



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación**

Mención: Educación Parvularia

TEMA:

**“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL
MIXTA “CRISTÓBAL COLÓN” DEL CANTÓN SALCEDO.”**

AUTORA: ANA ELIZABETH ZAPATA MONTOYA

TUTORA: DRA. MG. CAROLINA SAN LUCAS

AMBATO - ECUADOR

2014

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACION

CERTIFICA:

Yo, Dra. Mg. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano CC: 180284098-1 en mi calidad de Tutora de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA CRISTÓBAL COLÓN DEL CANTÓN SALCEDO”** desarrollado por la egresada Ana Elizabeth Zapata Montoya, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 18 de Octubre del 2013

.....

TUTORA

DRA. MG. CAROLINA ELIZABETH SAN LUCAS SOLÓRZANO

C.C: 180284098-1

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto de investigación denominado “**El juego simbólico y su incidencia en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo**”, ha sido desarrollado con base a la experiencia adquirida con los estudios realizados durante mi carrera y a una investigación exhaustiva, respetando derechos de diferentes autores. Conclusiones, recomendaciones, comentarios y análisis expuestos en el presente proyecto son exclusivamente de mi autoría.

.....
Ana Elizabeth Zapata Montoya

C.C: 050324844-5

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA CRISTÓBAL COLÓN DEL CANTÓN SALCEDO”** autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Ana Elizabeth Zapata Montoya

C.C: 050324844-5

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias Humanas y de la Educación

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“El juego simbólico y su incidencia en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo”**, presentado por la Srta. Ana Elizabeth Zapata Montoya, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Septiembre 2011 – Febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los pincipios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 24 de Febrero del 2014

LA COMISIÓN

.....

Dra. Mg. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano

C.C: 180284098-1

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Lcda. Yadira Alexandra Proaño Gómez

C.C: 180303686-0

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

Lcdo. Alex Mauricio Morales Zambrano

C.C: 180247107-6

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico la presente tesis a Dios por haberme regalado la vida y permitirme dar un paso más en mi formación académica.

A mi madre, Eva Montoya pilar fundamental en mi vida, por ser mi fuente de inspiración y motivación para superarme cada día, por su apoyo diario e incondicional para cumplir mis sueños, pero más que nada, por su infinito amor.

Ana Elizabeth Zapata Montoya

AGRADECIMIENTO

A:

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a mis amigos, personas maravillosas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi madre Eva Montoya, por darme la vida, quererme mucho, creer en mí, por su apoyo incondicional en mi formación académica y mi vida entera. Gracias madre por darme una carrera para mi futuro, todo esto te lo debo a ti.

A mis hermanos que me han apoyado y motivado de una u otra manera durante toda mi vida.

A mis profesores aquellos que marcaron cada etapa de mi camino universitario, a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias por su paciencia, enseñanza y sobre todo por su amistad.

A las autoridades, docentes y niños/as de la Escuela Fiscal Mixta "Cristóbal Colón" quienes me abrieron las puertas para emprender esta investigación.

A todas las personas cercanas que me apoyaron y creyeron en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades, a todos aquellos que participaron directa o indirectamente en la elaboración y culminación de esta tesis.

Y de forma muy especial a la Dra. Carolina San Lucas quien desinteresadamente compartió conmigo sus experiencias, conocimientos y tiempo en la realización de este trabajo.

Gracias por su paciencia, por sus consejos y apoyo. Pero más que nada gracias por su amistad.

¡Gracias a todos ustedes!

Ana Elizabeth Zapata Montoya

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

TEMAS	PÁGINAS
Caratula	I
Hoja de aprobación.....	II
Autoría de la Investigación.....	III
Cesión de Derechos de Autor	IV
Consejo Directivo de la Facultad	IV
Dedicatoria.....	VI
Agradecimiento	VII
Índice General de Contenidos.....	VIII
Índice de Cuadros.....	XII
Índice de Gráficos	XIII
Resumen.....	XIV
Introducción	1
CAPITULO I.....	3
1. EL PROBLEMA.....	3
1.1 Tema de Investigación	3
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico	9
1.2.3 Prognosis	10
1.2.4 Formulación del Problema	10
1.2.5 Interrogantes.....	10

1.2.6 Delimitación del Problema.....	11
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos	12
1.4.1 Objetivo General	12
1.4.2 Objetivos Específicos.....	13
CAPITULO II.....	14
2. MARCO TEORICO	14
2.1 Antecedentes Investigativos.....	14
2.2 Fundamentación Filosófica.....	15
2.4 Categorías Fundamentales	20
2.6 Señalamiento de Variables.....	46
2.6.1 Variable Independiente	46
2.6.2 Variable Dependiente.....	46
CAPITULO III.....	47
3. METODOLOGÍA.....	47
3.1 Enfoque.....	47
3.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	47
3.2.1 Investigación Bibliográfica.....	47
3.2.2 Investigación de Campo.....	48
3.3 Niveles o Tipo de Investigación	48
3.4 Población y Muestra	48
3.5 Operacionalización de Variables	50
3.6 Técnicas de Recolección de Información.....	52

3.6.1 Recolección de la Información	52
3.6.2 Procesamiento y análisis.....	53
3.7 Procesamiento y Análisis de la Información	53
CAPITULO IV	54
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	54
4.1 Procedimiento	54
4.2 Análisis de los Resultados.....	55
Tabulación de la Entrevista	65
4.3 Verificación de La Hipótesis	76
CAPITULO V	81
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1 Conclusiones.....	81
5.2 Recomendaciones.....	82
CAPITULO VI	81
6. PROPUESTA	83
6.1 Datos Informativos:.....	83
6.2 Antecedentes de la Propuesta	84
6.3 Justificación.....	85
6.4 Objetivos	85
6.4.1 Objetivo General	85
6.4.2 Objetivos Específicos.....	86
6.5 Análisis de Factibilidad.....	86
6.6 Fundamentación Científica.....	87

6.7 Modelo Operativo	91
6.8 Administración	126
6.9 Previsión de la Evaluación	126
Materiales de Referencia	128
1. Bibliografía.....	128
2. Anexos.....	135

ÍNDICE DE CUADROS

TEMAS	PÁGINAS
Cuadro N° 1	8
Cuadro N° 2	49
Cuadro N° 3	50
Cuadro N° 4	51
Cuadro N° 5	52
Cuadro N° 6	53
Cuadro N° 7	55
Cuadro N° 8	56
Cuadro N° 9	57
Cuadro N° 10	58
Cuadro N° 11	59
Cuadro N° 12	60
Cuadro N° 13	61
Cuadro N° 14	62
Cuadro N° 15	63
Cuadro N° 16	64
Cuadro N° 17	77
Cuadro N° 18	78
Cuadro N° 19	79
Cuadro N° 20	91
Cuadro N° 21	127

ÍNDICE DE GRÁFICOS

TEMAS	PÁGINAS
Gráfico N° 1	19
Gráfico N° 2	55
Gráfico N° 3	56
Gráfico N° 4	57
Gráfico N° 5	58
Gráfico N° 6	59
Gráfico N° 7	60
Gráfico N° 8	61
Gráfico N° 9	62
Gráfico N° 10	63
Gráfico N° 11	64
Gráfico N° 12	80
Gráfico N° 13	99
Gráfico N° 14	99
Gráfico N° 15	100
Gráfico N° 16	100
Gráfico N° 17	101
Gráfico N° 18	101
Gráfico N° 19	102
Gráfico N° 20	104
Gráfico N° 21	105
Gráfico N° 22	106
Gráfico N° 23	107
Gráfico N° 24	108
Gráfico N° 25	109
Gráfico N° 26	110
Gráfico N° 27	111

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: PRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón del cantón Salcedo”.

Autora: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Tutora: Dra. Mg. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano

RESUMEN

El presente trabajo de investigación analiza el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo. El problema nace en como incide el juego simbólico en el bajo desarrollo social de los niños. Los resultados de los estudios realizados concluyen en la importancia de utilizar el juego simbólico en la práctica educativa, el mismo que permite fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de educación básica. Finalmente se presenta la propuesta de recursos didácticos alternativos para estimular el juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo, que las maestras podrán poner en práctica en la escuela.

PALABRAS CLAVES: Juego, juego simbólico, desarrollo social, recursos didácticos, educación, estimulación, imaginación, creatividad, representación de roles, recreación.

TECHNICAL UNIVERSITY AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CARRER NURSERY EDUCATION

MODE: CLASSROOM

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “Symbolic play and its impact on the social development of children’s First Year Basic Education School Mixed Fiscal Salcedo Canton Columbus”.

Author: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Tutor: Dra. Mg. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano

ABSTRACT

The present research examines the symbolic and its impact on the social development of children’s First Year Basic Education School Fiscal Mixta “Christopher Columbus ” Canton Salcedo. The problem arises in how affects Symbolic play and low social development of children. The results of the studies conclude on the importance of using symbolic play in educational practice thus allowing further social development of children in the first year of basic education. Finally we present the proposed alternative teaching resources to encourage pretend play in the social development of children’s First Year Basic Education Joint Fiscal School “Christopher Columbus ” Canton Salcedo , that teachers can implement in school.

KEY WORDS: play, symbolic play , social development , teaching resources , education , stimulation , imagination, creativity , role playing , recreation .

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se busca mejorar la calidad de la educación desde los niveles de educación inicial con nuevas estrategias metodológicas como por ejemplo introduciendo al juego como una herramienta esencial en el aprendizaje de los niños y niñas para su desarrollo integral. Los niños de primer año de Educación Básica, se encuentran cruzando por un momento importante en su desarrollo, por lo tanto requieren de una atención escolar adecuada para el mismo.

El presente trabajo de investigación aborda el juego simbólico como una gran herramienta para impulsar el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo, por ser el juego una actividad principal en la vida del niño.

En este sentido, el trabajo investigativo, está constituido por seis capítulos como se indican a continuación:

Capítulo I: El Problema de investigación: ¿Cómo incide el Juego simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo?, que contiene el planteamiento del problema, contextualización, árbol de problema, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, las interrogantes, delimitación del problema, justificación y los objetivos de la investigación

Capítulo II: Marco Teórico, en el cual trataremos los antecedentes investigativos, las fundamentaciones filosófica y legal referentes al tema, red de inclusiones, las categorías fundamentales que sobresalen de los temas, señalamiento de variables: Desarrollo social y Juego simbólico, y la hipótesis de la investigación.

Capítulo III: Metodología, que contiene el enfoque, la modalidad básica y nivel o tipo de investigación, señalaremos la población y muestra a manejarse: por ser un universo pequeño se aplicó a toda la población, así como la operacionalización de las variables, la recolección de la información, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: Análisis e Interpretación de resultados, que contiene la tabulación, análisis e interpretación de los resultados, discusión de resultados, en este capítulo también se comprueba la hipótesis: “El Juego Simbólico si incide en el Desarrollo Social De los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de La Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo”.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones, en este capítulo se trata sobre los resultados obtenidos de la investigación realizada y las posibles soluciones que se puede dar a las mismas.

Capítulo VI: Propuesta: Recursos didácticos alternativos para estimular el juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo., que contiene Datos informativos, Antecedentes de la propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de factibilidad, Fundamentación Científico Técnica, Metodología Modelo operativo, Administración de la propuesta, Previsión de la evaluación.

Anexos: Daremos a conocer las fichas de observación y entrevistas aplicadas a los sujetos investigados.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Tema de Investigación

El Juego simbólico y su incidencia en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Según Jiménez, (2001) "La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, actividades, ciencia, disciplina, ni mucho menos una nueva moda, es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica" (Yturralde, 2001, p. 1).

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a nuestro diario vivir, los niños crecen a través del juego, ellos interpretan lo que ven, lo que hacen sus familiares, las personas que están a su alrededor, psíquica porque el niño piensa, recuerda lo que vio para interpretarlo, social porque interpreta de las diferentes profesiones que ve, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad, cultural porque cada cultura tienen sus juegos tradicionales que son practicados por diferentes niños y biológica porque a medida que el niño va creciendo va cambiando de juegos.

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos

observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje” (Yturalde, 2001, p. 1).

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, pero es importante practicarlo de una forma correcta.

Vigotsky, (1896-1934), “otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria” (E-innova Educación & Innovación, 2011, p. 1).

El juego ayuda a desarrollar la mente de los niños porque a través de él piensan, reflexionan, opinan, comunican lo que piensan y sienten también por medio de este se relacionan con otras personas, lo cual les permite aprender de sus diferentes culturas y por ende de los diferentes juegos que tiene cada una de ellas.

Para Vigotsky, (1896-1934), “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño (Soviet psychology). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”. (E-innova Educación & Innovación, 2011, p. 1).

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural.

Ávila, (2008), “menciona que en el plano del desarrollo social, hace que el niño se relacione a la hora de jugar con sus compañeros, realicen juegos cooperativos y grupales, favoreciendo la relación grupal y adquiriendo hábitos y conductas sociales muy semejantes a las que se usa en el mundo adulto”. (Profes.net, 2008)

En el momento que el niño realiza juegos que implique la intervención de más personas, favorece en sus relaciones grupales ya que los niños al jugar interactúan, viven y comparten experiencias, aprendiendo día a día de las mismas con sus amigos y personas que se relacionan lo cual es muy significativo para su desarrollo tanto personal como social.

Ávila, (2008) “plantea que en el desarrollo socio-afectivo, el infante va adquiriendo conductas de apego y de amistad con los seres que le rodean. Se alcanzan dos finalidades básicas: la integración social del niño, y la consecución de individuos autónomos”. (Profes.net, 2008, p. 1)

Es muy importante que el niño a temprana edad establezca lazos de amistad con las personas que le rodean. El desarrollo socio-afectivo le permite al niño pensar, actuar, sentir y comunicarse libremente, pero siempre siendo responsable, todo esto permitiedole al niño integrarse en la sociedad.

Para Costa, (2000) “el juego es un recurso idóneo para utilizar en la escuela, debido a su carácter motivador, globalizador de contenidos y por ser mediador de aprendizajes significativos. Además, la actividad lúdica fomenta la interacción entre niños y niñas, aspecto que constituye tanto un objetivo educativo como un recurso metodológico de primer orden”. (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, 2000, p. 2)

El juego sin duda alguna es un recurso indispensable en la escuela, puesto que por medio de esta actividad que por el hecho de ser motivadora permite que el niño se relaciona con los demás, adquiriendo aprendizajes significativos para su vida.

Según Costa, (2000) informa que *entre los 4 y 5 años cobra una especial importancia el juego simbólico y el juguete, ya que los niños crean y recrean increíbles situaciones en función de su imaginación. Con este juego, disfrutan de la fantasía, a la vez que aprenden a conocerse y a explicar la realidad. (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, 2000, p. 2).*

El juego es muy importante en la vida del niño porque le permite adentrarse en un mundo de fantasía y de esta manera desarrollar su imaginación, creando y representando lo que imaginan a la vez que se conocen y conocen a los demás.

Ecuador. Ministerio de Educación, et al., (2000)

Toda educación intencional exige una forma de vivir las experiencias significativas, el niño aprende por medio del juego entendido como lo que es para el niño; lo comprometido, la metodología privilegiada de aprendizaje, conjugada con las expresiones artísticas.

El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores, que serán de gran importancia en su vida.

