso de enseñanza en el que intervienen diversos factores, los mismos que son indispensables en el proceso de enseñanza, buscando desarrollar en los estudiantes habilidades y aptitudes necesarias, entre las que se tiene la criticidad de ser reflexivos con la capacidad de resolver cualquier tipo de inconveniente de acuerdo con sus necesidades, desarrollando en ellos habilidades y destrezas esenciales en su formación educativa.

2.3.2. Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas buscan desarrollar el aprendizaje, donde el docente es el mediador, facilitador o guía que busca, selecciona y analiza las estrategias en base a la necesidad, tema o grado escolar en el que se encuentre el alumno, y el docente en este proceso debe tener en cuenta la edad del educando, ya que en la Educación Inicial, como en el Nivel Inicial 2, juegan un papel importante lo visual, lo social, donde los niños observan las ilustraciones y crean sus propias expectativas.

2.4. Proceso enseñanza aprendizaje

2.4.1. Proceso de enseñanza:

En esta parte del proceso la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante. (Herrera, 2005)

El material, el uso de técnicas y tácticas didácticas para enseñar a aprender y la construcción de valores en el alumno deben ser considerados por el docente.

2.4.2. Proceso de aprendizaje

Según la teoría de Piaget (1969), el pensamiento es la base del aprendizaje; es la forma en que se revela la inteligencia, esta crea una estructura y un funcionamiento, y este último altera la primera. La interacción del organismo con el entorno da lugar a la construcción.

2.4.3. Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje está formado por cuatro componentes: el docente, el estudiante, el material y los factores contextuales (características de la escuela/aula).

Cada uno de estos aspectos tiene diversos grados de efecto dependiendo de cómo estén conectados en una situación específica.

Las principales variables que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje se determinan evaluando cada uno de estos cuatro elementos:

- Estudiante: capacidad (inteligencia, velocidad de aprendizaje); impulso para estudiar; experiencia pasada (conocimientos previos); voluntad; curiosidad; y estructura socioeconómica.
- Conocimiento: significado/valor, aplicabilidad práctica

- Escuela/aula: comprensión de la esencia del proceso educativo
- Docente: Interacción profesor-estudiante; dimensión cognitiva (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); actitud del profesor; potencial inventivo; dedicación al proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.5. El rincón del Hogar

Desde un punto de vista filosófico, la familia es una categoría histórica, y su vida y forma concreta de organización están influidas por el sistema económico social existente, así como por la naturaleza de las conexiones sociales en general. Esta inequívoca conclusión es una de las aportaciones más significativas de la filosofía marxista al estudio de la familia y las interacciones humanas en general. (Rodríguez, 2012).

El rol de la familia en la educación de un infante es fundamental ya que todo lo que los estudiantes ven lo imitan fuera del hogar es por eso por lo que este rincón juega un papel fundamental dentro del aula de clases.

2.5.1. Importancia del rol del hogar en el aprendizaje.

El hogar es la primera escuela donde se forman los niños, por lo que desempeña un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde el nacimiento, comienza la preparación del individuo en diversos aspectos: capacidad de dar afecto, tolerancia, relación con la sociedad, factor económico, disponibilidad de tiempo, valores, cultura, religión, etc. (López & Guaimaro, 2017).

El medio en que el niño se encuentra influye en todos los aspectos ya sea de forma positiva o negativa, así como en su desarrollo o en el proceso de aprendizaje de este.

2.6. La dramatización

La dramatización en la infancia es una combinación espontánea de gesto y habla, que utiliza el lenguaje corporal y la expresividad oral. Esto se debe a que se encuentran en la edad de adquisición del lenguaje oral, que es una época en la que el lenguaje corporal corre el peligro de disminuir o verse influido por influencias externas, por lo que deben fomentarse las condiciones que favorezcan el uso del lenguaje a través del cuerpo.

2.6.1. La dramatización y la influencia en el desarrollo social

La dramatización está ligada firmemente con el desarrollo social del niño y su forma de desarrollar las siguientes habilidades, la expresión lingüística, la expresión corporal, la

expresión plástica y el ritmo musical, esta ofrece la oportunidad de cultivar, de manera simultánea, sucesiva de una forma lúdica, la capacidad de socializar de un niño.

2.7 Educación Inicial en el Ecuador

“El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. Con acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014, se oficializa la aplicación y el cumplimiento obligatorio del Currículo de Educación Inicial, para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que ofrecen el nivel de educación inicial y para el Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia- SAFPI”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014).

Aquí podemos entender y confirmar que la educación inicial en el Ecuador es de carácter obligatorio en todas las instituciones educativas públicas o privadas, ya que el Ministerio de Educación toma con gran responsabilidad e importancia el proceso de enseñanza y aprendizaje infantil.

El Currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, toma en cuenta la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios secuenciales los aprendizajes básicos de este nivel educativo, se articula adecuadamente con el primer grado de Educación General Básica y contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje

2.8 Actividades para el desarrollo del juego simbólico

2.8.1 Armando mí cocina

Ámbito: Relaciones lógico/matemático

Objetivo del aprendizaje: Lograr que conozcan mejor las formas y los colores.

Recursos: Rompecabezas.

Desarrollo.

- La docente se coloca al frente del grupo.
- Los niños levantarán la mano para poder participar.