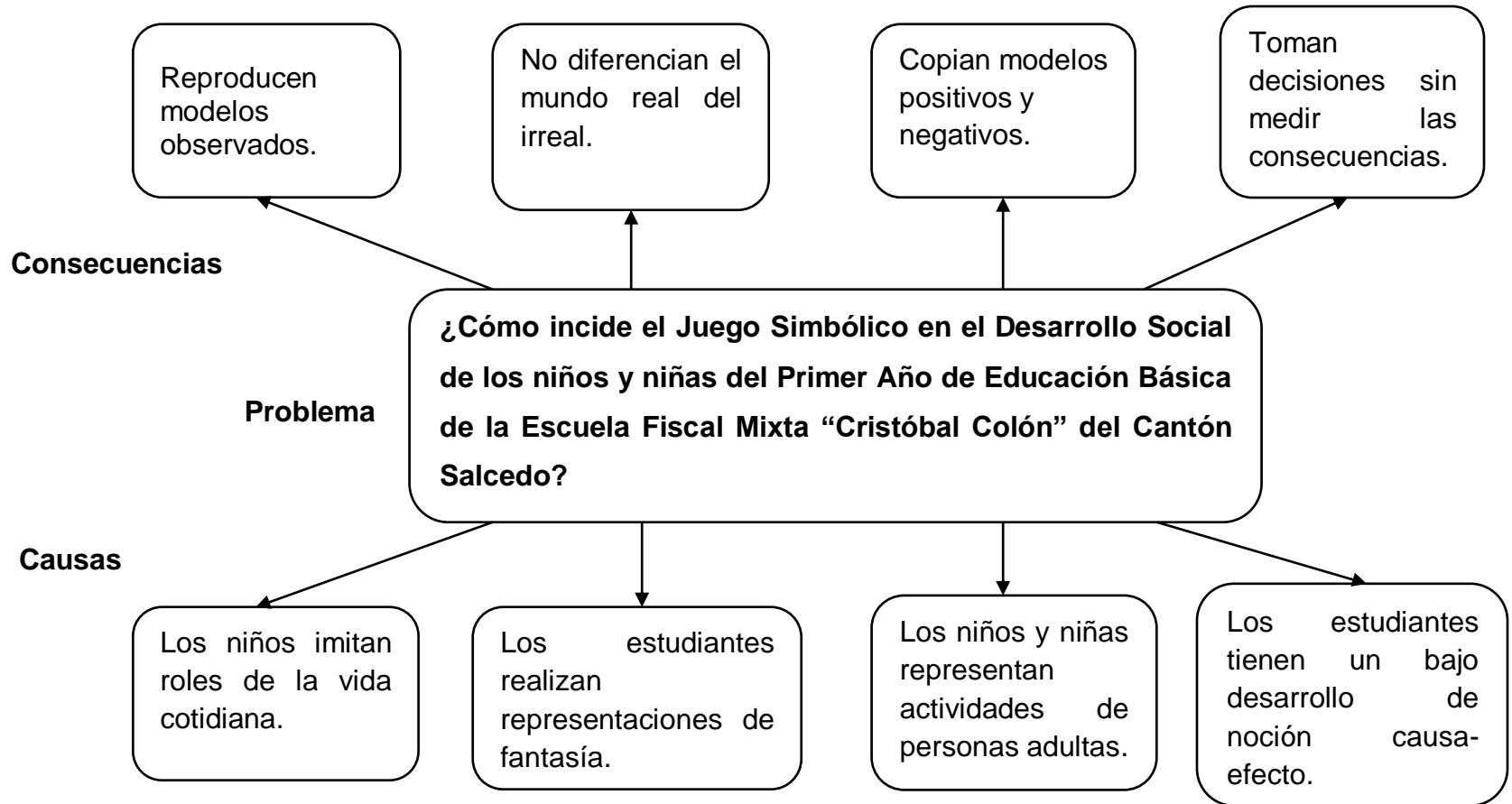
Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal a través del juego.

En la vida del niño, la principal actividad, a la que suele dedicar más tiempo y más ganas, energías e ilusión, es el juego. Además posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad.

La presente investigación se realizará en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo con el fin de proponer alternativas de solución sobre la importancia de los juegos simbólicos en el desarrollo social de los estudiantes porque son a través de estos en donde el niño aprende a vivir y ensayar la forma de actuar en el mundo, pues articula conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales. Ya que a través de varias observaciones realizadas en la institución para saber que juegos ponen en práctica los docentes para potenciar el desarrollo social de los niños y niñas pude llegar a la conclusión de que los docentes de esta institución desconocen sobre la importancia de los juegos simbólicos, ignoran la diferencia de este juego con el juego real. Desconocen que el juego simbólico espontáneo es un juego didáctico, que es una expresión en forma lúdica de sus pensamientos o recreaciones memorísticas, sus recuerdos que distorsionan o adaptan a sus deseos, por ejemplo cuando los alumnos de educación infantil salen al patio y juegan a perseguirse, es un juego real, no simbólico, pero si juegan a que uno es el policía y el otro el malo, entonces es juego simbólico. Eso no quiere decir que aprendan a ser buenos o malos, están expresando su mundo mental y poniendo en acción recursos del desarrollo, si te persigue la policía utilizan la motricidad y la carrera, si son médicos utilizan las palabras, las manos y suelen estar quietos, etc.

Por otro lado los niños muestran un bajo desarrollo social ya que los mismos no interactúan con personas de diferentes edades.

Árbol de Problemas



Cuadro N° 1

Tema: Árbol de Problemas

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

1.2.2 Análisis Crítico

Una de las causas del problema de investigación es que los niños en su diario vivir imitan roles de la vida cotidiana y como consecuencia reproducen modelos observados de las personas que los rodean u observan, conociendo de esta manera más de la vida de los adultos, entienden mejor las cosas que hacen, cómo lo hacen y por qué lo hacen.

La segunda causa del presente problema es que los estudiantes realizan representaciones de fantasía, y como no tienen quien les guíe o explique si está bien o mal lo que ellos representan no tienen claro que cosas son de verdad y cuáles no, no pueden diferenciar el mundo real del irreal. Hay un momento donde el niño piensa que sus imágenes de las personas y las personas reales son idénticas. Por lo tanto supone que es verdad todo lo que fantasea y todo lo que otros hablan, ocasionando estas representaciones en una desviación poco saludable para el niño.

Otra causa es que los niños y niñas realizan actividades de personas adultas y como consecuencia copian modelos positivos y negativos, los primeros beneficiando al niño con un vocabulario nuevo, competencias emocionales y conocimientos importantes para su desarrollo y los últimos perjudicando al niño con conocimientos, actitudes que no son aptas para su edad.

Otra causa es que los estudiantes a la edad de 5 años tienen un bajo desarrollo de noción causa-efecto y por ende al momento que imitan a otras personas pueden tomar decisiones sin medir las consecuencias las mismas que pueden perjudicar su desarrollo integral y el de otras personas. Los niños aprenden a socializarse imitando y observando a los demás pero es importante explicarles que conducta es adecuada para su edad.

1.2.3 Prognosis

Si en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” no se pone el debido interés de poner en práctica con los estudiantes los juegos simbólicos, se va haber afectado el desarrollo social de los niños y niñas ya que no podrán comunicarse, ni expresarse fácilmente, serán egocéntricos lo que no les permitirá relacionarse con sus iguales, establecer vínculos afectivos y por ende aceptar opiniones diferentes.

Si en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” se pone más atención en como potenciar el Desarrollo Social de los niños y niñas a través de los juegos simbólicos, los estudiantes van a salir beneficiados porque a esta edad los niños aprenden observando a los demás, a través de lo que les hace sentirse bien, de lo que les llama la atención y por ende entender el mundo e interactuar en él con su propia lógica.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo incide el Juego simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo? Durante el segundo quimestre del año lectivo 2012-2013.

1.2.5 Interrogantes

- ¿Qué tipos de juegos se aplican para el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo?

- ¿Cuál es el nivel de Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo?
- ¿Cuál es el nivel de conocimientos de los juegos simbólicos y su incidencia en el desarrollo social por parte de las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo?
- ¿Es factible el diseño de recursos didácticos alternativos para el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo?

1.2.6 Delimitación del Problema

1.2.6.1 Delimitación Espacial

La presente investigación se realizará en la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.

1.2.6.2 Delimitación Temporal

El proyecto será estudiado durante el segundo quimestre del año lectivo 2012-2013.

1.2.6.3 Delimitación Poblacional

La población investigada está formada por: niños, niñas y docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.

1.3 Justificación

La presente investigación es de gran importancia porque se busca establecer la incidencia de los Juegos simbólicos y cómo repercuten estos en el

desarrollo social de los niños y niñas. Favoreciendo en las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación social y en una buena preparación para la vida adulta.

Este trabajo de investigación tiene como interés promover el juego simbólico en los niños en función de fortalecer su desarrollo social y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula pre escolar ya que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

La presente investigación es útil porque le ayuda al infante tener un mejor desenvolvimiento en su vida escolar y social y permite a los docentes conocer un nuevo recurso para impulsar el desarrollo social de los niños.

La presente investigación es factible realizarla pues cuento con los medios, herramientas necesarias y recursos tanto humanos como información bibliográfica que serán de gran ayuda en esta investigación. Además es factible realizarla porque se cuenta con la aprobación de la Institución.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los estudiantes y docentes de la institución educativa, porque tendrán recursos didácticos para ayudar a los estudiantes en su desarrollo social.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Investigar la incidencia del Juego simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente sobre el juego simbólico y el desarrollo social en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.
- Determinar qué tipos de juegos se aplican para el desarrollo social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.
- Establecer el nivel de Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.
- Proponer alternativas de solución al problema planteado.

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes Investigativos

A continuación se exponen algunas tesis ya realizadas por diversos autores, las cuales están relacionadas con el problema investigado.

Roncancio, C y Sichacá, E. (2009) concluyen que *el rol de los docentes es promover el juego en los niños, mediante actividades llamativas, siendo recursivos e imaginativos y utilizando los recursos disponibles en la escuela para el mismo, garantizando el tiempo necesario y contando con conocimientos básicos sobre el desarrollo de los niños y sobre el juego que pueden desarrollar los niños en este espacio.* Es importante que los docentes se interesen por las necesidades de los niños y empleen el juego como una herramienta para el desarrollo de los mismos.

López, M, (2005) concluye *la vivencia del juego es la que permite al niño en crecimiento desarrollar y entrenar sus capacidades personales (motrices, cognitivas, sociales, afectivas), adentrándose paulatinamente en nuevas formas de comprender el mundo y a sí mismo como parte de él. Esto hace del juego un elemento imprescindible para el completo y óptimo desarrollo infantil.* Sin duda alguna el juego es imprescindible en la vida de los niños ya que por medio de este se puede lograr que el niño tenga un desarrollo integral divirtiéndose con cosas que son de su agrado.

Según Gil, H. (2007) *El juego beneficia el crecimiento evolutivo del niño permitiéndole desarrollar su motricidad tanto fina como gruesa. Asimismo, es*

a través de su intelecto donde el niño conoce, aprende y piensa sobre una experiencia para poder asimilar e incorporar su estructura mental. A través del juego su lenguaje se incrementa mejorando su desarrollo. Igualmente favorece su progreso socio-emocional, ya que concede desarrollar la identidad del niño, la capacidad de expresar sus sentimientos, la confianza en sí mismo, así como su autonomía y amplía aún más su integración social. El juego es importante porque a través de este el niño aprende de una forma divertida, se relaciona con la sociedad, expresa sus sentimientos sin miedo, logrando también tener autonomía.

López, V. (2007, junio) concluye que *adquirir competencia social significa aprender a mantener relaciones exitosas con otras personas en cualquier contexto en que el niño viva. Para lograrla es preciso desarrollar habilidades cognitivas, conductuales y emocionales, tales como la búsqueda de soluciones, la capacidad de negociación, la toma de perspectiva para comprender las emociones del otro.* Es de gran importancia que los niños desde pequeños adquieran diversas habilidades que le permitan desenvolverse exitosamente en su vida tanto personal, profesional y social.

2.2 Fundamentación Filosófica

El presente trabajo se encuentra enmarcado desde el enfoque del paradigma social crítico.

Es una investigación crítica porque pretende analizar cada una de las interrogantes, con el fin de proponer soluciones enfocadas al ámbito educativo y social del problema existente.

Fundamentación Epistemológica

El análisis epistemológico del desarrollo social es necesario como consecuencia de la necesidad de su optimización, de la búsqueda constante

de integrar sujetos y objetos para posterior transformarlos de acuerdo a los procesos de cambio continuos que existen en la actualidad y de esta manera ayudar a los niños en su desarrollo integral.

Fundamentación Ontológica

Este trabajo investigativo se fundamenta en que la realidad y la sociedad están en continuo cambio. Por lo tanto es necesario pensar en que mientras se llegan a concretar los ítems de investigación, estos pueden cambiar significativamente, para lo cual, se hace necesario que los procesos de solución abarquen posibles problemas dentro del contexto investigativo.

Fundamentación Axiológica

Durante años el desarrollo social del ser humano, está basado en la práctica de valores como la responsabilidad, la honestidad, la honradez, la solidaridad, la equidad entre otros, con el fin de que formen su carácter y personalidad y estén en capacidad de desenvolverse exitosamente en la sociedad.

Fundamentación Sociológica

Con el presente trabajo de investigación e pretende comprender y explicar procesos y fenómenos sociales con el firme propósito de transformarlos para el bien común, es decir para entregar a la sociedad, una sociedad más justa y equilibrada a través de una pedagogía participativa que genere procesos de cambios y constructos mentales, partiendo desde los primeros años de vida escolar, donde se forman y se forjan las futuras mentes, y los futuros procesos que regirán nuestro destino.

Fundamentación Psicológica

Los aprendizajes escolares fortalecen las relaciones humanas , como el manejo de distintos lenguajes para poder expresarse, fundamentar opiniones y pensamientos, analizar crítica y reflexivamente la realidad, tomar decisiones, proponer posibles soluciones frente a los problemas cotidianos; tolerar frustraciones, reconocer sus posibilidades y sus limitaciones; reconocer los beneficios de los trabajos y emprendimientos colectivos que se presenten en su vida.

2.3 Fundamentación Legal

La presente investigación se fundamentara legalmente de acuerdo a las leyes y artículos vigentes en el Ecuador, descritos a continuación:

Constitución De La República Del Ecuador Asamblea Constituyente 2008

Los Deberes y Derechos de la Niñez

TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo tercero

Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Código de la Niñez y la Adolescencia

Título III

Derechos, Garantías y Deberes

Capítulo II

Derechos de supervivencia

Art. 26. Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 48. Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

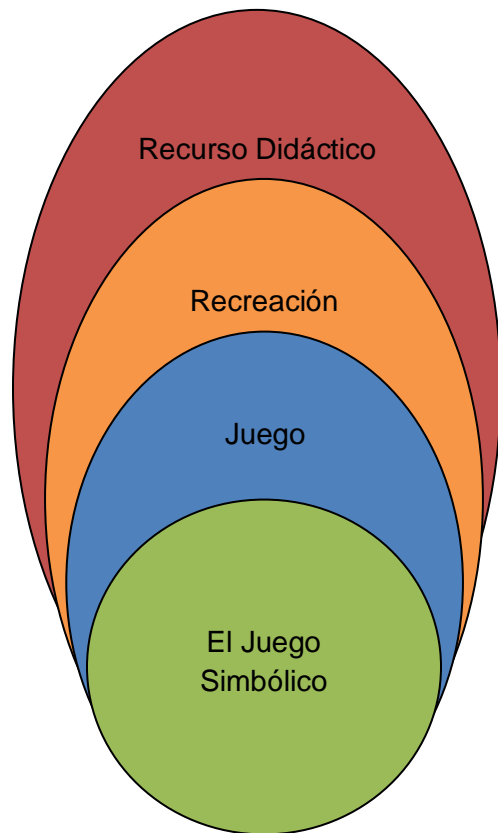
Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Red de Inclusiones Conceptuales

VARIABLE INDEPENDIENTE



VARIABLE DEPENDIENTE

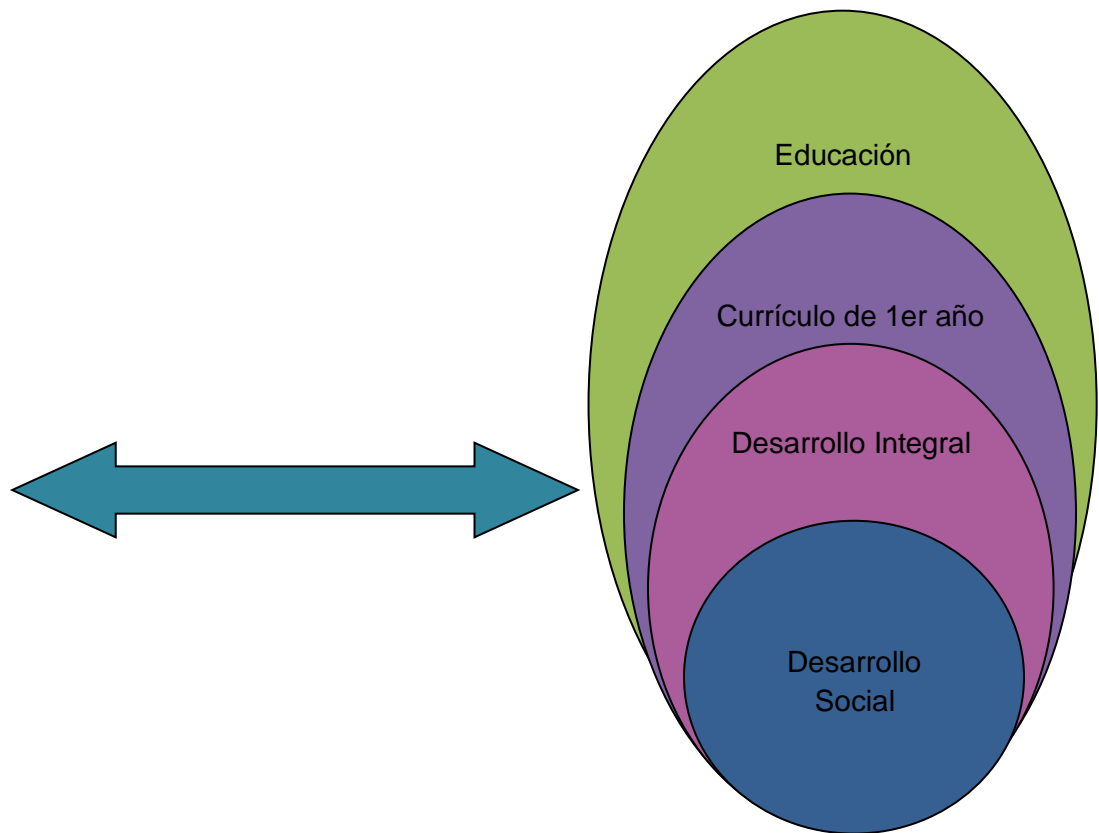


Gráfico N° 1
Tema: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

2.4 Categorías Fundamentales

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juego Simbólico

JUEGO SIMBÓLICO

DEFINICIÓN

Si queremos señalar de manera especial al juego simbólico, podríamos decir que es el juego de “hacer como si”, en el que el niño transforma la realidad en ficción o al jugar las mezcla. (Abad & Ruiz, 2011, p. 29)

Juego simbólico es cuando los niños después de haber observado comportamientos y actitudes de las personas que están a su alrededor los imitan, por ejemplo hacen como si fuesen médicos, mamás, papás, bomberos o policías, y en ocasiones pueden mezclar ficción con la realidad es decir puede imitar el rol de un doctor pero este en su representación tiene súper poderes.

El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil, a la función esencial que el juego llena en la vida del niño. Por lo tanto resulta indispensable que en el equilibrio afectivo e intelectual el niño pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin sanciones. (Piaget & Bärbel, 1981, p. 65)

La función esencial del juego es divertir al niño y ayudarlo en su desarrollo social. Con este juego se pretende que el niño asimile la vida real a su manera, según su forma de ver las cosas, sin ningún tipo de restricciones ya que no se trata de una perfecta imitación de cierta persona, sino del concepto que adquiera el niño de cada rol social, logrando así un buen equilibrio afectivo e intelectual.

Según la teoría de Piaget (1932, 1945, 1966) el juego de ficción es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. (Linaza & Maldonado, 1987, p. 26)

Es el juego de representar personajes y situaciones como si estuvieran presentes, estas representaciones permiten al niño explorar el mundo social de los adultos, permitiéndole interactuar con los mismos, ampliando su conocimiento. Cuando el niño juega está expresando sus vivencias y jugando con ellas.

Para Piaget, (1986) el juego simbólico es una manifestación de la función simbólica, o capacidad para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida. El juego simbólico también puede presentar otras denominaciones, como el juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido, pero todas ellas tienen algo en común: el uso de símbolos para jugar. (Navarro, 2002, p. 18)

En el juego simbólico el niño primero observa lo que va a imitar, comportamientos, actitudes, roles, después procesa lo observado y por último lo representa utilizando el lenguaje, el movimiento y en si la imitación. El juego simbólico es también conocido como juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido, pero sea cual sea la denominación que se le dé, lo importante es el uso de símbolos para jugar.

Garvey (1977) sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social. En apoyo a su afirmación muestra los resultados de sus propias observaciones a parejas de niños entre 2 y 5 años. Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las

actividades que son juego de las que no lo son y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros. Parece que las situaciones fingidas cobran mayor carta de naturaleza por el hecho de que sean vividas por más de un jugador. Guardar silencio para que no se despierte la muñeca dormida tiene un carácter mayor de obligación si es compartido por otro niño. El material de estos juegos es, sin duda, un material social: tiendas, vaqueros, médicos, maestras, etc. Se exploran en ellos las relaciones entre los adultos y de éstos con los niños. (Linaza & Maldonado, 1987, p. 27-28)

El juego es una actividad netamente social y tiene más impacto cuando la realizan más de un integrante, ya que esto implica más responsabilidad en el rol que estén representando. El material que se usa en este juego es sin duda de carácter social ya que requiere objetos de diferentes profesiones, personajes de fantasía, para que el niño deje volar su imaginación y pueda representar con éxito lo que busca. Teniendo en cuenta que en este juego los materiales no se utilizan solo para lo que fueron hechos, sino que pueden ser utilizados para un sin número de actividades por ejemplo una escoba puede ser una espada, lo importante es dejar volar la imaginación.

Juego simbólico espontáneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social: parque, jardines, calle, su casa, etc., es el juego que realiza un niño o varios niños sin que nadie, solamente ellos, les dirija el juego. (reEduca.com, 2009)

El juego simbólico espontáneo, es de forma natural, es el que nace cuando los niños juegan solos o acompañados sin ningún tipo de intervenciones, sanciones ni objetivos educativos.

BENEFICIOS

El juego simbólico aporta al desarrollo social por su carácter cultural e intercultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea. Este juego constituye un auténtico ejercicio

social, ya que es un medio de ensayo de comportamientos, actitudes y roles. (López, 2005, p. 4)

El juego tiene carácter cultural en un doble sentido: porque los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, y porque los rasgos culturales propios se manifiestan a través de los juegos: como una boda, corrida de toros, procesiones de semana santa, navidad. Y tiene carácter inter-cultural porque un mismo juego puede ser jugado de forma diferentes (la gallinita ciega, el lobo), por lo tanto este tipo de juego permite al niño ampliar sus conocimientos sobre el mundo y así practicar la tolerancia y la empatía.

Aparte de las competencias cognitivas y de lenguaje que promueve el juego simbólico, haremos especial hincapié en las competencias emocionales más importantes, como son las competencias sociales y las afectivas. (Palou, 2004, p. 99)

El juego simbólico beneficia al niño en su lenguaje ya que incrementa su vocabulario y cognitivas porque amplía su conocimiento, competencias sociales en el momento que interpretan roles, un personaje, les ayuda a ver las cosas de otra manera, practican la empatía, competencias afectivas le ayuda al niño a expresar, tristezas, temores, alegrías. Es importante que tanto la familia como la escuela otorguen al juego simbólico el valor que le corresponde.

García, E Y Alarcón, M. (2011) el papel de los juegos simbólicos estimula la comunicación y cooperación con los iguales. El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones

con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a. (EFDeportes.com, 2011, p 1)

El juego simbólico potencia progresivamente la relación con otros niños de su edad, el mero hecho de representar roles de adultos hace que el niño necesite compañeros para su juego, por ejemplo si quiere jugar a la familia necesita otros niños para que hagan el papel de papá, mamá, hijos, lo que le ayudara a dejar atrás el egocentrismo ya que tienen que ponerse de acuerdo en lo que van a representar practicando la tolerancia, el respeto y la colaboración entre todos.

JUEGO

CONCEPTO

Según Huizinga, (1972) es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como fuera de la vida real, que puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para descartarse del mundo habitual. (Abad & Ruiz, 2011, p. 98)

El juego es una actividad voluntaria y libre, porque si se obliga al niño a jugar deja de ser un juego y el ambiente se volvería incómodo para los integrantes, no se puede jugar sin el deseo o el placer que esto implica: quien juega por mandato está haciendo otra cosa sin querer. En el juego lo que realmente importa es el proceso en sí, es el simple hecho de jugar y no en el final o éxito que tenga. El juego le proporciona al niño la libertad de jugar a su modo distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana, cuando hay reglas en el juego éstas son libremente aceptadas.

Según el diccionario de la Real Academia Española explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos “hacer algo”, intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevara a una serie de resultados y consecuencias. (García & Llull, 2009, p. 9)

Según esta definición juego es la acción y efecto de jugar, es decir jugar son las diferentes actividades o representaciones que realizamos solos o en grupo de lo observado en nuestro diario vivir o de personajes de fantasía para entretenernos, relajarnos, divertirnos.

Según Paredes, (2002), juego es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de jugar a... realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados. (García & Llull, 2009, p. 10)

El juego es una actividad recreativa del ser humano, en el momento que el niño juega a representar cualquier personaje realiza una transformación simbólica, porque representa lo observado y procesado en su cabeza, el juego es libre porque es el participante quién escoge libremente el tema, personajes, materiales, tiempo, ambiente para jugar.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene sustento en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (Huizinga, 2005, p. 20)

El juego es una actividad libre, espontánea que genera diversión en los participantes, es desarrollada dentro de un determinado tiempo, porque cada juego tiene una duración determinada y con diferentes reglas, pero que pueden ser aceptadas o no por los mismos.

IMPORTANCIA

El juego es de gran importancia porque nos permite:

- *Hacer un seguimiento detallado de la evolución madurativa de cada niño.
- *Destacar retrasos madurativos y patologías.
- *Descubrir el origen de algún problema o dificultad.
- *Tener un conocimiento más profundo de cada niño en sus áreas de desarrollo principales: social, motora, lingüística y cognitiva.
- *Determinar los comportamientos, las conductas, las formas de actuación de cada niña o niño.
- *Analizar cómo se enfrenta un niño a las situaciones conflictivas.
- *Analizar conductas de aislamiento, rechazo afectivo o falta de juego.
- *Detectar la relación entre los niños y la dinámica de la clase.
- *Conocer los gustos, intereses y las preferencias de cada uno.
- *Obtener información objetiva de los resultados de alguna actividad o tarea.
- *Descubrir sus formas de aprender y avanzar. (García & Llull, 2009, p. 10)

El juego es un medio de intervención para favorecer el desarrollo infantil, pero también es una forma de diagnóstico y valoración de comportamientos, conductas y actividades, por eso su gran importancia en la etapa infantil. Además el juego nos permite el desarrollo social, motor, lingüístico, cognitivo y de valores de los que lo practican, por lo que es utilizado como herramienta educativa.

CARACTERÍSTICAS

- 1.- El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligatorio ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas éstas son libremente aceptadas.
- 2.- Se realiza dentro unos límites espaciales y temporales. Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.

3.- El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una actividad “autotélica”, es decir, que produce placer por el mero hecho de realizarla.

4.-Es fuente de placer y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.

5.-Es universal e innato. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la Humanidad.

6.- Es necesario tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene una función básica de liberación del estrés, evasión y descanso (lo cual no impide que continúen desarrollando ciertas habilidades a través del juego), pero en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.

7.- Es activo e implica cierto esfuerzo. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. Aunque no tenga un componente motor, conlleva unos mínimos de actividad psíquica. Pensamiento, deducción, imitación, relación, exploración y comunicación son solo una pequeña parte de las actividades que el ser humano pone en marcha cuando juega.

8.- Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño.

9.- El juego es algo muy serio. A todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grito de enfado al que llega cuando su juego se interrumpe o estropea

10.- El juego favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo... ibídem (Delgado, 2011, p. 6-7)

Libre y voluntaria. A nadie se le puede forzar a jugar puesto que la obligatoriedad implica disgusto y el juego es incompatible con cualquier forma de imposición. No se puede jugar sin el deseo o el placer derivado de su práctica: quien juega por mandato está haciendo otra cosa sin querer.

Gratuita e improductiva en su esencia. Se juega porque sí, por el puro y único placer de jugar. En el juego no se pretende nada, no valen las segundas intenciones. En este sentido deben diferenciarse las reglas del juego (finalidad intrínseca) de la búsqueda de objetivos externos al mismo. Lo verdaderamente significativo es el proceso, no la meta final.

Participativa y que implica cierto grado de comunicación entre los jugadores. En el juego destaca ante todo su dimensión social, participativa, comunicativa. Todo juego invita al encuentro y a la complicidad. Los juegos más interesantes son aquéllos que compartimos con gente afín.

Limitada en el tiempo y en el espacio. Diferentes espacios propician juegos distintos. Cada juego tiene una duración determinada en el ahora (a menudo es una sensación subjetiva que responde al grado de interés que

suscita determinado juego) y también en el momento evolutivo de los jugadores: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.

Global, totalizadora. Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona en su totalidad: cuerpo, mente y corazón se articulan en cada partida. (López, 2005, p. 1-2)

Cuando hablamos de juego nos referimos a una actividad muy especial que cumple una serie de características distintivas capaces de convertirla, desde el punto de vista del que juega, en una forma única de entender la realidad. Es una actividad libre, global, gratuita, fuente de placer que favorece la interacción social y la comunicación.

TIPOS DE JUEGOS

Según la autora Rosario Ortega Ruiz, siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) clasifica al juego en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

****El juego motor***

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo. Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar

con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

* ***El juego simbólico***

Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a *Piaget (1945)* a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, *C. Garvey (1979)* sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

****Juegos de reglas***

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismo.

****Juegos de construcción***

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo... ibídem (Duca, 2008, p. 12-16)

RECREACIÓN

CONCEPTO

Según Kraus (1971) son actividades o experiencias realizadas durante el tiempo libre y que son elegidas voluntariamente por la persona participante para obtener satisfacción, placer y valores personales y sociales. (Salazar, 2007, p. 1)

Entendemos como recreación a las actividades o experiencias realizadas de forma voluntaria durante el tiempo libre, con el único fin de entretenerse, desestresarse, distraerse y relacionarse con personas de diferentes edades para salir de la vida cotidiana.

Chaves (1985) escribió que la recreación son actividades voluntarias de educación no formal, con las cuales se logra un equilibrio integral. (Salazar, 2007, p. 1)

La recreación juega un papel importante en el desarrollo integral del niño desde edades muy tempranas, ya que por medio de estas actividades realizadas voluntariamente en el tiempo libre el niño adquiere nuevos conocimientos, comienza a socializar mejor, participa en actividades grupales y por ende practica diferentes valores como; la tolerancia, el respeto, la solidaridad entre otros.

Kraus (2001) plantea que son actividades o experiencias humanas que ocurren en el tiempo libre, que se escogen voluntariamente con propósitos intrínsecos y placenteros. (Salazar, 2007, p.1)

Con lo expuesto puedo decir que la recreación es un conjunto de actividades realizadas de forma voluntaria por la persona para obtener una experiencia satisfactoria en el tiempo libre que producen experiencias agradables, de las cuales se puede obtener beneficios personales y sociales.

Real Academia Española, 2001, p. 1301 la palabra “recreación” proviene del latín “recreatio, ñnis” y significa “acción y efecto de recrear... Diversión para alivio del trabajo”. Por su parte, “recrear” equivale a “divertir, alegrar o deleitar”. Es decir que, etimológicamente, recreación equivale a diversión, deleite, alegría. (Salazar, 2010, p. 1)

Según la definición planteada por la Real Academia Española recreación significa la acción y efecto de recrear, es decir son actividades que causan alegría, diversión y satisfacción en compensación de las horas de trabajo o de la escuela de la escuela.

BENEFICIOS

I. Beneficios personales:

1. Físicos
2. Socio psicológicos
3. Intelectuales o cognoscitivos
4. Espirituales.

II. Beneficios para la sociedad:

1. Para la familia
2. Para grupos sociales
3. Económicos
4. Ambientales. (Salazar, 2010, p. 8)

ENFOQUES

La recreación ha sido entendida desde dos enfoques diferentes; como fin y como medio. La recreación como fin se centra en el Juego como única manifestación recreativa. Mediante este enfoque, el “juego” en sí mismo, ha sido desarrollado en su plenitud, pero ha sido la única herramienta que ha tenido esta perspectiva para recrear a la persona.

El segundo enfoque, parte de las diferentes manifestaciones del “Recreo Humano”, posibilitando a partir de este punto, un conjunto de propuestas que permiten entender ese “recreo” como el espacio por excelencia donde se

pone de manifiesto la dimensión es entendido y defendida por algunos como espacio posibilitador desde el ámbito educativo y cultural.

Otros autores, otorgan a la Recreación, un enfoque más trascendente. Para ellos la recreación es básicamente, la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de actividades para ocupar el tiempo libre. Todas aquellas actividades que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social y que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida. (Acedo, 2009, p. 25)

La recreación como fin siempre ha utilizado al juego como la única actividad para recrear al ser humano ya sea en la escuela, la calle, la casa. El segundo enfoque pone énfasis en el ámbito educativo y cultural; esto se refiere a actividades de recreación realizadas por instituciones públicas, privadas y educativas como campeonatos, talleres de ciencia y tecnología, casa abiertas, teatro, para que las personas participen de ellas en su tiempo libre.

FINALIDAD

La finalidad de la educación, en sentido general, es la formación del individuo en todas sus dimensiones, intelectual, físico, social, cultural, afectivo, tal que pueda integrarse adecuadamente a la vida futura. Sin embargo, tradicionalmente ha sido fraccionada dándose énfasis a uno u otro aspecto, hasta llegar a reducirse a la formación para el tiempo ocupado, para el trabajo (entendido como “empleo”), más que para el individuo en sí o para la vida misma, perpetuando la reproducción del sistema con sus concebidas desigualdades.

Muy pocas son las instituciones educativas que pretenden modificar el sistema a partir de la toma de conciencia de los participantes posibilitando el surgimiento de protagonistas de dicho cambio; las políticas educativas en nuestro medio actual lo hacen casi imposible y, la educación así vista, carece del carácter liberador que debe poseer y pierde su fundamento original, dando cada vez menos respuesta al desarrollo social, a los cambios tecnológicos o a la humanización del hombre.

Si la educación pretende fomentar en el individuo la intencionalidad crítica y modificadora de la realidad, deberá replantear sus estrategias brindando los espacios necesarios para la reflexión, la creación y el compromiso. Es allí donde la recreación encuentra su razón de ser.