- De uno en uno participarán formando el rompecabezas que encontrarán en su frente.
- Por cada pieza equivocada el infante deberá realizar una penitencia.
- La actividad se termina cuando se arme por completo el juego.

Indicador de logro: El niño desarrolla su capacidad de concentración y resolución de problemas.

2.8.2 El marinero baila

Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

Objetivo del aprendizaje: Fomentar el desarrollo del juego simbólico utilizando el lenguaje no verbal para comunicar sus deseos y pensamientos.

Recursos: Radio, canción del marinero baila.

Desarrollo.

- Los niños formarán un círculo.
- La docente se encontrará en el centro comenzará cantando la canción.
- Realizará movimientos que dice la canción.
- Los niños imitan los movimientos siguiendo el ritmo de la canción

Indicador de logro: El niño realiza movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.

2.8.3 La telaraña hogareña

Ámbito: Convivencia

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar el lenguaje verbal mediante actividades del juego simbólico para ampliar su imaginación.

Recursos: Lana, juguetes y cinta adhesiva.

Desarrollo.

- Poner la lana en diferentes extremos del aula.
- Los niños deben pasar la telaraña de un extremo a otro sin tocar la lana.
- Se procede a recoger un juguete que represente a uno de los objetos que utilicen en la cocina de su hogar.
- Al momento de regresar tendrán que decir para que se utiliza ese objeto o juguete. Por ejemplo: la olla se utiliza para hacer sopa.

Indicador de logro: El niño realiza actividades que le permiten utilizar su imaginación y desarrolla su capacidad motora gruesa.

2.8.4 Hoy quiero ser

Ámbito: Dramatización

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar la creatividad mediante el juego simbólico para identificar emociones en los infantes.

Recursos: Ropa de los parientes cercanos que los niños eligieron.

Desarrollo.

- Pedir con anticipación a los infantes una prenda de vestir de un miembro de la familia más cercana que ellos elijan.
- El niño se pondrá el disfraz elegido y empezará actuar de manera libre según el crea que lo hace su familiar.
- La docente observa a cada uno de los infantes y después se realizan diferentes preguntas.

¿Por qué elegiste ese miembro de tú familia?

¿Cómo te sentiste al utilizar la prenda de tú familiar?

¿Te gustaría utilizar otro disfraz?

¿Qué disfraz sería?

¿Por qué?

Indicador de logro: El niño desarrolla la creatividad e identifica emociones

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

En el presente estudio se empleó una técnica mixta, ya que permite a los investigadores recopilar, evaluar e integrar datos cualitativos y cuantitativos. La parte cualitativa se utilizó para proporcionar una descripción elaborada basada en la revisión bibliográfica.

Debido a la aplicación, también tiene carácter cuantitativo, ya que los resultados numéricos de los instrumentos de la información adquirida se cuantificaron, tabularon y procesaron utilizando estadísticas. (Montes, 2016)

3.2 Diseño de la investigación

3.2.1 Investigación descriptiva

A través de esta investigación se describirá toda la información sobre el juego simbólico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización. Así como todos y cada uno de los conceptos necesarios en el transcurso del estudio.

3.2.2 Investigación Bibliográfica

Se basó en una investigación bibliográfica al seleccionar, organizar, analizar e interpretar información a partir de fuentes documentales tales como: artículos, páginas web, revistas, libros, entre otros. Con el objetivo de tener fuentes bibliográficas que sustente el proyecto de investigación, siendo esta información verídica.

3.2.3 Investigación de Campo

Esta investigación fue indispensable para el levantamiento de información y poder observar de manera directa en el área de estudio es decir en la Unidad educativa “Naciones Unidas”, en el nivel de inicial 2.

3.3 Población

La población investigada está conformada por niños de nivel inicial 2, de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” de la ciudad de Pelileo, periodo 2022-2023.

Tabla Nro. 1 Población

Descripción	Total	Porcentaje
Niños	14	48%
Niñas	15	52%
Total	29	100%

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

Fuente: Nómina de estudiantes
Elaborado por: Ana Cocha

3.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

3.4.1 Técnicas

En el proceso investigativo se utilizó la siguiente técnica e instrumentos de investigación.

La observación: Se realizó una observación directa en la institución la cual es el área de estudio de la cual se va a sacar información validada para esta investigación.

Instrumentos: La recolección de la información se lo realizo a través de la aplicación de los siguientes instrumentos:

Ficha de Observación: ya que nos permitió recopilar información y fue planteada a los niños del nivel de inicial 2 de edades de 4 a 5 años de la Unidad educativa “Naciones Unidas”.

3.5 Técnicas para procesamiento e interpretación de datos

Se utilizará las técnicas estadísticas en el procesamiento de los datos de la información obtenida, se complementará con la elaboración y la representación gráfica como son: cuadros y tablas a partir del análisis y cumplimiento de actividades como:

- Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos.
- Diseño, elaboración y aplicación de las encuestas.
- Revisión y aprobación por parte del tutor.
- Aplicación de los instrumentos.
- Tabulación y representación gráfica de los resultados.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e Interpretación de la ficha de observación

Pregunta 1: ¿El niño muestra interés al participar en el juego simbólico?

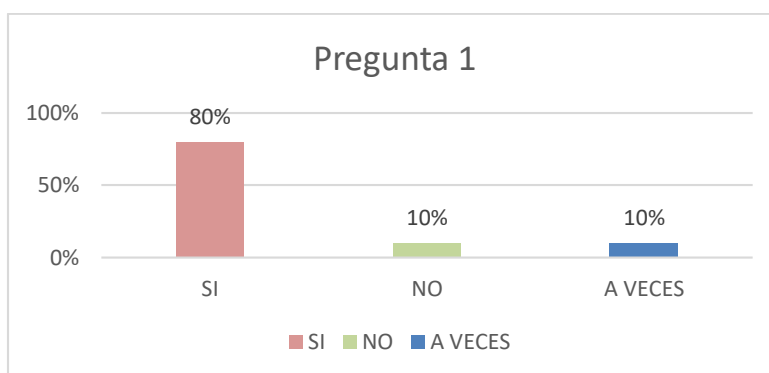
Tabla Nro. 2 Muestra interés al participar en el juego simbólico.

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	23	80%
NO	3	10%
A VECES	3	10%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 1 Tabla Nro. 2



Fuente: Datos de la tabla No. 2

Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

En la tabla N. 2 de los resultados obtenidos de la ficha de observación realizada a los niños de la Unidad educativa “Naciones Unidas” se puede evidenciar que 23 niños que son el 80 % de la población muestra interés al realizar actividades de juego simbólico mientras que 3 niños que son 10% a veces muestran interés en el juego simbólico, y por ultimo 3 niños a veces muestran interés cuando participan al realizar juegos simbólicos, ya que juego simbólico presta la ayuda necesaria para el desarrollo de las actividades de los infantes aquí se puede decir que los mismos en su mayoría adquieren con facilidad este tipo de aprendizaje.

Pregunta 2: ¿El niño interpreta con facilidad el juego simbólico?

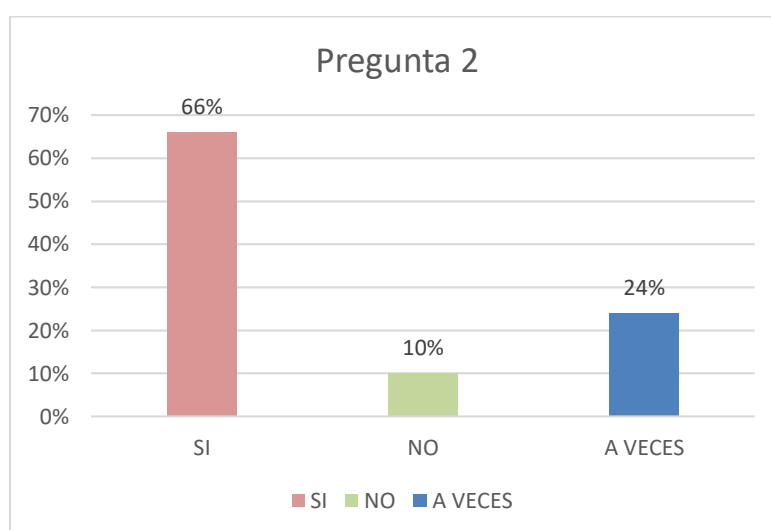
Tabla Nro. 3 Interpreta con facilidad el juego simbólico

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	19	66%
NO	3	10%
A VECES	7	24%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 2 Tabla Nro. 3



Fuente: Datos de la tabla No. 3

Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

Según la Tabla N. 3, se puede evidenciar que 19 niños que representan el 66%, se adaptan fácilmente a los juegos simbólicos, mientras que 3 niños que representan el 10% no asimila con facilidad el juego simbólico, sin embargo 7 niños que representan el 24% a veces se acoplan con mayor rapidez a la utilización de los juegos simbólicos, se debería implementar juegos simbólicos dentro del horario de clases, ya que muchos niños interpretan estos juegos con facilidad.

Pregunta 3: ¿El niño participa en el juego asumiendo roles?

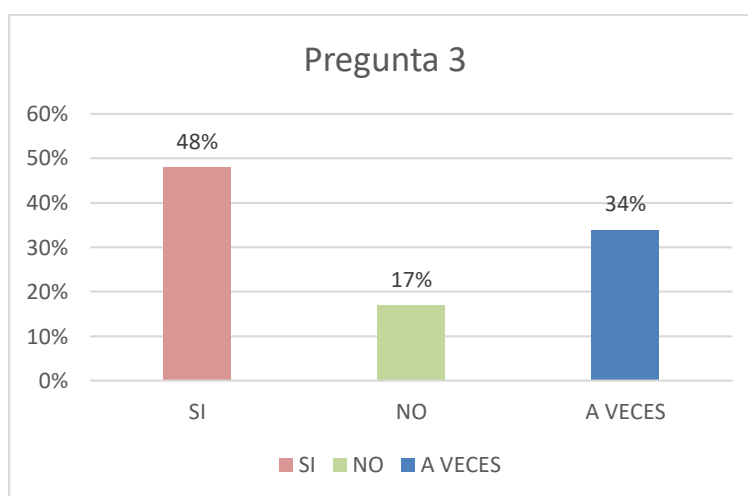
Tabla Nro. 4 Participa en el juego asumiendo roles

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	14	48%
NO	5	17%
A VECES	10	34%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 3 Tabla Nro. 4



Fuente: Datos de la tabla No. 4

Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

En la tabla N. 4, podemos evidenciar que 14 niños que son el 48%, participan en juegos donde se asumen roles, mientras que 10 niños que representan el 34% a veces participan cuando se debe asumir en roles, y por último 5 niños que representan el 17% no participan cuando se realiza la actividad de asumir roles dentro de las horas de clases, se puede evidenciar que pocos niños no se adaptan en trabajar en equipos donde se asume roles.