Si bien es cierto que algunos docentes emplean estrategias lúdicas para adelantar su labor académica, valdría la pena que precisáremos si su uso es meramente didáctico o pedagógico: ¿EDUCACION RECREATIVA O RECREACION EDUCATIVA?

En la primera, la recreación es entendida como el recurso didáctico que posibilita la fijación de conceptos ya definidos, de manera entretenida; así,

hablaremos de Matemática recreativa, Química recreativa, etc. En el segundo caso, entendemos que a partir del ejercicio lúdico se fomentan la construcción conceptual y de actitudes, la búsqueda del conocimiento, la creatividad y el desarrollo de valores. Para (Funlibre, 2004)

La finalidad de la educación es la formación integral del ser humano en todas sus dimensiones por ejemplo la formación social; para que pueda relacionarse con facilidad con los demás y el descubrimiento de su entorno, intelectual; para la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, físico; para el desarrollo de su motricidad tanto fina como gruesa, cultural; para que se identifique dentro de una cultura y respete el resto de culturas que existen y afectivo; para sentir diferentes sentimientos y valores, todos estos aprendizajes con el único propósito de enriquecer totalmente al ser humano. El medio que se utilice es el mismo, pero se diferencian en cuanto a la finalidad. La primera hace énfasis en la enseñanza mientras que la segunda lo hace en el aprendizaje. Siendo esta utilizada de manera didáctica o pedagógica siempre en función del desarrollo integral del niño.

RECURSOS DIDÁCTICOS

CONCEPTO

Un recurso didáctico es todo medio instrumental que ayuda o facilita la enseñanza y posibilita la consecución de los objetivos de aprendizaje que se pretenden.

En unos casos, como en la enseñanza programada o la formación asistida por ordenador, se trata del soporte material que se usa para la puesta en práctica de la acción formativa, y es la esencia del método. En otros casos sucede que para un mismo método pueden usar distintos soportes, medios o recursos didácticos, y en cuyo caso se convierten en material auxiliar que, por regla general, debe ser cuidadosamente estudiado en cuanto a la idoneidad de su uso.

Será el formador, por tanto, el que debe elegir entre los muchos existentes, o bien diseñar alguno específico para una aplicación concreta. Sea como sea, los medios didácticos deberán desarrollarse abiertamente para permitir a los formadores trabajar con una cierta variedad didáctica. Conviene, por ello, tener en cuenta que, como instrumentos pedagógicos auxiliares que son, los

medios y sistemas o recursos didácticos no tienen más objetivo que facilitar el aprendizaje del alumno.

Algunos criterios para la selección de recursos didácticos

El formador debe elegir el contenido y el tipo de soporte didáctico que va a utilizar en sus acciones formativas, en función de los siguientes elementos:

- La materia específica a enseñar.
- Las necesidades y la situación de aprendizaje de los alumnos.
- Las condiciones ambientales.
- El tiempo disponible para la aplicación. (Calvo, 2006, p. 97)

Recursos didácticos son todos los materiales que el docente utiliza como herramienta para facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos deben ser seleccionados y elaborados de la mejor manera, tomando en cuenta algunos criterios para llamar la atención de los estudiantes y de esta manera lograr el objetivo planteado.

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo Social

EDUCACIÓN

CONCEPTO

Para Froebel, (1826) la educación es el estímulo del hombre para manifestar su ley interior a conciencia, en libertad y en autonomía, como ser pensante, reflexivo y en proceso de concientización. (Bohm & Schiefelbein, 1992, p. 22)

Mediante la educación el niño adquiere conocimientos que le permiten ser un ser humano comunicativo, con pensamiento crítico, reflexivo, responsable, consiente de sus actos.

Según Banchio, (2004) “quien transita la verdadera educación se ve obligado a superar el sentido común, la forma media de ver las cosas, para descubrir lo que hay detrás. La verdadera educación implica adquirir una óptica “nueva” comenzando a mirar lo cotidiano de forma diferente”. (RED científica, 2004, p. 1)

Al educarse una persona asimila y adquiere conocimientos, por lo tanto educación es un proceso socializador mediante el cual se forma a la persona día a día ayudándole en el desarrollo de sus facultades intelectuales, morales y físicas. La educación debe ser exigente, desde el punto de vista que la persona debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial. Con la educación el niño comienza a ver a fondo las cosas.

La educación responde a una apreciación superficial del hecho educativo: generalmente se concibe la educación como una cualidad adquirida, en virtud de la cual un hombre está adaptado en sus modales externos a determinados usos sociales. La educación se toma como resultado de una pulimentación de formas superficiales de convivencia social, cuya consecuencia es evitar roces y situaciones violentas en las relaciones humanas. El proceso educativo termina, según este significado, en la posesión de determinadas formas de comportamiento social.

Parece como si en el concepto vulgar, la educación fuera una corteza o cobertura del hombre. La etimología nos va a llevar a su aspecto interior. La palabra educación está emparentada en sus orígenes con el verbo latino educere, que significa sacar afuera, criar. Educación sería acción de criar. En la crianza hay un doble movimiento: el de alimentar, es decir, proporcionar sustancias ajenas que se incorporen al organismo, y el de facilitar el desenvolvimiento de las fuerzas o energías interiores, dando lugar a un desarrollo cuantitativo y cualitativo del individuo. Como se puede ver, el sentido etimológico de la educación no se queda en la mera superficialidad, sino que hace referencia a la interioridad del ser humano, de la cual, como fuente, va a brotar los hábitos o formas de vivir que determinan o posibilitan el que de un hombre digamos que está educado.

La significación vulgar y la significación etimológica vienen a ofrecer dos visiones de la educación que mutuamente se completan. El concepto etimológico nos lleva a una noción individualista del proceso educativo; el concepto vulgar nos lleva a la perspectiva sociológica, la del influjo de la sociedad sobre el hombre. Pero una y otra tienen de común una idea: la de modificación. Y en la medida en que la modificación supone el paso de una situación a otra que se considera mejor, en el fondo de estos dos sentidos late la idea básica de la educación: la perfección. (Úbeda, 2008, p. 1)

La educación es la modificación constante del ser humano para lograr su perfección mediante la adquisición de conocimientos, además hace referencia a la interioridad del ser humano, es decir que mediante la

adquisición de nuevos conocimientos en el niño nacer hábitos o formas de vivir que le permiten integrarse con facilidad a la sociedad.

FINALIDAD

Según Bohm, (1992) “educación es toda ayuda que se proporcione al niño para que actualice y realice, de forma creciente su potencial de ser persona es decir su razón, su libertad y su lenguaje y así se vaya emancipando cada día más, llegando a ser más razonable, más libre y más comunicativo.” (Bohm & Schiefelbein, 1992, p. 22)

La finalidad de la educación es lograr el perfeccionamiento constante de las personas en todas sus áreas, para que vean de diferente manera las cosas, para que logren ser personas con pensamiento crítico y reflexivo. Que puedan comunicarse libre y espontáneamente en la sociedad, le facilita al educando la adquisición de los conocimientos y valores que le permiten tener un desarrollo favorable con la sociedad.

CURRÍCULO DE PRIMER AÑO

Ecuador. Ministerio de Educación del Ecuador

El currículo de 1996 y su evaluación

En 1996 se oficializó un nuevo currículo para EGB fundamentado en el desarrollo de destrezas y la aplicación de ejes transversales que recibió el nombre de “Reforma Curricular de la Educación Básica”.

En 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional que permitió determinar el grado de aplicación de la Reforma Curricular de la Educación Básica en las aulas, determinando los logros y dificultades, tanto técnicas como didácticas.

Esta evaluación permitió comprender algunas de las razones por las que los docentes justifican el cumplimiento o incumplimiento de los contenidos y objetivos planteados en la Reforma: la desarticulación entre los niveles, la insuficiente precisión de los temas que debían ser enseñados en cada año de estudio, la falta de claridad de las destrezas que debían desarrollarse, y la carencia de criterios e indicadores esenciales de evaluación... (2010, p. 8)

Ecuador. Ministerio de Educación (2010, p. 16-20)

El Buen Vivir como principio rector de la transversalidad en el currículo

El Buen Vivir es un principio constitucional basado en el Sumak Kawsay, una concepción ancestral de los pueblos originarios de los Andes. Como tal, el Buen Vivir está presente en la educación ecuatoriana como principio rector del sistema educativo, y también como hilo conductor de los ejes transversales que forman parte de la formación en valores.

En otras palabras, el Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y como tal garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza.

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio. En sentido general, los ejes transversales, abarcan temáticas tales como:

• La interculturalidad

El reconocimiento a la diversidad de manifestaciones étnico-culturales en las esferas local, regional, nacional y planetaria, desde una visión de respeto y valoración.

• La formación de una ciudadanía democrática

El desarrollo de valores humanos universales, el cumplimiento de las obligaciones ciudadanas, la toma de conciencia de los derechos, el desarrollo de la identidad ecuatoriana y el respeto a los símbolos patrios, el aprendizaje de la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional, la tolerancia hacia las ideas y costumbres de los demás y el respeto a las decisiones de la mayoría.

• La protección del medioambiente

La interpretación de los problemas medioambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su conservación y protección.

- **El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes**

El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socio-ecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el empleo productivo del tiempo libre.

- **La educación sexual en los jóvenes**

El conocimiento y respeto por la integridad de su propio cuerpo, el desarrollo de la identidad sexual y sus consecuencias psicológicas y sociales, la responsabilidad de la paternidad y la maternidad.

La atención a estas temáticas será planificada y ejecutada por los docentes al desarrollar sus clases y las diversas tareas de aprendizaje, con el apoyo de actividades extraescolares de proyección institucional.

La estructura curricular: sistema de conceptos empleados

Cada una de las áreas del nuevo referente curricular de la Educación General Básica se ha estructurado de la siguiente manera: La importancia de enseñar y aprender, los objetivos educativos del año, la planificación por bloques curriculares, las precisiones para la enseñanza y el aprendizaje, y los indicadores esenciales de evaluación.

La importancia de enseñar y aprender

Esta sección presenta una visión general del enfoque de cada una de las áreas, haciendo énfasis en lo que aportan para la formación integral del ser humano. Además, aquí se enuncian el eje curricular integrador, los ejes del aprendizaje, el perfil de salida y los objetivos educativos del área.

- **Eje curricular integrador del área:** es la idea de mayor grado de generalización del contenido de estudio que articula todo el diseño curricular de cada área, con proyección interdisciplinaria. A partir de éste se generan los conocimientos, las habilidades y las actitudes, por lo que constituye la guía principal del proceso educativo. Los ejes curriculares integradores correspondientes a cada área son los siguientes:

- Lengua y Literatura: escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.

- Matemática: desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida cotidiana.

- Estudios Sociales: comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana.

- Ciencias Naturales: comprender las interrelaciones del mundo natural y sus cambios.

- **Ejes del aprendizaje:** se derivan del eje curricular integrador en cada área de estudio y son el hilo conductor que sirve para articular las destrezas con criterios de desempeño planteadas en cada bloque curricular.

- **Perfil de salida del área:** es la descripción de los desempeños que debe demostrar el estudiantado en cada una de las áreas al concluir el décimo año de Educación General Básica, los mismos que se evidencian en las destrezas con criterios de desempeño.
- **Objetivos educativos del área:** orientan el alcance del desempeño integral que deben alcanzar los estudiantes en cada área de estudio durante los diez años de Educación General Básica. Los objetivos responden a las interrogantes siguientes:
 - ¿QUÉ ACCIÓN o ACCIONES? de alta generalización deberán realizar los estudiantes.
 - ¿QUÉ DEBE SABER? Conocimientos asociados y logros de desempeño esperados.
 - ¿PARA QUÉ? Contextualización con la vida social y personal.

Objetivos educativos del año

Expresan las máximas aspiraciones que pueden ser alcanzadas en el proceso educativo dentro de cada año de estudio.

Planificación por bloques curriculares

Los bloques curriculares organizan e integran un conjunto de destrezas con criterios de desempeño alrededor de un tema generador.

Destrezas con criterios de desempeño

Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño. Las destrezas se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué debe saber hacer? Destreza
- ¿Qué debe saber? Conocimiento
- ¿Con qué grado de complejidad? Precisiones de profundización

Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje

Constituyen orientaciones metodológicas y didácticas para ampliar la información que expresan las destrezas con criterios de desempeño y los conocimientos asociados a éstas; a la vez, se ofrecen sugerencias para desarrollar diversos métodos y técnicas para orientar el aprendizaje y la evaluación dentro y fuera del aula.

Indicadores esenciales de evaluación

Son evidencias concretas de los resultados del aprendizaje, precisando el desempeño esencial que deben demostrar los estudiantes. Se estructuran a partir de las interrogantes siguientes:

- ¿Qué acción o acciones se evalúan?
- ¿Qué conocimientos son los esenciales en el año?
- ¿Qué resultados concretos evidencia el aprendizaje?

Anexos

Orientaciones para la planificación didáctica: es una guía para que el docente reflexione y organice su trabajo en el aula dando respuestas a las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante planificar?, ¿Qué elementos debe tener una planificación?, ¿Cómo se verifica que la planificación se está cumpliendo? Estas orientaciones constituyen una propuesta flexible para la planificación...ibídem

Ecuador. Ministerio de Educación (2010, p. 26)

Objetivos educativos del año

Del estudiante:

- Desarrollar su autonomía mediante el reconocimiento de su identidad y el desempeño en las actividades cotidianas y colectivas para fomentar la seguridad, confianza en sí mismo, el respeto, la integración y la socialización con sus compañeros.
- Aceptar y respetar la diversidad de cada uno de sus compañeros, para aprender a vivir y desarrollarse en armonía.
- Promover y estimular el cuidado de su entorno mediante proyectos, talleres y actividades lúdicas para garantizar su progreso como ser humano, responsable del medioambiente y de su patrimonio cultural.
- Desarrollar las funciones básicas para desenvolverse y resolver problemas en la vida cotidiana.
- Expresar y comunicar ideas, sentimientos y vivencias a los demás de forma comprensible.
- Disfrutar de la lectura de imágenes, los relatos contados, el arte y la música, demostrando interés y participando en las actividades diarias para el desarrollo de su creatividad.
- Ser capaz de crear y expresar su entorno a través del lenguaje artístico que le permita imaginar, inventar y plasmar desde sus sentimientos.
- Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz.

Ecuador. Ministerio de Educación (2010, p. 28-30)

BLOQUES CURRICULARES

Dentro del currículo de primer año se plantean varios bloques curriculares que sirven para integrar los ejes del aprendizaje y articular el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño, que el docente podrá dividirlos en situaciones didácticas⁵ según el tema y número de destrezas a desarrollar, integrando todos los componentes del aprendizaje. Es importante recalcar

que los temas escogidos son sugerencias, puesto que el docente puede cambiarlos dependiendo de los intereses, necesidades, experiencias y el entorno de sus estudiantes.

Dentro de los bloques curriculares propuestos se plantea desarrollar lo siguiente:

1. Mis nuevos amigos y yo

- ¿Cómo soy?: características físicas y de carácter
- Mi nombre
- Lo que me gusta, lo que me disgusta
- La escuela
- Las compañeras y los compañeros
- Dependencias de la escuela
- Personal de la escuela
- Alimentos saludables y no saludables
- Normas de convivencia en el aula y en la escuela: rutinas, orden, tiempo, turnos, espacios
- Derechos, responsabilidades y compromisos en el aula y en la escuela

2. Mi familia y yo

- ¿Cómo es mi familia y quiénes la forman?
- ¿Cómo es cada uno de los miembros de mi familia?
- Mi historia desde mi nacimiento
- Actividades que hago con mi familia
- Lo que nos gusta a mi familia y a mí: comidas, hábitos de higiene, celebraciones, recreación
- Normas de convivencia en la familia: rutinas, orden, aseo, alimentación, tiempo, turnos, espacios, ocupación de los miembros de mi familia
- Derechos, responsabilidades y obligaciones dentro de mi familia
- ¿En dónde vivo? ¿Cómo es mi vivienda?

3. La naturaleza y yo

- ¿Cómo es el medio natural que me rodea?
- ¿Cómo descubro mi entorno?
- Los animales de mi entorno: ¿cuáles son?, ¿cómo los cuido?, ¿qué actividades realizo con ellos?, ¿y... los otros animales?
- Las plantas de mi entorno: ¿cuáles son?, ¿qué hago con ellas?, ¿para qué me sirven?
- El agua, el aire y la tierra en mi entorno: ¿dónde se encuentran?, ¿para qué me sirven?, ¿cómo son?, ¿cómo los siento?, ¿cómo los cuido?
- El día y la noche en mi entorno: ¿cómo es el día?, ¿qué actividades hago en el día?, ¿cómo es la noche?, ¿qué actividades hago en la noche?
- El calor y el frío en mi entorno: ¿en qué momento siento calor?, ¿qué hago cuando siento calor?, ¿en qué momento siento frío?, ¿qué hago cuando siento frío?

- Yo cuido mi cuerpo: ¿qué hago para cuidar mi cuerpo? Aseo, descanso, recreación, alimentación y prevención de accidentes. Consecuencias de la falta de cuidado del cuerpo. ¿Quiénes me ayudan a cuidar mi cuerpo? y ¿cómo me ayudan?
- Responsabilidades y obligaciones con mi entorno: reciclaje de basura, ahorro y cuidado del agua, ahorro de la energía y cuidado del aire y de la tierra (contaminación).

4. Mi comunidad y yo

- ¿Cómo se llama el lugar donde vivo?: ¿cómo es?, ¿dónde se encuentra?, ¿qué hay en ese lugar?, ¿qué hacen las personas?
- Servicios que existen en el lugar donde vivo: ¿para qué sirven?
- ¿Cómo me traslado del lugar donde vivo a otros sitios?
- ¿Qué cuidados debo tener en el lugar donde vivo?: educación vial y recolección de basura
- Cuidado de los parques y los espacios recreativos
- ¿Cómo me comunico con las personas que habitan en el lugar donde vivo y en otros lugares? (radio, televisión, correo, Internet)
- Responsabilidades y compromisos en el lugar donde vivo
- ¿Qué lugares con valor patrimonial hay en mi comunidad?

5. Mi país y yo

- ¿Dónde nací?, ¿dónde vivo? y ¿cómo es?
- Relación del lugar en el que vivo con el país
- Mi país es parte de un planeta
- ¿Qué lugares conozco de mi país?
- Manifestaciones culturales de mi país: música, artesanía, comida, bailes, festividades y tradición oral
- ¿Qué símbolos patrios representan a mi país?

DESARROLLO INTEGRAL

CONCEPTO

El desarrollo integral del Ser en la educación es poder lograr en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, así como en los adultos, un descubrimiento de todas las áreas de su vida. Eso involucra no solamente aprender las materias intelectuales, sino también desarrollar el lado físico, emocional y espiritual. Y en cuanto las materias intelectuales, que sean de verdad cognitivas. Poder investigar, descubrir y encontrar uno mismo, no aprender de memoria. Un desarrollo verdaderamente integral es una dinámica incesante, donde una cosa lleva a la otra. Por ejemplo una técnica emocional induce a buscar una técnica mental, y así sucesivamente. Y eso nos incita también a equilibrarnos físicamente. Todo está ligado.

Integral es la interacción entre las diferentes disciplinas orientada a un bien común, que apunta al desarrollo de la persona como tal, no como un número o un alumno más. Lograr que la persona encuentre su propia identidad, que es única y maravillosa. Implica una educación personalizada, con mucho respeto a las diferencias, a la manera de ser, sentir, pensar y vivir de cada uno. (Pacheco, 2010, p. 8)

El desarrollo integral de los niños es favorecer de manera directa cualquier tipo de apoyo para su crecimiento, partiendo de la base de que existe preocupación y por sobre todo amor. Es de mucha importancia Inculcar buenos valores desde pequeños, ya que favorecerá notablemente en el desarrollo evolutivo de los niños, provocando así personas integras en todo aspecto.

DESARROLLO SOCIAL

CONCEPTO

El desarrollo social se refiere a las pautas de conducta, a los sentimientos, a las actitudes y a los conceptos que los niños manifiestan en relación con los demás y a la manera en que estos diversos aspectos cambian con la edad. (Schaffer, 2000, p. 21)

De acuerdo con Schaffer el desarrollo social es el comportamiento, los sentimientos, la forma de ser, las actitudes y las aptitudes que el niño tiene hacia los demás y a medida que el niño crece estos aspectos van cambiando, por ejemplo cuando el niño logra mantener conversaciones con personas de diferentes edades o al relacionarse con un grupo o personas nuevas muestra agresividad, aislamiento o se integra con facilidad, es decir cuál es el comportamiento del niño ante la sociedad.

El desarrollo social incluye la noción de los conceptos de los niños acerca de los demás, de manera que se aprecie claramente la noción de que los niños

perciben, recuerdan, piensan, interpretan y construyen las conductas de otras personas (y de sí mismos). (Schaffer, 2000, p. 21)

El desarrollo social se refiere al concepto que el niño adquiere de los demás. Es la interpretación de conductas, comportamientos, actitudes, aptitudes observadas, es decir el niño observa el comportamiento de una persona, recuerda lo observado, lo analiza, se realiza un sin número de preguntas sobre el comportamiento de la persona que observo, en ocasiones indaga sobre las preguntas que se hizo obteniendo o no respuesta y por ultimo representa lo observado.

El desarrollo social es un proceso de transformación evolutiva de la persona en el que, gracias a la maduración biológica y a la interrelación con los otros, va adquiriendo las capacidades que le permitirán vivir y desarrollarse como ser individual y social en contextos cada vez más amplios. (Ocaña & Martín, 2011, p. 4)

A partir de esta definición concluyo que el desarrollo social es el proceso de socialización que el niño desarrolla lentamente a través de un complejo proceso de interacciones personales, ambientales y culturales y que van cambiando con la edad, las cuales les permitirán desenvolverse personal y socialmente de mejor manera.

IMPORTANCIA

Según (Llavina, N, 2009) durante la infancia las habilidades sociales comprenden la capacidad para gestionar de manera correcta sentimientos y comportamientos, reconocer las señales sociales de los demás y participar e interaccionar con el resto de compañeros de forma positiva. Un nuevo estudio muestra que la forma en que las madres hablan con sus hijos cuando son pequeños tiene un efecto positivo y duradero en este desarrollo social. Con las habilidades sociales expresamos sentimientos, actitudes, deseos y derechos. Con un buen desarrollo de las mismas llevamos a cabo estas expresiones de manera adecuada, de modo que nos permiten resolver con

éxito los problemas con los demás. Su dominio ayuda también a conseguir satisfacciones en todos los ámbitos, el familiar, el de las amistades, el laboral e, incluso, el de las relaciones amorosas.

La habilidad social se basa en el lenguaje verbal y no verbal. (Fundación EROSKI, 2009, p. 1)

El desarrollo social es uno de los puntos fundamentales para el desarrollo integral del niño, por eso es importante que desde temprana edad se le estimule al niño correctamente. Con las habilidades sociales expresamos sentimientos, actitudes, deseos y derechos. Y con un buen desarrollo de las mismas logramos desenvolvernos de forma positiva en los diferentes ámbitos de nuestra vida. La habilidad social se basa en dos tipos de lenguaje. En el lenguaje no verbal están los gestos, posturas, la mirada, la aptitud. Por otro lado, el lenguaje verbal incluye, la entonación, el tono de. La práctica de diferentes valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia, la empatía, saber formular preguntas. Son todas habilidades básicas que nos integran de forma adecuada en la sociedad

2.5 Hipótesis

El Juego simbólico incide en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.

2.6 Señalamiento de variables

2.6.1 Variable Independiente

El Juego Simbólico

2.6.2 Variable Dependiente

Desarrollo Social

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

La presente investigación tuvo un enfoque: Cualitativo y Cuantitativo.

Se trata de una investigación Cualitativa ya que la Educación está enmarcada en las Ciencias Humanas, y la realidad fue única puesto que la investigación se realizó de forma directa con los estudiantes y docentes del primer año de Educación de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón”, y una vez obtenido los datos numéricos fueron analizados de una manera crítica y reflexiva para de esta manera llegar a una propuesta que ayudo a solucionar el problema investigado.

Por otro lado, fue una investigación Cuantitativa ya que al recoger la información necesaria, se procedió a aplicar herramientas que nos permitió establecer mediciones controladas de las variables investigadas.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

La presente investigación se la efectuó bajo las siguientes modalidades básicas de investigaciones escritas y detalladas a continuación:

3.2.1 Investigación Bibliográfica

La presente investigación se analizó con información obtenida a través de: investigaciones, proyectos, libros, tesis, revistas, periódicos, internet que existe en relación a las variables estudiadas como son: El juego simbólico y Desarrollo Social para poder elaborar un Marco Teórico sólido que sustente

la investigación, así como también nos orientó en la interpretación de resultados y en todo el proceso investigativo.

3.2.2 Investigación de Campo

Esta investigación es de campo porque el estudio del problema se realizó en el lugar de los hechos, en la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón”. De esta manera se obtuvo contacto directo con la realidad, teniendo información de fuente directa con los sujetos de investigación como fueron: personal docente y estudiantes, para poder obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

3.3 Niveles o Tipo de Investigación

La presente investigación se inició con el nivel exploratorio y se llegó al nivel descriptivo.

Exploratorio.- Porque nos permitió realizar un sondeo y alcanzar a obtener una idea general muy orientadora de lo que nos interesa sobre la investigación. Además nos permitió generar una hipótesis y reconocer las variables que son de interés educativo y social.

Descriptiva.- Se describió los Juegos simbólicos utilizados en el proceso aprendizaje-enseñanza en la escuela estudiada, así como también se analizaron el Desarrollo social alcanzado por los estudiantes del Primer año de educación Básica.

3.4 Población y Muestra

Por ser un universo pequeño las fichas de observación y entrevistas se aplicaron a toda la población en el número que se encuentra determinado en el siguiente cuadro.

POBLACIÓN		MUESTRA	PORCENTAJE
Docentes		3	3%
Estudiantes	Paralelo "A"	34	32%
	Paralelo "B"	36	33%
	Paralelo "C"	34	32%
TOTAL		107	100%

Cuadro N° 2

Tema: Población y muestra

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

3.5 Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: El Juego simbólico

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juego simbólico es la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas.	Jugar	Actividad generadora de placer. Actividad espontánea y desinteresada. Actividad libre.	ÍTEM N° 1 Juega a representar roles de adultos Siempre A veces Nunca ÍTEM N° 3 El juego que practica es libre. Siempre A veces Nunca	Observación Ficha de observación
	Representaciones mentales	Idea transferida. Idea generalizadora.	ÍTEM N°4 Juega a imitar una profesión. Siempre A veces Nunca	Entrevista Cuestionario

Cuadro N° 3

Tema: Variable Independiente

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

3.5 Operacionalización de Variables

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo Social

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Pautas de conducta, a los sentimientos, a las actitudes y a los conceptos que los niños manifiestan en relación con los demás y a la manera en que estos diversos aspectos cambian con la edad.	Conducta	Acciones humanas Manifestación de la personalidad	ÍTEM N°5 Interactúa con sus compañeros. Siempre A veces Nunca	Observación
	Sentimientos	Estados de ánimo	ÍTEM N° 8 Participa en actividades grupales. Siempre A veces Nunca	Ficha de observación
	Actitudes	Formas de actuar	ÍTEM N°10 Mantiene conversaciones con personas de otras edades. Siempre A veces Nunca	Entrevista
	Conceptos	Unidad cognitiva Imágenes mentales		Cuestionario

Cuadro N° 4

Tema: Variable Dependiente

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

3.6 Técnicas de Recolección de Información

Con el objeto de viabilizar la información de campo se pasara por dos fases.

- Recolección de información
- Procesamiento y análisis

3.6.1 Recolección de la Información

N°	PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1	¿Para qué?	Investigar la incidencia del Juego simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo.
2	¿De qué personas u objetos?	Estudiantes y docentes de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo.
3	¿Sobre qué aspectos?	El Juego Simbólico y El Desarrollo Social
4	¿Quién? ¿Quiénes?	La investigadora: Ana Zapata.
5	¿A quiénes?	104 Estudiantes. 3 Docentes.
6	¿Cuándo?	En el primer quimestre del año lectivo 2012-2013.
7	¿Dónde?	Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón”.
8	¿Cuántas veces?	Ficha de observación: 3 veces Entrevista: 1 vez
9	¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista Observación
10	¿Con qué?	Cuestionario Ficha de observación

Cuadro N° 5

Tema: Recolección de la información

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

3.6.2 Procesamiento y análisis

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	
TÉCNICAS	ACTIVIDADES-INVOLUCRADO
Ficha de observación	Dirigida a los niños y niñas de la Institución con el objetivo de conocer que tipos de juegos practican y cuál es su nivel de desarrollo social.
Entrevista	Dirigida a los docentes de grado para conocer que saben sobre el tema de investigación.

Cuadro N° 6

Tema: Procesamiento y análisis

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

3.7 Procesamiento y Análisis de la Información

- Se revisó y se analizó la información obtenida, es decir se realizó la limpieza de la información inadecuada e incompleta.
- Se tabularon los resultados según las variables de la hipótesis que se propuso y se representó gráficamente.
- Se analizó los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.
- Se interpretó los resultados.
- Se comprobó y verifíco la hipótesis.
- Se plantearon conclusiones y recomendaciones.
- Se diseñó la propuesta pertinente.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 PROCEDIMIENTO

Los resultados de la investigación realizada están relacionados con la operacionalización de las variables, que permitieron la elaboración del instrumento de investigación como la entrevista dirigida a los docentes y la ficha de observación a los niños y niñas de la institución.

Para la tabulación de datos se diseñaron los cuadros estadísticos y gráficos correspondientes, que contienen el porcentaje respectivo de las respuestas obtenidas mediante los instrumentos de investigación y cada uno tiene su respectivo análisis e interpretación.

A continuación se presenta la tabulación de la entrevista dirigida a los docentes y de la misma manera se realiza la discusión de resultados de la entrevista y la ficha de observación.

Del análisis e interpretación de datos se obtendrá la información necesaria para plantear las conclusiones y recomendaciones pertinentes al problema, que a su vez nos servirán para el planteamiento de la propuesta con la que se pretende dar solución al problema.

4.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Ficha de observación dirigida a los estudiantes de la escuela fiscal mixta “Cristóbal Colón”

ÍTEM N° 1

Juega a representar roles de adultos

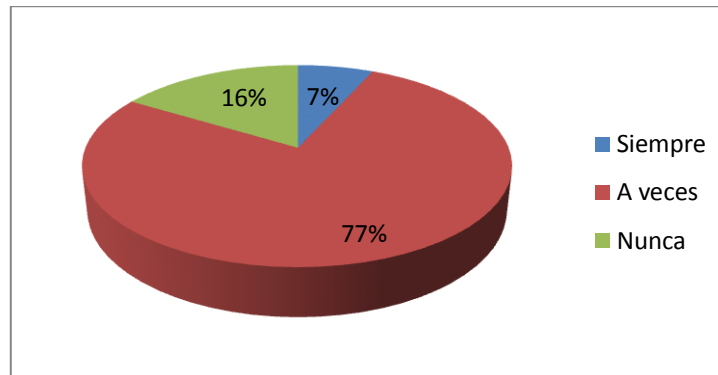
Cuadro N° 7

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	7%
A veces	80	77%
Nunca	17	16%
Total	104	100%

Tema: Juega a representar roles de adultos

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 2



Tema: Juega a representar roles de adultos

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

Observamos que solo el 77% de niños observados juegan a veces a representar roles de adultos y el 16% nunca lo hacen.

Interpretación

Se debería procurar que todos los niños jueguen a representar roles de adultos ya que por medio de estos el niño desarrolla la imaginación, el lenguaje, el pensamiento, se comunica y conoce el mundo que les rodea.

ÍTEM N° 2

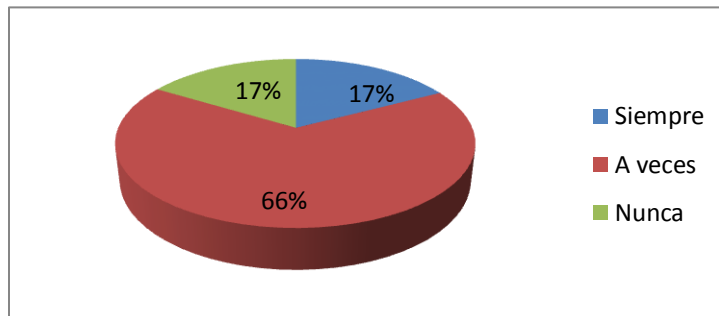
Con qué frecuencia le gusta disfrazarse de personajes ficticios

Cuadro N° 8

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	17%
A veces	69	66%
Nunca	17	17%
Total	104	100%

Tema: Con qué frecuencia le gusta disfrazarse de personajes ficticios
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 3



Tema: Con qué frecuencia le gusta disfrazarse de personajes ficticios
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

Observamos que 18 niños con un porcentaje del 17% siempre les gusta disfrazarse de personajes ficticios, mientras que 69 niños con el porcentaje del 66% a veces les gusta disfrazarse de personajes ficticios y por último 17 niños que corresponde al 17% nunca les gusta disfrazarse de personajes ficticios.

Interpretación

Deberíamos tratar que a los niños les guste disfrazarse más de personajes ficticios ya que esto les ayuda a desarrollar su imaginación y creatividad siempre y cuando los personajes que representan estén acorde a su edad y su integridad no corra ningún peligro. Sin olvidar que los docentes deben explicar a sus estudiantes la diferencia entre el mundo real del ficticio.

ÍTEM N° 3

El juego que practica es libre.