Pregunta 4: ¿El niño adquiere más conocimiento cuando el docente utiliza estrategias de enseñanza y aprendizaje durante las clases?

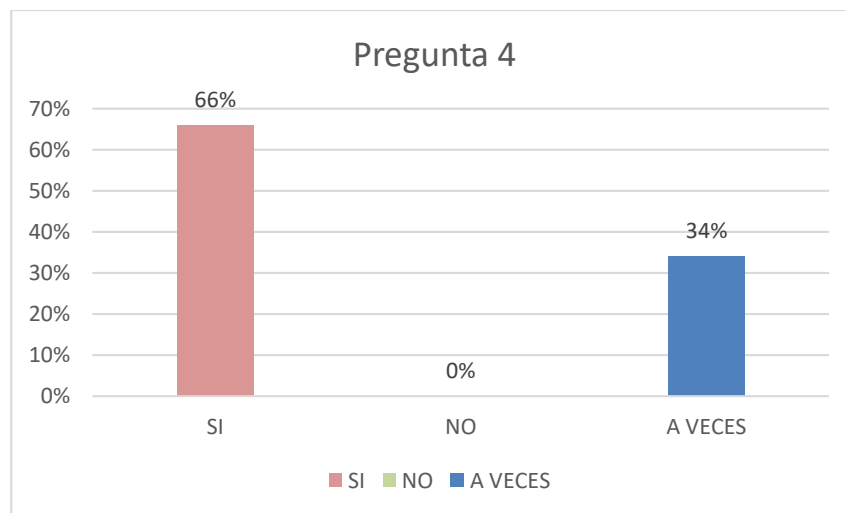
Tabla Nro. 5 Adquiere más conocimiento al utilizar estrategias de enseñanza y aprendizaje

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	19	66%
NO	0	0%
A VECES	10	34%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 4 Tabla Nro. 5



Fuente: Datos de la tabla No. 5

Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

Según la tabla N. 5, podemos evidenciar que 19 niños que representan el 66% adquieren un mayor conocimiento de la temática a tratarse cuando se utilizan nuevas estrategias de enseñanza, y 10 niños que representan el 34% a veces adquieren con mayor rapidez conocimientos al utilizarse nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje.

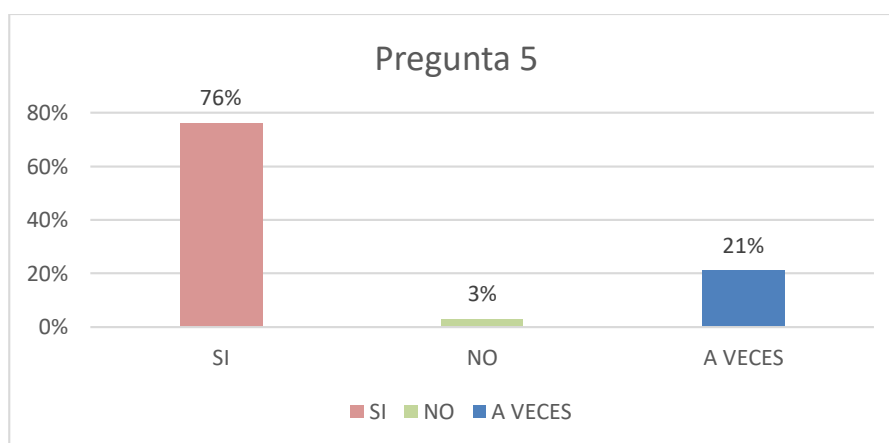
Pregunta 5: ¿El niño presenta más concentración cuando el docente utiliza nuevas estrategias metodológicas al dictar sus clases?

Tabla Nro. 6 Se concentra de una mejor manera.

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	22	76%
NO	1	3%
A VECES	6	21%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada
Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 5 Tabla Nro. 6



Fuente: Datos de la tabla No. 6
Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

En la tabla N. 6, 22 niños que son el 76% presentan una mayor concentración cuando el docente explica su clase utilizan nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, 6 niños que son el 21% a veces se concentran de mejor manera cuando aprenden con nuevas metodologías de aprendizaje y por último un niño que representa el 3% no se concentra cuando el docente utiliza nuevas metodologías de enseñanza.

Pregunta 6: ¿El niño interactúa de una mejor manera con su docente cuando la emplea estrategias de enseñanza y aprendizaje, generando así un mejor nivel académico?