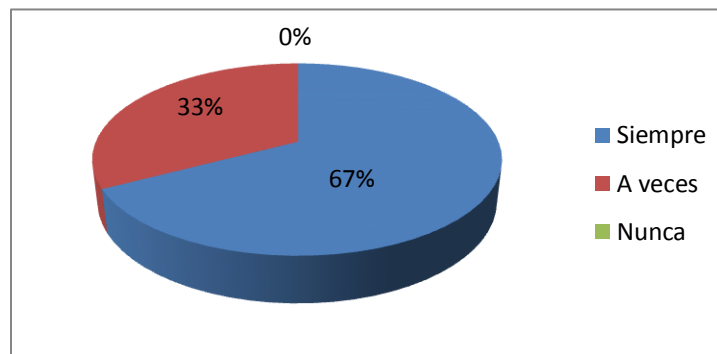
Cuadro N° 9

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	70	67%
A veces	34	33%
Nunca	0	0%
Total	104	100%

Tema: El juego que practica es libre

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 4



Tema: El juego que practica es libre

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

Observamos que el 67% que corresponde a 70 niños siempre juegan libremente, mientras que 34 niños que representa el 33% a veces juegan libremente.

Interpretación

En esta observación se logra determinar que existe gran mayoría de niños que juegan libremente, mientras que una minoría lo hace a veces. El juego es una actividad libre, espontánea que realizan los niños, pero hay que tomar en cuenta que puede ser utilizado como recurso didáctico por los docentes, los cuales pueden guiar, explicar, dar un modelo de juego a sus estudiantes, con un fin determinado favoreciendo en su maduración, pensamiento creativo, desarrollo de habilidades y experiencia social.

ÍTEM N°4

Juega a imitar una profesión.

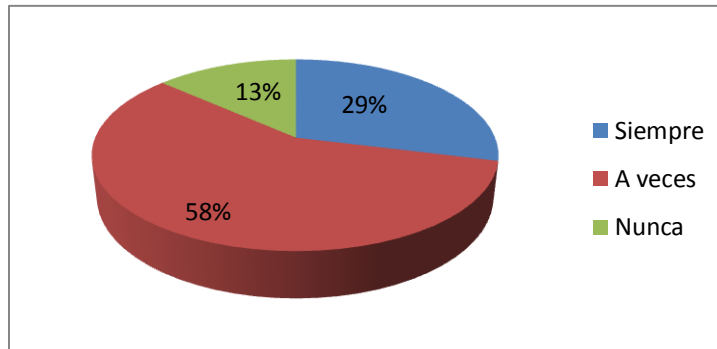
Cuadro N° 10

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	29%
A veces	60	58%
Nunca	14	13%
Total	104	100%

Tema: Juega a imitar alguna profesión

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 5



Tema: Juega a imitar una profesión

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

El 29% de los observados que representan a 30 niños siempre juegan a imitar una profesión, mientras que el 58% de los observados que representan a 60 niños a veces juegan a imitar una profesión y por último el 13% que corresponde a 14 niños nunca juegan a imitar una profesión.

Interpretación

Las docentes deben proponer realizar más juegos de representación porque de esta manera los niños conocen cual es la función de las diferentes profesiones, su vestimenta, en que se diferencian cada una de ellas, enriquecen su vocabulario y conocimientos.

ÍTEM N°5

Interactúa con sus compañeros.

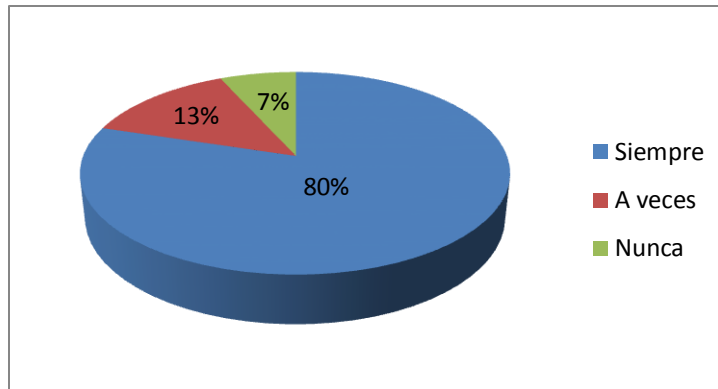
Cuadro N° 11

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	83	80%
A veces	14	13%
Nunca	7	7%
Total	104	100%

Tema: Interactúa con sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 6



Tema: Interactúa con sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

El 80% equivalente a 83 observados siempre interactúan con sus compañeros, mientras que el 13% equivalente a 14 observados a veces interactúan con sus compañeros y por último el 7% equivalente a 7 observados nunca interactúan con sus compañeros.

Interpretación

Los resultados no son tan alarmantes pero los docentes deberían tratar de que los niños interactúen con todos sus compañeros ya que de esta manera fortalecerán valores como la empatía, la responsabilidad, la cooperación, el respeto y también contribuirán en su desarrollo social a una edad adecuada.

ÍTEM N° 6

Tiene una buena relación con sus compañeros.

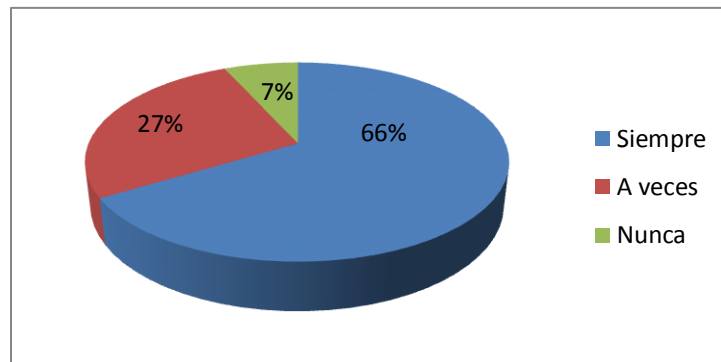
Cuadro N° 12

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	69	66%
A veces	28	27%
Nunca	7	7%
Total	104	100%

Tema: Tiene una buena relación con sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth zapata Montoya Zapata

Gráfico N° 7



Tema: Tiene una buena relación con sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth zapata Montoya Zapata

Análisis

El 66% de los observados que representan a 69 niños siempre tienen una buena relación con sus compañeros, mientras que el 27% que corresponde a 28 niños a veces tienen una buena relación con sus compañeros y por último el 7% nunca tienen una buena relación con sus compañeros.

Interpretación

Aunque la minoría nunca tiene una buena relación con sus compañeros es un poco alarmante ya que estos niños no permiten que el ambiente de clase sea ameno. Una buena relación entre todos los estudiantes es la herramienta con la que debe contar el educador para poder guiar y organizar el aprendizaje de los niños, al mismo tiempo que le permite desarrollar en los mismos valores y actitudes que le permitan interactuar con la sociedad.

ÍTEM N° 7

Comparte sus juguetes con sus compañeros.

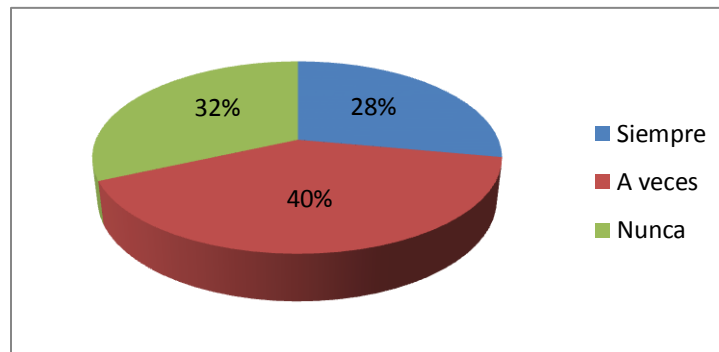
Cuadro N° 13

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	28%
A veces	42	40%
Nunca	33	32%
Total	104	100%

Tema: Comparte sus juguetes con sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 8



Tema: Comparte sus juguetes con sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

Observamos que 33 niños que pertenecen al 32% siempre comparten sus juguetes con sus compañeros, mientras que 42 niños que representa el 40% a veces comparten sus juguetes con sus compañeros y por ultimo observamos que 29 niños que corresponde al 28% nunca comparten sus juguetes con sus compañeros.

Interpretación

Aprender a compartir es un proceso que se va desarrollando con el tiempo y el aprendizaje, pero que es fundamental para aprender a convivir. Por ello los docentes deben explicar a sus estudiantes la importancia de este valor y sin olvidar que la mejor forma de hacerlo es con un buen modelo a seguir ya que los niños a esta edad imitan a las personas adultas.

ÍTEM N° 8

Participa en actividades grupales

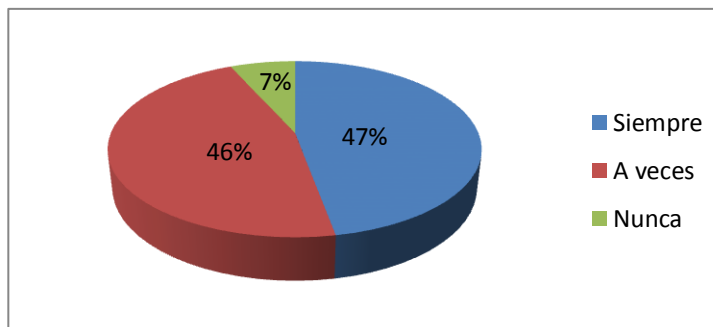
Cuadro N° 14

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	49	47%
A veces	48	46%
Nunca	7	7%
Total	104	100%

Tema: Participa en actividades grupales

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 9



Tema: Participa en actividades grupales

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

El 47% de los observados que representan a 49 niños siempre participan en actividades grupales, mientras que el 46% de los observados que representan a 48 niños a veces participan en actividades grupales y por último el 7% que corresponde a 7 niños nunca participan en actividades grupales.

Interpretación

Al participar en actividades grupales el niño practica el cooperativismo, participación, respeto, se relaciona con otros niños, expresa sus sentimientos y pensamientos. Por lo tanto la profesora tiene que buscar estrategias para lograr que todos sus estudiantes participen voluntariamente y con entusiasmo en las actividades grupales planificadas para la clase.

ITEM N° 9

Ayuda a sus compañeros.

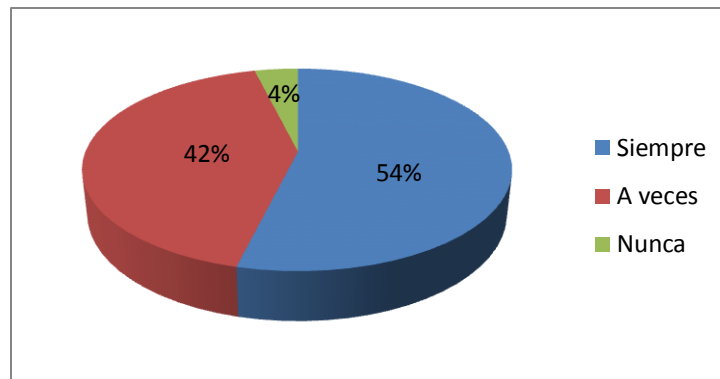
Cuadro N° 15

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	56	54%
A veces	44	42%
Nunca	4	4%
Total	104	100%

Tema: Ayuda a sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 10



Tema: Ayuda a sus compañeros

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

El 54% equivalente a 56 observados siempre ayudan a sus compañeros, mientras que el 42% equivalente a 44 observado a veces ayudan a sus compañeros y por último el 4% equivalente a 4 observados nunca ayudan a sus compañeros.

Interpretación

Los resultados son un poco alarmantes ya que desde pequeños los niños deben mostrar solidaridad con todos sus compañeros, sin excepciones en todo momento que se presente. Los docentes deben poner más énfasis en buscar diferentes alternativas para enseñar a los niños a ser más solidarios, recordando que deben empezar con el ejemplo.

ÍTEM N°10

Mantiene conversaciones con personas de otras edades.

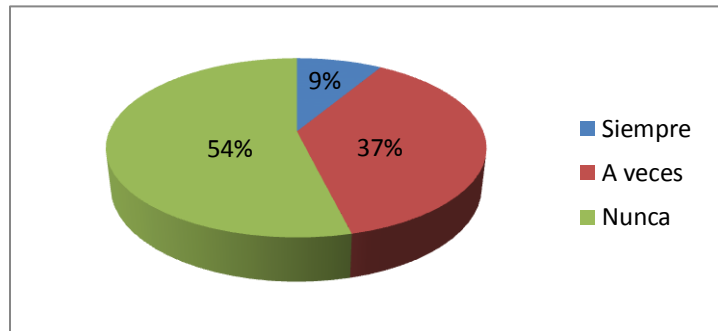
Cuadro N° 16

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	9%
A veces	39	37%
Nunca	56	54%
Total	104	100%

Tema: Mantiene conversaciones con personas de otras edades.

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Gráfico N° 11



Tema: Mantiene conversaciones con personas de otras edades.

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Análisis

Observamos que 9 niños con un porcentaje del 9% siempre mantienen conversaciones con personas de otras edades, mientras que 39 niños con el porcentaje del 37% a veces mantienen conversaciones con personas de otras edades y por último 56 niños que corresponde al 54% nunca mantienen conversaciones con personas de otras edades.

Interpretación

Estos resultados son alarmantes ya que los niños a esta edad ya pueden reconocer las señales sociales de los demás, participar e interactuar con el resto de personas de forma positiva dentro y fuera de la institución, enriqueciendo su lenguaje y conocimientos del mundo que les rodea.

TABULACIÓN DE LA ENTREVISTA

Pregunta N° 1

¿Los niños juegan a representar roles de adultos?

Docente N° 1

Si, en la hora del recreo practican este juego, pero no son todos.

Docente N° 2

Si, muchos de los casos lo hacen porque miran a sus mayores y a lo mejor en uno de los casos es porque admiran a dicha persona y quieren imitar lo que hacen ya sea bueno o malo.

Docente N° 3

Si, por lo general al papá y la mamá.

Interpretación

Podemos darnos cuenta que todas las docentes respondieron que todos los estudiantes si juegan a representar roles de adultos ya que los niños a esta edad imitan a las personas que se encuentran a su alrededor.

Pregunta N° 2

¿A los niños les gusta disfrazarse de algún personaje ficticio?

Docente N° 1

A los niños les gusta más de súper héroes y a las niñas de princesas.

Docentes N° 2

Claro, pues todo lo miran en la tv y que mejor si es un personaje favorito para los niños, todo lo imitan la voz, la forma de caminar, etc.

Docente N° 3

Si, de los que está de moda.

Interpretación

Según lo que manifiestan las docentes a los niños si les gusta disfrazarse de personajes ficticios que sean de su agrado. Podemos decir que los resultados se deben a que en la actualidad los niños permanecen gran parte

del tiempo frente al televisor y por ende imitan lo que ven en los programas televisivos.

Pregunta N° 3

¿Permite usted a sus estudiantes jugar libremente?

Docente N° 1

Si, en el recreo juegan con precaución y cuidado.

Docentes N° 2

Sí, todos los niños tienen derecho a jugar, pero de una manera sana, es decir, sin nada de golpes, ni jalones, etc.

Docente N° 3

Si, de los que está de moda.

Interpretación

Todas las maestras respondieron que si porque saben la importancia de que los niños practiquen el juego libre cuidando siempre su integridad física.

Pregunta N° 4

¿Les gusta a sus estudiantes disfrazarse de alguna profesión?

Docente N° 1

Cada uno elige lo que le gusta, pero no se disfrazan por no tener los materiales adecuados.

Docente N° 2

Sí, todos los niños quieren imitar y disfrazarse de que quieren ser de grandes y qué mejor de las profesiones.

Docente N° 3

Si, de enfermeras, bomberos, policías.

Interpretación

Las docentes manifiestan que a sus estudiantes si les gusta disfrazarse de las diferentes profesiones existentes o por lo menos las imitan ya que no

cuentan con el material necesario en la institución como lo manifiesta una de las docentes.

Pregunta N° 5

¿Sus estudiantes interactúan con sus compañeros?

Docente N° 1

La mayor parte sí.

Docentes N° 2

Si, tratan de jugar todos e interactúan cada uno de los niños en cada juego que realizan.

Docente N° 3

Sí, pero más les gusta jugar.

Interpretación

Son un poco alarmantes los resultados porque podemos observar que aunque la mayoría de los niños interactúan con sus compañeros, los que no lo hacen, hacen que el ambiente no sea el indicado para trabajar.

Pregunta N° 6

¿El niño/a tiene una buena relación con todos sus compañeros?

Docente N° 1

La mayoría de veces sí, pero hay momentos en que si hay peleas o enojos por parte de ellos.

Docente N° 2

La mayoría de los niños sí, claro que hay veces que pelean pero son por simples cosas.

Docente N° 3

Con case todos.

Interpretación

Los resultados son buenos porque la mayoría de niños tienen una buena relación con todos sus compañeros, pero se debe poner atención en los que presentan problemas para que no sean frecuentes y afecte al grupo.

Pregunta N° 7

¿El niño/a comparte sus juguetes con sus compañeros?

Docente N° 1

Si, saben que deben compartir y no pelear.

Docentes N° 2

Si, comparten los juguetes, pero como todo niño al inicio no quiere prestar pero después encuentran la manera de compartir y juegan sin ningún problema.

Docente N° 3

A la mayoría no les gusta compartir.

Interpretación

Dos docentes respondieron que si les gusta compartir los juguetes mientras que una docente dice que a la mayoría no les gusta compartir. Podemos decir que los resultados se deben a que los niños a esta edad siguen siendo egocentristas o en su casa son hijos únicos y no están acostumbrados a compartir pero la maestra debe buscar la mejor forma para enseñar a sus estudiantes a compartir.

Pregunta N° 8

¿Sus estudiantes participan en actividades grupales?

Docente N° 1

En algunas ocasiones, no se practica mucho el trabajo grupal.

Docente N° 2

Sí, a los niños les gusta trabajar en grupo, pues así comparten nuevas experiencias y conversan de cosas de vividas.

Docente N° 3

No frecuentemente quieren hacerlos solos.

Interpretación

Los resultados son un poco alarmantes porque solo una de las docentes manifiesta que a sus estudiantes si les gusta participar en actividades grupales y esto se debe a que no todas las docentes realizan actividades grupales con sus estudiantes trayendo como consecuencia que los mismos no se integren y prefieran trabajar solos.

Pregunta N° 9

¿Existe colaboración entre sus estudiantes?

Docente N° 1

Si, entre ellos se ayudan y se prestan por ejemplo útiles que el otro no tiene.

Docentes N° 2

Sí, a los niños les gusta trabajar en grupo, pues así comparten nuevas experiencias y conversan de cosas de vividas.

Docente N° 3

Si, por ejemplo cuando hacemos el aseo del aula.

Interpretación

Los resultados que manifiestan las docentes son favorables porque entre sus estudiantes si existe colaboración, esto es bueno ya que los niños desde temprana edad adquieren el valor de la colaboración.

Pregunta N° 10

¿Sus estudiantes mantienen conversaciones con personas de otras edades?

Docente N° 1

Son algunos, no todos por timidez. Pero se incentiva a que lo realicen.

Docente N° 2

Si los estudiantes conversan con niños de grados superiores y también con el personal de la institución, lo cual hace que los niños tengan un nuevo vocabulario ya sea positivo o negativo.

Docente N° 3

Casi no, porque todos son desconocidos para ellos excepto sus maestras.

Interpretación

Los resultados son alarmantes porque solo una docente manifiesta que sus estudiantes conversan con personas de otras edades. Es importante que los estudiantes mantengan diálogos con otras personas ya que esto les beneficia en su vocabulario siempre y cuando este sea acorde a su edad.

Pregunta N° 11

¿Cree usted que es importante que haya Recursos didácticos alternativos sobre el juego simbólico y su incidencia en el Desarrollo social de los niños en la institución?

Docente N° 1

Sí, me parece interesante ya que de este modo se tendrá un material de apoyo para aplicarlo en clases, así se tendrá una idea para realizar actividades distintas y no rutinarias.

Docentes N° 2

Pienso que si es muy importante que existan Recursos didácticos alternativos dentro de la institución, pues hace que los niños puedan interactuar con más facilidad y poder tener un mejor desarrollo social mediante este tipo de recursos didácticos.

Docente N° 3

Sería importante porque nos darían pistas para saber sobre lo que es el juego simbólico y como nos ayuda en su sociabilización.

Interpretación

Todas las docentes manifiestan que es de suma importancia que en la Institución Educativa existan Recursos didácticos alternativos porque ayudará a realizar actividades diferentes que salgan de la rutina.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Pregunta N° 1

¿Los niños juegan a representar roles de adultos?

Las docentes manifiestan que la mayoría de los estudiantes si juegan a representar roles de adultos. Se observó que la mayoría de los niños solo a veces juegan a representar roles de adultos. Se corroboró que los docentes no respondieron con la verdad ya que pudimos observar directamente a los niños, los cuales la mayoría solo a veces juegan a representar roles de adultos.

Pregunta N° 2

¿A los niños les gusta disfrazarse de algún personaje ficticio?

Los docentes dicen que a todos los niños les gusta disfrazarse de personajes ficticios que sean de su agrado. Se observó que la mayoría de los niños juegan a veces a disfrazarse de personajes ficticios. Se corroboró que los docentes no fueron sinceros ya que en las fichas se pudo observar que la mayoría de los niños se disfrazarse a veces de algún personaje ficticio.

Pregunta N° 3

¿Permite usted a sus estudiantes jugar libremente?

Todas las maestras respondieron que si porque saben lo importante que es que los niños practiquen el juego libre. Se observó que la mayoría de niños practica el juego libre. Se corroboró lo que manifestaron los docentes coincide con lo que se observó en las fichas de observación.

Pregunta N° 4

¿Les gusta a sus estudiantes disfrazarse de alguna profesión?

Las docentes manifiestan que a sus estudiantes si les gusta disfrazarse de diferentes profesiones o por lo menos las imitan ya que no cuentan con el

material necesario en la institución como lo manifiesta una de las docentes. Se observó que un mayor porcentaje de niños juega a veces a imitar una profesión. Se corroboró que tanto lo que manifestaron los docentes en la entrevista y lo observado en los niños coincide que a la mayoría de niños les gusta disfrazarse de alguna profesión.

Pregunta N°5

¿Sus estudiantes interactúan con sus compañeros?

Exponen las docentes que la mayoría de los niños interactúan con sus compañeros. Se observó que la mayoría de los niños interactúa con sus compañeros. Se corroboró que tanto los resultados de los docentes y de los niños coinciden en que la mayoría de los niños interactúa con sus compañeros.

Pregunta N° 6

¿El niño/a tiene una buena relación con todos sus compañeros?

Todas docentes respondieron que la mayoría de niños siempre tienen una buena relación con sus compañeros. Se observó que la mayoría de los niños siempre tienen una buena relación con todos sus compañeros. Se corroboró que los resultados tanto de docentes y estudiantes coinciden ya que ambas partes se observa que los niños la mayor parte del tiempo mantienen una buena relación entre ellos.

Pregunta n° 7

¿El niño/a comparte sus juguetes con sus compañeros?

La mayoría de las docentes manifiestan que sus estudiantes si comparten sus juguetes con sus compañeros. Se pudo observar que solo a veces los niños comparten sus juguetes con sus compañeros. Se corroboró que los

resultados de los docentes y de los estudiantes no coinciden ya que los niños solo a veces comparten sus juguetes no como lo manifiestan los docentes.

Pregunta N° 8

¿Sus estudiantes participan en actividades grupales?

Los resultados son un poco alarmantes porque solo una de las docentes responde que a sus estudiantes si les gusta participar en actividades grupales. En los resultados de los niños se observó que coincidió que siempre y a veces participan en actividades grupales. Se corroboró que los resultados se asemejan un poco entre ambas fuentes.

Pregunta N° 9

¿Existe colaboración entre sus estudiantes?

Todas las docentes respondieron que si existe colaboración entre sus estudiantes. Se observó que la mayoría de estudiantes si colabora con sus compañeros, pero también existe un porcentaje alto que colabora a veces con sus compañeros. Se corroboró que los resultados de ambas fuentes coincidieron en cierta parte ya que lo docentes no manifestaron que existen niños que solo a veces colaboran con sus compañeros.

Pregunta N° 10

¿Sus estudiantes mantienen conversaciones con personas de otras edades?

Los resultados son alarmantes ya que solo una docente responde que sus estudiantes mantienen conversaciones con personas de otras edades. Se observó que un alto porcentaje de niños no mantiene conversaciones con personas de otras edades y algunos lo hacen a veces. Se corroboró que los resultados coinciden ya que la mayoría de niños no conversan con personas de otras edades perjudicándoles en su desarrollo social.

Discusión General

Según lo manifestado por los docentes y estudiantes. La mayoría de niños y niñas juegan a representar roles de adultos y se disfrazan de algún personaje ficticio pero no son guiados de una forma adecuada por parte de los docentes ya que los mismos toman muy enserio el concepto de que el juego es una actividad libre lo que trae como consecuencia que los niños y niñas representen roles y utilicen un vocabulario que no esté acorde a su edad. Por otro lado los niños y niñas participan poco en actividades grupales y no mantienen conversaciones con personas de otras edades y es aquí donde los docentes deben actuar de una forma inmediata y eficaz implementando en sus planificaciones actividades en donde todos los niños se involucren y hablen con diferentes personas.

Para tener mejores resultados, se puede diseñar alternativas de solución para los niños y docentes como diferentes recursos didácticos alternativos que ayuden a potenciar el desarrollo social de los niños y niñas involucrados.

4.3 Verificación de La Hipótesis

Comprobación de la hipótesis con chi- cuadrado

Hipótesis – Afirmativa = Alternativa (H_1)

“El Juego Simbólico si incide en el Desarrollo Social De los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de La Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo”.

Hipótesis – Negativa = Nula (H_0)

“El Juego Simbólico no incide en el Desarrollo Social De los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de La Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo”.

Selección del nivel de significación para la verificación de la hipotética se utiliza el nivel de $\alpha = 0.05$.

Especificación estadística

Se trata de un cuadro de contingencia de cuatro filas por tres columnas con la aplicación de la siguiente formula estadística.

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

X^2 = Chi o ji cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.

Para decidir primero determinamos los grados de libertad (gl) con el cuadro formado por cuatro filas y tres columnas.

$$gl = (f - 1) (c - 1)$$

$$gl = (4 - 1) (3 - 1)$$

$$gl = (3) (2)$$

$$gl = 6$$

chi – cuadrado a tabular (X^2 t) es de 12.59

Regla de decisión

Se acepta la hipótesis nula si el valor de chi-cuadrado a calcularse es igual o menor a 12.59, caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO DE LA ESTADÍSTICA DE FRECUENCIAS OBSERVADAS

		CATEGORIAS			SUBTOTAL
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
1	Juega a representar roles de adultos	7	80	17	104
2	Con que frecuencia le gusta disfrazarse de personajes ficticios.	18	69	17	104
7	Comparte sus juguetes con sus compañeros.	33	42	29	104
10	Mantiene conversaciones con personas de otras edades.	9	39	56	104
SUBTOTAL		67	230	119	416

Cuadro N° 17

Tema: Recolección de datos y cálculo de las estadísticas de Frecuencias Observadas

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

FRECUENCIAS ESPERADAS

		CATEGORIAS			SUBTOTAL
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
1	Juega a representar roles de adultos	16.75	57.5	29.75	104
2	Con que frecuencia le gusta disfrazarse de personajes ficticios.	16.75	57.5	29.75	104
7	Comparte sus juguetes con sus compañeros.	16.75	57.5	29.75	104
10	Mantiene conversaciones con personas de otras edades.	16.75	57.5	29.75	104
SUBTOTAL		67	230	119	416

Cuadro N° 18

Tema: Frecuencias Esperadas

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

FRECUENCIA	O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
SIEMPRE	7	16.75	-9.75	95.06	5.67
A VECES	80	57.5	22.5	506.25	8.80
NUNCA	17	29.75	-12.75	162.56	5.46
SIEMPRE	18	16.75	1.25	1.56	0.09
A VECES	69	57.5	11.5	132.25	2.3
NUNCA	17	29.75	-12.75	162.56	5.46
SIEMPRE	33	16.75	16.25	264.06	15.76
A VECES	42	57.5	-15.5	240.25	4.17
NUNCA	29	29.75	-0.75	0.56	0.01
SIEMPRE	9	16.75	-7.75	60.06	3.58
A VECES	39	57.5	-18.5	342.25	5.95
NUNCA	56	29.75	26.25	689.06	23.16
TOTAL	416	416	0		80.41

Cuadro N° 19

Tema: Cálculo del Chi Cuadrado

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

$\chi^2 f =$	12.59
$\chi^2 c =$	80.41

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

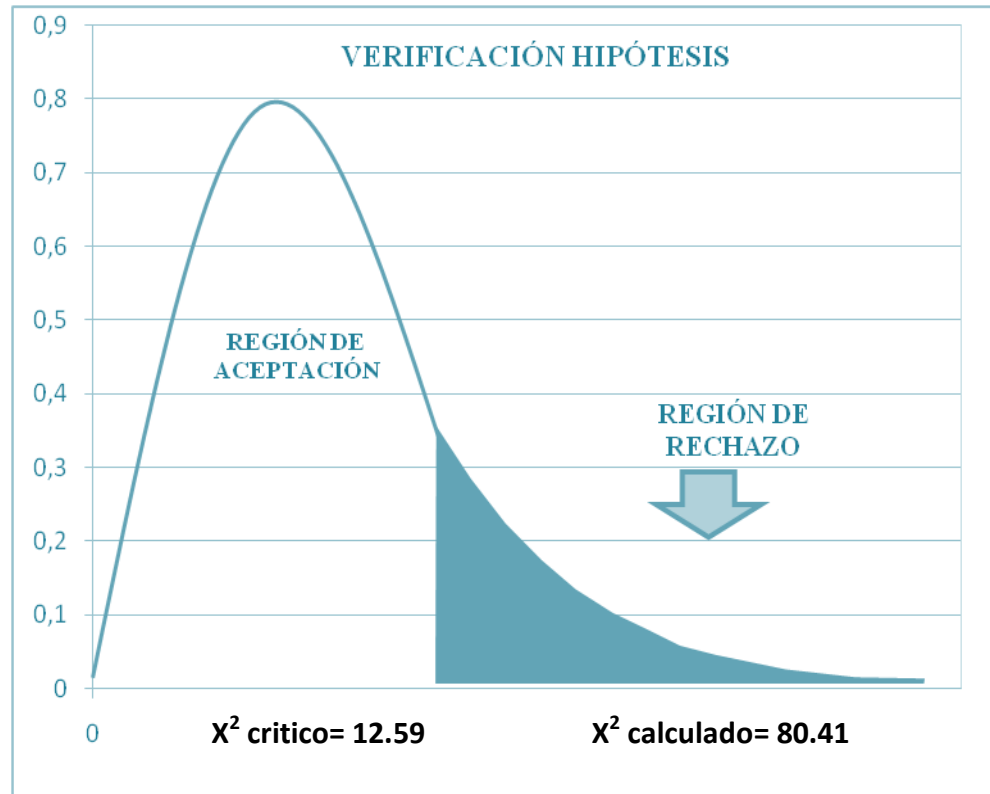


Gráfico N° 12

Tema: Verificación de Hipótesis

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Entonces con 6 grados de libertad y un nivel de 0.05 tenemos en la tabla del X^2 el valor de 12.59.

Decisión final:

$X^2_t = 12.59 < 80.41$ y de acuerdo con lo establecido se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis afirmativa que dice. “El Juego Simbólico si incide en el Desarrollo Social De los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de La Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo”.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo con lo presentado en los capítulos anteriores y al análisis e interpretación de resultados se llega a lo siguiente.

5.1 Conclusiones

- Los niños no tienen una adecuada dirección pedagógica sobre el juego, ya que los docentes no lo utilizan como un método o recurso didáctico para favorecer el desarrollo social.
- Los estudiantes no participan de forma voluntaria en las actividades grupales que se realiza en el grado. Siendo esto desfavorable para su desarrollo social.
- Los niños presentan un bajo nivel de desarrollo social debido a que no existe buena relación entre todos los estudiantes, lo que trae como consecuencia un ambiente incomodo en el aula de clase sin permitirles desarrollar valores y actitudes que le permitan interactuar con su entorno.
- A pesar de que los docentes están conscientes de que el juego simbólico incide en el desarrollo social su escasa estimulación no evidencia avances significativos en la variable dependiente tratada en esta investigación.
- Los docentes de la Institución creen que es necesario diseñar recursos didácticos alternativos concretos sobre el Juego simbólico que puedan ayudar a fortalecer el Desarrollo social de los niños y niñas.

5.2 Recomendaciones

- Es importante que los docentes se capaciten para que puedan dirigir a sus estudiantes adecuadamente el juego sin que este deje de tener la libertad que necesita el niño para que de esta manera el juego se convierta en un medio de recreación, educación y desarrollo.
- Los docentes deben procurar realizar cada día actividades sobre el juego simbólico, que sean interesantes que llamen la atención de los niños/as, actividades que le permitan desarrollar al máximo la participación voluntaria de todos los estudiantes.
- Los docentes pueden utilizar el juego simbólico como estrategia metodológica para fomentar lazos de amistad entre los estudiantes, permitiendo de esta manera fortalecer su desarrollo social.
- Los docentes deben dejar atrás un modelo de enseñanza tradicional y poner en práctica actividades diferentes e interesantes que incidan en el desarrollo social de sus estudiantes como lo es el juego simbólico.
- Es primordial diseñar para la Institución recursos didácticos alternativos sobre el juego simbólico que ayuden a fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

TÍTULO

RECURSOS DIDÁCTICOS ALTERNATIVOS PARA ESTIMULAR EL JUEGO SIMBOLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CRISTÓBAL COLÓN” DEL CANTÓN SALCEDO.