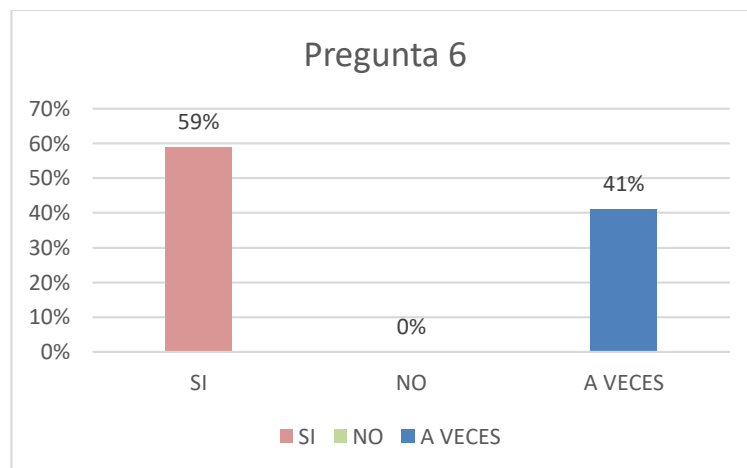
Tabla Nro. 7 Tiene una mejor interacción con el docente

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	17	59%
NO	0	0%
A VECES	12	38%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 6 Tabla Nro. 7



Fuente: Datos de la tabla No. 7

Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos de la tabla N. 7, menciona que 17 niños que representan el 59% interactúa de una mejor manera cuando el docente emplea nuevas metodologías de aprendizaje, generando interés en el niño para aprender más, mientras que 12 niños que son el 38% a veces presentan una mejor interacción al momento que el docente aplica nuevas estrategias de enseñanza.

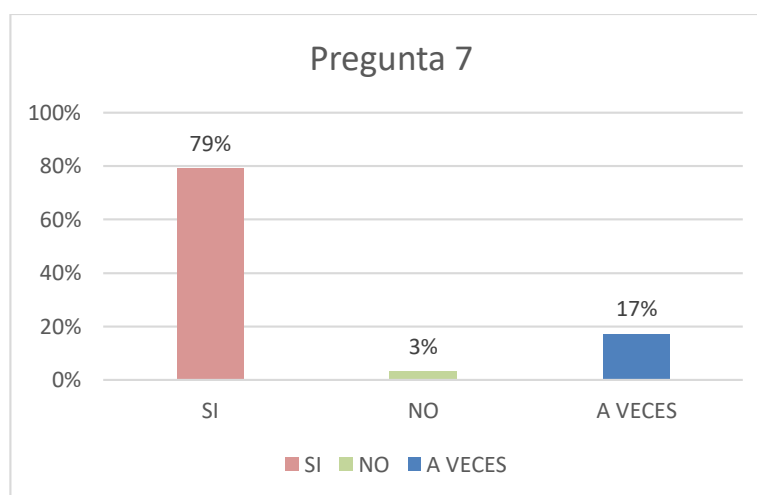
Pregunta 7: ¿Al realizar dramatizaciones el niño gana un mayor conocimiento al tema que se está tratando?

Tabla Nro. 8 Adquiere un mayor conocimiento al realizar dramatizaciones

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	23	79%
NO	1	3%
A VECES	5	17%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada
Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 7 Tabla Nro. 8



Fuente: Datos de la tabla No. 8
Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

Según la tabla N. 8, se puede evidenciar que 23 niños que representan el 79% adquieren un mayor conocimiento del tema de clases cuando realizan algún tipo de dramatizaciones, mientras que 5 niños que son el 17% a veces adquiere nuevos conocimientos cuando realizan dramatizaciones, mientras que un niño que representa el 3% no adquiere conocimiento cuando se realiza algún tipo de dramatización.

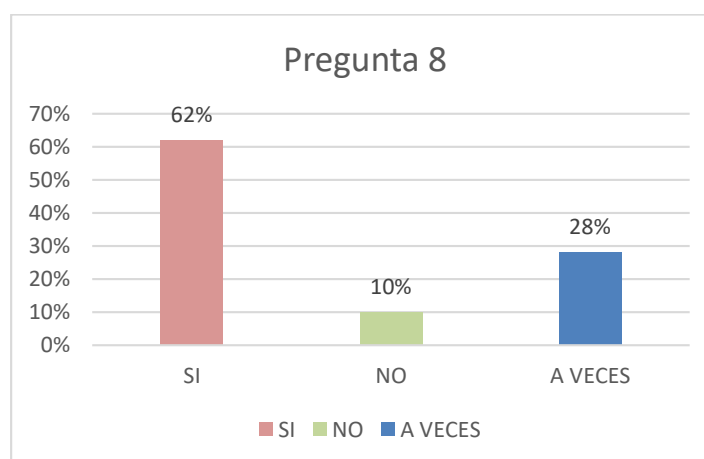
Pregunta 8: ¿El niño desarrolla su imaginación y creatividad en el rincón del hogar?

Tabla Nro. 9 Desarrolla su imaginación y creatividad

ALTERNATIVA	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	18	62%
NO	3	10%
A VECES	8	28%
TOTAL	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada
Elaborado por: Ana Cocha

Figura Nro. 8 Tabla Nro. 9



Fuente: Datos de la tabla No.9
Elaborado por: Ana Cocha

Análisis e interpretación

En la tabla N. 9, podemos establecer que 18 niños que representan el 62%, desarrollan su imaginación y creatividad en el rincón del hogar, mientras que 8 niños que son el 28% a veces mejoran en su desarrollo de creatividad en actividades del rincón del hogar y por último 3 niños que representan el 10% no desarrollan algún tipo de creatividad al encontrarse en el rincón del hogar.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- El juego simbólico permite que los niños pasen continuamente de lo real a lo imaginario imitando situaciones de la vida real, y como resultado ellos adquieren una visión más clara de lo que es el mundo estimulando sus habilidades sociales, su empatía y el uso del lenguaje.
- Mediante la ficha de observación realizada se pudo concluir que con las estrategias que utiliza la docente durante la jornada de clase tanto los juegos simbólicos como el rincón del hogar, estos influyen de manera directa en el desarrollo del lenguaje de los niños de inicial, también les ayuda a resolver problemas con más facilidad, potenciar sus habilidades, poner en marcha la creatividad y la imaginación además de proporcionarles un aprendizaje lúdico y significativo a los niños.
- Al implementar en las actividades pedagógicas alternativas como los juegos simbólicos y el rincón de dramatización, estas fortalecerán en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque mediante las actividades propuestas se incentivará a que las clases sean más dinámicas y divertidas para los infantes y estos tengan más participación en las mismas creando ambientes de estudio dinámicos y de fácil entendimiento.

5.2 Recomendaciones

- Es recomendable que la docente tome en cuenta que el estado de ánimo del niño interviene en el desarrollo de sus habilidades y destrezas, por lo cual es importante que motive al niño antes de realizar alguna actividad de esta manera va a lograr que el niño adquiera nuevos conocimientos y tenga una mejor retención en su aprendizaje durante la jornada académica.
- 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 sugiere la aplicación de nuevas metodologías llamativas y creativas lo cual motive la atención de los niños y de esta manera lograr un desarrollo cognitivo adecuado para fortalecer en los niños las relaciones significativas y crear lasos entre la docente y el estudiante de tal manera que el rincón del hogar sea un medio para que los niños expresen sus sentimientos y aprendan de los demás niños, a su vez el rincón del hogar ayuda a fomentar los valores en los infantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson-McNamee y Bailey, J. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. Recuperado el 2017, de Recuperado de: <https://maguarded.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>.
- Bofarull, N. (2014). Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi4ubb2kNz9AhUtRTABHWmhB71IQFnoECA8QAQ&url=https%3A%2F%2Freunir.unir.net%2Fbitstream%2Fhandle%2F123456789%2F2500%2Fbofarull.sanz.pdf%3Fsequence%3D1&usg=AOvVaw1KEWTBsYIZ>
- Calvillo, R. (Julio de 2013). Rincón de hogar. URL: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf>.
- Canarias, G. d. (2013). Metodología por rincones.
- Carrasco, A. (2018). “*EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS*”. Obtenido de “EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>
- Cervera. (1993). URL: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15863> .
- Cross, B. y. (2007). Características de los rincones de aprendizaje.
- Delval, J. (2008). *El estudio del desarrollo humano* (p. 23 ed.). Obtenido de https://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1490/285_4.pdf?sequence=1
- Díaz, M. (2008). Juego en el Nivel Inicial. Obtenido de Recuperado: https://books.google.com.ec/books/about/Hermen%C3%A9utica_de_la_1%C3%BAdica_y_pedagog%C3%ADa.html?id=gHUUrRtu7gQC&redir_esc=y
- DICADE, D. d. (2007). Rincones de aprendizaje.
- Educapeques. (17 de noviembre de 2015). El juego simbólico y su importancia.
- Garaigordobil y Fagoaga, M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Madrid. Obtenido de Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=285682>

- Gavilanes, K. (2022). JUEGO SIMBÓLICO. URL:
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60919>: Universidad de Guayaquil -
 Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Gimeno y Pérez, S. (2003). Temas para la Educación. Obtenido de Recuperado:
[file:///C:/Users/casa/Downloads/p5sd6955\(1\).pdf](file:///C:/Users/casa/Downloads/p5sd6955(1).pdf)
- Gloria, O. (2017). *El JUEGO SIMBOLICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DEL NINO y LA NINA EN EDAD PREESCOLAR*. Obtenido de El JUEGO SIMBOLICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DEL NINO y LA NINA EN EDAD PREESCOLAR:
<file:///C:/Users/Cami%20Delli/Desktop/25392.pdf>
- Gonzales, E. (2015). La dramatización en Educación Infantil. : URL:
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/11964>.
- Guaño, P. (2022). *Rincón del hogar y dramatización en el desarrollo social del infante en el inicial 2 de la Unidad Educativa ‘Fernando Daquilema’ de la ciudad de Riobamba, periodo 2022*. Obtenido de Rincón del hogar y dramatización en el desarrollo social del infante en el inicial 2 de la Unidad Educativa ‘Fernando Daquilema’ de la ciudad de Riobamba, periodo 2022:
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9759/2/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0028-2022.pdf>
- Guerra, M. (02 de Diciembre de 2010). El Juego Simbólico. 12. (d. E. Recuperado el 02 de 2017, Recopilador)
- Macmillan Education. (2018). El juego. *Revista educativa*, 1, 7. Obtenido de El juego | Macmillan Education <https://www.macmillaneducation.es>
- Martínez, C. J. (2018). “*EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NORMAS SOCIALES DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*”. Obtenido de “*EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NORMAS SOCIALES DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*”:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28125/1/1803229994%20Cecilia%20Jacqueline%20Mart%C3%ADnez%20Silva.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 25 de January de 2023, de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>
- Montes, G. (15 de 01 de 2016). *Metodología y Técnicas de diseño y realización de encuestas*. Obtenido de Temas Sociales no.21 La Paz 2000:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152000000100003

- Orozco, F. (13 de julio de 2018). La importancia de los rincones.
- Perri , Herrero, López y Mozos, M. (2010). *El juego infantil y su metodología. Grado Superior*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Proaño, A. (2009). El Juego Simbólico. p.34.
- Rovati, L. (19 de July de 2021). *Juegos de construcción para niños: todo son beneficios (y cuáles regalar por edades)*. Recuperado el 25 de January de 2023, de Bebés y más: <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/juegos-construccion-para-ninos-todo-beneficios-cuales-regalar-edades>
- Ruiz de Velasco y Molina, Á. A. (2011). El Juego Sombólico. *Dianet, N.-34*, 227-230. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3793764.pdf>
- Tejerina, M. (2015). La dramatización como recurso didáctico en Educación Infantil. URL: [:http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15863](http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15863).
- Villamarin, R., & Eugenia, S. (2016). Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjW35GWkdz9AhUuRDABHZVVA14QFnoECA8QAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.dspace.uce.edu.ec%2Fhandle%2F25000%2F12084&usg=AOvVaw1gTUdaiJGcekKtWAx0QoJo>

ANEXOS

Anexo 1. Modelo de ficha de observación.



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

OBJETIVO: Recoger datos del juego simbólico en los niños del nivel inicial 2, Unidad Educativa “Naciones Unidas” en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización.

Estudiante:	Grado:		
Fecha:	Actividad:		
ASPECTOS POR OBSERVAR	SI	NO	A VECES
1.- El niño Muestra interés al participar en el juego simbólico			
2.- El niño se interpreta con facilidad al juego simbólico			
3.- El niño participa en el juego asumiendo roles			

4.- El niño adquiere más conocimiento cuando el docente utiliza estrategias de enseñanza y aprendizaje durante las clases.			
5.- El niño presenta más concentración cuando el docente utiliza nuevas estrategias metodológicas al dictar sus clases			
6.- El niño interactúa de una mejor manera con su docente cuando la emplea estrategias de enseñanza y aprendizaje, generando así un mejor nivel académico.			
7.- Al realizar dramatizaciones el niño gana un mayor conocimiento al tema que se está tratando.			
8.- El niño desarrolla su imaginación y creatividad en el rincón del hogar.			

Elaborado por: Ana Cocha

Anexo 2. Nómina de estudiantes Nivel Inicial 2

Institución Educativa: UNIDAD EDUCATIVA "NACIONES UNIDAS" - 18H00499
Régimen: SIERRA
Año Lectivo: 2022-2023
Jornada: VESPERTINA.
Año Escolar: INICIAL 2
Paralelo: A
Tutora: Lcda. Magdalena Montero
Contacto: 0995281595



N°	CC	NOMINA	CUENTA
1	1851468858	AMAN MARIÑO DYLAN ARIEL	ammadyar13620746@estudiantes.edu.ec
2	1851488690	BARROS CAIZA CHRISTIAN ALESSANDRO	bacachal13728024@estudiantes.edu.ec
3	E004685079	BARROS VARGAS JUAN DAVID	bavajuda13667625@estudiantes.edu.ec
4	1851431369	CANDO CANDO SAMUEL EDUARDO	cacasaed13786489@estudiantes.edu.ec
5	1851482321	CAZA GOMEZ ERICK NAZARETH	cagoerna13678146@estudiantes.edu.ec
6	1851448272	CHUGA FRUTOS EDUARDO JOSE	chfredjo13619645@estudiantes.edu.ec
7	1851460574	CRIOLLO PALLO BRIANA DANAE	crpabrda12791896@estudiantes.edu.ec
8	1759103052	ECHEVERRIA LEAL PEYTHON AYLIN	eclepeay13622315@estudiantes.edu.ec
9	1851411346	ESCUDERO CURIPALLO MIKEYLA GISELLE	escumigi13724707@estudiantes.edu.ec
10	1851440055	GALEAS ARGUELLO JUSTIN ADRIAN	gaarjuad13620383@estudiantes.edu.ec
11	1851488658	GAVILANEZ VALENCIA JORGE DANIEL	gavajoda13622119@estudiantes.edu.ec
12	1851494953	LATA CHICAIZA KEYLA YAMILETH	lachkeya13618571@estudiantes.edu.ec
13	1851456234	LLUGLLA SALAN LIAN CRISTOFER	llsalicr13752429@estudiantes.edu.ec
14	1851478964	MACAO GUANOPATIN RYAN ALDAIR	maguryal13626283@estudiantes.edu.ec
15	1851468346	MASQUIZA MORALES ZOE MIKAELA	mamozomi13723736@estudiantes.edu.ec
16	1851426518	MORETA SAILEMA DANNA SOPHIE	mosadaso13622854@estudiantes.edu.ec
17	0551054950	OJEDA SEGOVIA MILAGROS BELEN	ojsemibe13617959@estudiantes.edu.ec
18	1851432706	PAREDES CANDO ALVARO JOSHUA	pacaaljo13786401@estudiantes.edu.ec
19	1851519213	PAREDES MONTAGUANO DEYVID DARELL	pamodeda13285325@estudiantes.edu.ec
20	1851431252	PAZMIÑO MENESES ROMINA CELESTE	pameroce13813563@estudiantes.edu.ec
21	1851472777	PEÑAFIEL LLERENA KAREN ESTEFANY	pellkaes13618538@estudiantes.edu.ec
22	1851472785	PILLA TUBON JORDAN SNAYDER	piltujosn13624292@estudiantes.edu.ec
23	1851430809	PUNINA MONTAGUANO NAYLA ARLETH	pumonaar13622678@estudiantes.edu.ec
24	1851422699	REINOSO VILLENA MARTIN GAEL	revimaga13732096@estudiantes.edu.ec
25	0650826480	RIOS CANDO GENESIS GUADALUPE	ricagegu13724712@estudiantes.edu.ec
26	1851471365	SAILEMA MOYOLEMA EMILY SOFIA	samoemso13620693@estudiantes.edu.ec
27	E004664998	SHACA VILLEGAS VALERY ALEJANDRA	shvivaal13644735@estudiantes.edu.ec
28	1851496669	TITE PEPE NOELIA SALOME	tipenosa13724703@estudiantes.edu.ec
29	1851414753	TORRES TOAPANTA TYSON ALEXIS	totolyal13623431@estudiantes.edu.ec
30	1851473718	VILLENA AZQUI AMELIA YAMILETH	viazamya13612937@estudiantes.edu.ec

Transformar la educación, misión de TODOS

Anexo 3. Fichas de las actividades

Armando mi cocina	
Objetivo del aprendizaje: Lograr que conozcan mejor las formas y los colores.	Ámbito: Relaciones lógico/matemático
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Lana • Juguetes • Cinta adhesiva 	¿Dónde se juega? En Juego se desarrollará en el aula de clases
Desarrollo. <ul style="list-style-type: none"> • La docente se coloca al frente del grupo. • Los niños levantarán la mano para poder participar. • De uno en uno participarán formando el rompecabezas que encontrarán en su frente. • Por cada pieza equivocada el infante deberá realizar una penitencia. <p>La actividad se termina cuando se arme por completo el juego.</p>	
Indicador de logro: El niño desarrolla su capacidad de concentración y resolución de problemas.	

**El marinero baila
La telaraña hogareña**

Objetivo del aprendizaje: Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación a sus necesidades e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico para ampliar su imaginación.

Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

Materiales:

- Materiales:**
- Radio
 - Canción del marinero baila
 - Lana
 - Juguetes

¿Dónde se juega?

En Juego se desarrollará en patio o espacio abierto

Desarrollo:

- Cinta adhesiva
- Los niños formarán un círculo.

En Juego se desarrollará en el aula de clases

- Desarrollo:**
- La docente se encontrará en el centro comenzará cantando la canción.
 - Realizará movimientos que dice la canción.
 - Poner la lana en diferentes extremos del aula.
 - Los niños imitan los movimientos siguiendo el ritmo de la canción
 - Los niños deben pasar la telaraña de un extremo a otro sin tocar la lana.
 - Se procede a recoger un juguete que represente a uno de los objetos que utilicen en la cocina de su hogar.
 - Al momento de regresar tendrán que decir para que se utiliza ese objeto o juguete. Por ejemplo: la olla se utiliza para hacer sopa.

Indicador de logro: El niño realiza movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.

Indicador de logro: El niño realiza actividades que le permiten utilizar su imaginación y desarrolla su capacidad motora gruesa.

Anexo 4. Imágenes de las actividades realizadas

Hoy quiero ser	
Objetivo del aprendizaje: Desarrollar la creatividad mediante el juego simbólico para identificar emociones en los infantes.	Ámbito: Dramatización
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Ropa de los parientes cercanos que los niños eligieron.	¿Dónde se juega? En Juego se desarrollará en el aula de clases
Desarrollo. <ul style="list-style-type: none">• Pedir con anticipación a los infantes una prenda de vestir de un miembro de la familia más cercana que ellos elijan.• El niño se pondrá el disfraz elegido y empezará actuar de manera libre según el crea que lo hace su familiar.• La docente observa a cada uno de los infantes y después se realizan diferentes preguntas.• ¿Por qué elegiste ese miembro de tú familia?• ¿Cómo te sentiste al utilizar la prenda de tú familiar?• ¿Te gustaría utilizar otro disfraz?• ¿Qué disfraz sería?• ¿Por qué?	
Indicador de logro: El niño desarrolla la creatividad e identifica emociones	



Figura 1. Muestra interés al participar en el juego simbólico.

Elaborado por: Ana Cocha



Figura 2. Interpreta con facilidad al juego simbólico.

Elaborado por: Ana Cocha



Figura 3. El niño participa en el juego asumiendo roles.

Elaborado por: Ana Cocha



Figura 4. Adquiere más conocimiento cuando el docente utiliza estrategias de enseñanza y aprendizaje durante las clases.

Elaborado por: Ana Cocha



Figura 5. Presenta más concentración cuando el docente utiliza nuevas estrategias metodológicas al dictar sus clases

Elaborado por: Ana Cocha



Figura6. Interactúa de una mejor manera con su docente cuando la emplea estrategias de enseñanza y aprendizaje, generando así un mejor nivel académico.

Elaborado por: Ana Cocha



Figura 7. Al realizar dramatizaciones el niño gana un mayor conocimiento al tema que se está tratando.

Elaborado por: Ana Cocha



Figura 8. El niño desarrolla su imaginación y creatividad en el rincón del hogar.

Elaborado por: Ana Cocha