6.1 DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución:** Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón”
- **Beneficiarios:** Docentes y niños y niñas del primer año de Educación Básica
- **Provincia:** Cotopaxi
- **Cantón:** Salcedo
- **Parroquia:** San Miguel de Salcedo
- **Barrio:** La Florida
- **Ubicación:** Salcedo
- **Dirección:** Sucre y 24 de mayo
- **Jornada:** Matutina
- **Equipo responsable:**
 - Investigadora:** Anita Zapata
Comisión Pedagógica
Docentes de Primer Año
- **Costo:** \$ 334.00

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Entre las diversas propuestas encontradas en Trabajos de investigación similares, a la propuesta planteada se ha encontrado las siguientes:

Chango, G. (2009-2010). El uso de material didáctico en el desarrollo cognoscitivo en los niños del tercer año de educación básica de la escuela "ABC". Trabajo de grado, Educación Parvularia, Universidad Técnica de Ambato, Ambato.

Chasi, M. (2011). Los recursos didácticos como factor determinante en el desarrollo cognitivo de los niños del primer año de educación básica paralelo "A" del jardín de infantes pequeños amigos del cantón Pillaro provincia de Tungurahua. Trabajo de grado, Educación Parvularia, Universidad técnica de Ambato, Ambato.

Después de una investigación realizada en la Escuela Fiscal Mixta "Cristóbal Colón" del cantón Salcedo, se concluye que en la institución se realizó la tesis:

Lascano, J. (2011). Como incide el empleo de los recursos didácticos en el aprendizaje de los niños del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Cristóbal colón del cantón Salcedo. Trabajo de grado, Educación Parvularia, Universidad Técnica de Ambato, Ambato.

Está propuesta se basa en los resultados obtenidos en la aplicación de la ficha de observación a niños y niñas y la entrevista dirigida a los docentes, y en las conclusiones planteadas en donde se demuestra que es necesario contar con una herramienta adecuada, para lograr un ambiente de trabajo dinámico potenciando el desarrollo social de los niños y niñas.

Por esta razón se ha planteado la propuesta de solución que es desarrollar recursos didácticos alternativos como un cd interactivo, un sobre de imágenes y un folleto de juegos dirigida a los estudiantes y docentes con el único propósito de potenciar el desarrollo social mediante juegos simbólicos.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La razón fundamental de esta propuesta es que a través de los datos obtenidos de la observación directa nos aportó una visión real sobre el problema del desarrollo social en los estudiantes seleccionados.

Es necesaria esta propuesta para facilitar al docente un método creativo e innovador usando los recursos didácticos alternativos para estimular el juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas, que es uno de los canales de motivación que permite conocerse, expresarse y superarse dentro de su propio contexto.

Los docentes deben conocer la importancia del uso de los recursos didácticos alternativos para la labor educativa, siempre comprometidos en dar a los niños/as una educación de calidad quienes como parte fundamental de la humanidad se merecen recursos didácticos, modernos y novedosos para su aprendizaje.

Estos recursos didácticos alternativos serán una fuente importante de información escrita y un instrumento de interacción para la labor educativa.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

Diseñar Recursos Didácticos Alternativos para estimular el Juego Simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Compilar información sobre Recursos didácticos alternativos.
- Organizar la información compilada sobre Recursos didácticos alternativos.
- Seleccionar los Recursos didácticos alternativos más idóneos que estimulen el Juego simbólico en los niños de Primer Año de Educación Básica para un mejor Desarrollo social.
- Elaborar los Recursos didácticos alternativos.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

El presente trabajo de investigación es factible ya que nace de la necesidad sentida de los estudiantes y docentes de la Institución.

Esta propuesta también es factible, ya que se cuenta con el talento humano necesario para encaminar el proceso, adicionalmente se cuenta con el apoyo de las autoridades y los docentes de la Institución quienes se encuentran preocupados por fortalecer el desarrollo social de los niños/as.

Política

La propuesta es factible políticamente por cuanto la institución educativa tiene como eje central tener recursos adecuados para el proceso de enseñanza aprendizaje en beneficio de los niños. Por lo tanto la propuesta es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución

Sociocultural

La factibilidad socio cultural de la propuesta radica en el hecho que la situación actual demanda tener instituciones implementadas por cuanto eso tiene una influencia directa en la educación integral de los niños y niñas.

Tecnológica

La propuesta es factible ya que se cuenta con el talento humano, los recursos y medios tecnológicos para su elaboración, es decir: medios informáticos, servicio web y software apropiados para su desarrollo y el acceso a fuentes de consulta de páginas electrónicas y libros actualizados.

Económico financiero

La propuesta es viable económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Recursos Didácticos

Un recurso didáctico es todo medio instrumental que ayuda o facilita la enseñanza y posibilita la consecución de los objetivos que existen al respecto.

Algunos criterios de selección de recursos didácticos

El formador debe elegir el contenido y el tipo de soporte didáctico que va a utilizar en sus acciones formativas, en función de los siguientes elementos:

- La materia específica a enseñar
- Las necesidades y la situación de aprendizaje de los alumnos
- Las condiciones ambientales
- El tiempo disponible para la aplicación

Por tanto, cuando el formador elige un recurso didáctico también tiene que tener en cuenta otros elementos como:

- La utilidad que efectivamente tendrá para el alumno y para alcanzar los objetivos propuestos.

- Las características de la audiencia, es decir, si la composición de la clase es homogénea o heterogénea, el nivel cultural, el número de participantes y media de edad.
- La limitación económica, en cuanto al presupuesto disponible para adquirir nuevo material, el costo de mantenimiento de los recursos, así como la proporción entre recurso y número de alumnos.
- El tiempo del que se dispone para el programa y para utilizar los recursos didácticos.
- Las características específicas del medio o recurso didáctico. (Calvo, 2005, p. 97-98)

Juego simbólico

Para Piaget, (1986) el juego simbólico es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida. El juego simbólico también puede presentar otras denominaciones, como el juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido, pero todas ellas tienen algo en común: el uso de símbolos para jugar.

El juego simbólico introduce al niño en el terreno de la simbolización, o acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa; por lo tanto, es proyección exterior al sujeto que simboliza, lo que comporta otorgar significado a aquello que constituye el símbolo. Para acceder a la simbolización, o utilización de símbolos, es necesario manipular algo: es decir, el uso de alguna idea u objeto, no sólo manejarlas físicamente: en cualquiera de estas opciones hay simbolización. (Navarro, 2002, p. 18)

CD Interactivo

Es un texto con soporte magnético y un diseño gráfico en virtud del cual cabe la posibilidad de moverse con facilidad dentro del texto. Mediante la exposición gráfica se tiene un acceso directo a un sistema de pantallas, opciones y herramientas. Con en el cd interactivo existe un aprendizaje donde se adquieren los conocimientos por justificación teórica y aplicación práctica. (Rodríguez & Suau, 2003, p. 130)

Imágenes

El Diccionario de la Lengua española asume como conceptos abarcados por el término: figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa y

representación viva y eficaz de una cosa, de una intuición o visión poética, por medio del lenguaje. (Castellanos, 2003, p. 26)

El concepto de imagen tiene su origen en el latín *imāgo* y permite describir a la figura, representación, semejanza, aspecto o apariencia de una determinada cosa. Por dar unos ejemplos concretos.

Dice la teoría que una imagen es también la representación visual de un elemento que se logra a partir de técnicas enmarcadas en la fotografía, el arte, el diseño, el video u otras disciplinas. (Definición. De)

Caja de imágenes

La caja de imágenes contendrá, variedad de imágenes de acuerdo a temáticas escogidas previamente y organizadas convenientemente.

En el caso particular de la presente propuesta se ha escogido los siguientes temas:

- Las profesiones y oficios
- Los animales: silvestres, domésticos
- La familia
- Las tareas del hogar
- Cuidados del bebé

Folleto de Juegos Simbólicos

El folleto de juegos simbólicos es una guía breve de varios juegos que se ha considerado apropiados para realizarlos con los niños. El docente que tenga un acercamiento al mismo puede utilizarlo acoplándole a su propia realidad. Pues consta de objetivos, las reglas del juego, el número apropiado de participantes y el tiempo de duración.

Baúl del juego simbólico

Es una propuesta metodológica que hace posible la participación activa de los niños/as en la construcción de sus conocimientos. Esto le permite al niño principalmente trabajar en lo que él mismo elige. Es una forma de organización espacial donde la acción del niño es de libre elección y se propicia la investigación, la deducción y la imaginación.

Desarrollo Social

El desarrollo social se refiere a las pautas de conducta, a los sentimientos, a las actitudes y a los conceptos que los niños manifiestan en relación con los demás y a la manera en que estos diversos aspectos cambian con la edad. (Schaffer, 2000, p. 21)

6.7 Modelo Operativo

Fases	Actividades	Responsables	Recursos	Tiempo	Costo
Sensibilización	<ul style="list-style-type: none"> * Socialización de los resultados de la investigación a las autoridades y docentes de la Institución. * Socialización sobre las alternativas para mejorar el desarrollo social de los niños y niñas de la Institución. 	Investigadora	<ul style="list-style-type: none"> * Computador * Parlantes * Proyector * Memory * Cd 	1 semana	40.00
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> * Búsqueda de información sobre los recursos didácticos alternativos. * Seleccionar la información necesaria sobre los recursos didácticos alternativos. * Diseño de los recursos didácticos alternativos. <ul style="list-style-type: none"> - Cd interactivo - Caja de imágenes - Compilación de juegos simbólicos - Rincón del juego simbólico 	<ul style="list-style-type: none"> * Investigadora * Programador 	<ul style="list-style-type: none"> *Computador *Cd *Internet 	4 meses	254.00
Socialización de la Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> * Charla a las autoridades y docentes de la Institución sobre los recursos didácticos alternativos. * Demostración de los recursos didácticos alternativos. <ul style="list-style-type: none"> - Cd interactivo - Caja de imágenes - Compilación de juegos simbólicos - Rincón del juego simbólico * Donación de los recursos didácticos alternativos. 	*Investigadora	<ul style="list-style-type: none"> * Computador * Parlantes * Proyector * Memory * Cd * Recursos didácticos alternativos 	1 mes	40.00

Cuadro N° 20

Tema: Modelo Operativo

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**Recursos Didácticos Alternativos Para
Estimular El Juego Simbólico En El Desarrollo
Social De Los Niños Y Niñas Del Primer Año De
Educación Básica De La Escuela Fiscal Mixta
“Cristóbal Colón” Del Cantón Salcedo**

Autora: Ana Zapata

PRESENTACIÓN



El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, significa que están jugando simbólicamente.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

El niño, al jugar imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Mediante el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas lo que le permite acercarse desde su universo a la vida adulta.

Por otra parte este juego les permite ahondar en su propia concepción de los roles sociales, introduce valores como la equidad, la coeducación, la colaboración, la empatía... pero además da libertad a los niños de representar emociones y de dejar salir sus propios bloqueos a través de la asunción de otros roles.

Por eso el juego simbólico es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales.

A pesar de que se considera que el juego no debe ser una actividad obligatoria y que se debe dejar jugar al niño libremente, no pretendemos que el tiempo que vamos a dedicar a realizar los juegos, sustituya a la hora de juego libre que tienen los niños o a la hora de juegos de recreo, sino que debe ser enfocado desde el punto de vista de recurso metodológico para conseguir un fin y que nuestros niños y niñas adquieran una serie de conocimientos y competencias que consideramos importantes para su desarrollo como personas en una sociedad compleja.

INDICACIONES

Para la efectiva aplicabilidad de esta propuesta es necesario que los docentes tomen en cuenta los siguientes criterios.

- Con respecto a la temporalización que vamos a llevar a cabo para la elaboración de esta propuesta, lo más conveniente es llevarla a cabo durante todo el año escolar. Se dedicará entre media hora y una hora diarias de acuerdo a la necesidad del docente para que los niños y niñas jueguen con las diferentes alternativas que detallaremos más adelante. De esta manera conseguiremos una formación permanente y una mayor interiorización de los aprendizajes que deseamos. La duración de éste puede variar dependiendo de la motivación de los niños, del interés por un tema.
- A pesar de que se considera que el juego no debe ser una actividad obligatoria y que se debe dejar jugar al niño libremente, no pretendemos que el tiempo que vamos a dedicar a realizar la propuesta, sustituya a la hora de juego libre que tienen los niños o a la hora de juegos de recreo, sino que debe ser enfocado desde el punto de vista de recurso metodológico para conseguir un fin y que nuestros niños y niñas adquieran una serie de conocimientos y competencias que consideramos importantes para su desarrollo como personas en una sociedad compleja.

TEMAS A DESARROLLAR

A modo introductorio podemos decir que en cada alternativa se pretende desarrollar una serie de actitudes y conocimientos:

- En el **cd interactivo** pretendemos conocer los 5 bloques curriculares ya que están articulados con el eje de aprendizaje desarrollo personal y social.
- En la **caja de imágenes** pretendemos abordar el tema de los animales domésticos y salvajes, profesiones y oficios, miembros de la familia y las tareas del hogar.
- En la **compilación de juegos simbólicos** pretendemos abordar juegos que permitan la integración, cooperación, trabajo en equipo y socialización.
- En el **baúl del juego simbólico** pretendemos tener todo aquel material que facilite al niño/a desarrollar la capacidad de representación y la función simbólica como disfraces, muñecos, objetos del hogar y de las profesiones.

Para poder abordar estos temas y que el juego tome la dirección que el docente desea, debe ser éste mismo el que, antes de comenzar el juego en cada una de las alternativas, de las indicaciones de lo que se va a trabajar en cada espacio. Además actuará como mediador, de forma que si el juego se desvía de los intereses que pretende trabajar, pueda volver a encaminarlo.

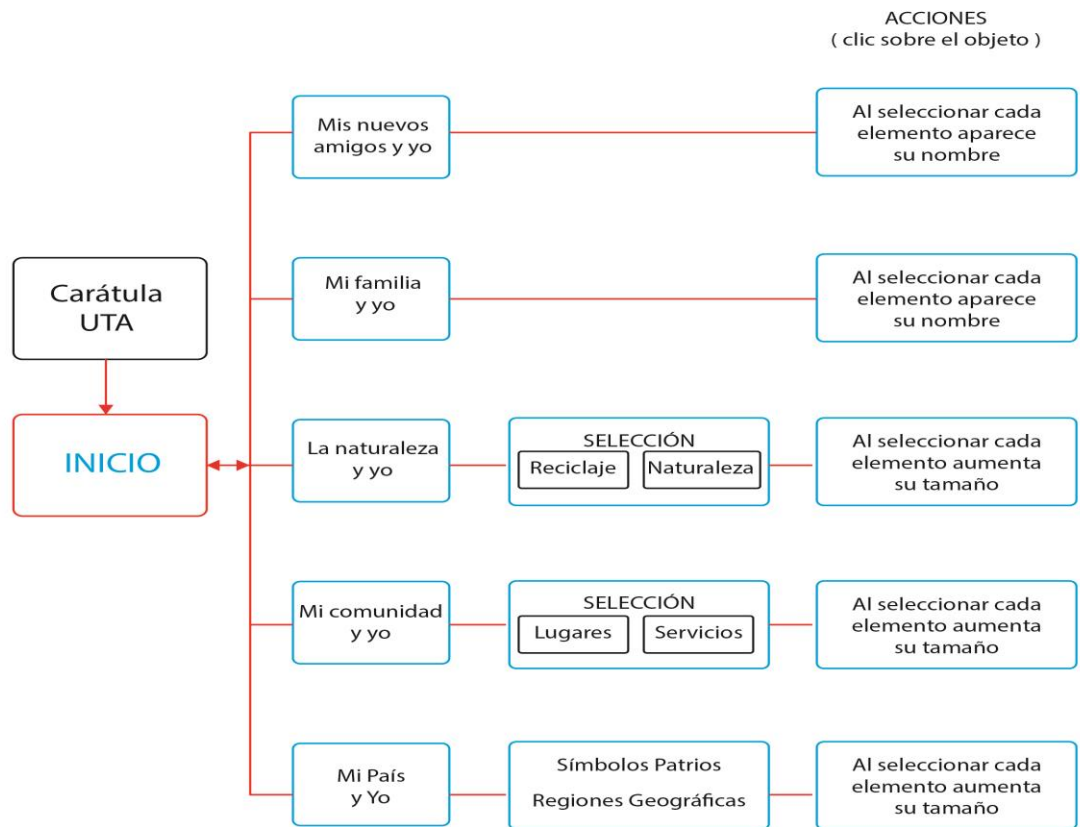
ORGANIZACIÓN

- Con respecto a la organización de los estudiantes, se hará por grupos.
- El número de estudiantes de cada grupo dependerá del número de estudiantes que haya en el aula.
- La organización se debe realizar de tal manera que los grupos de juego no estén siempre formados por los mismos estudiantes para que se dé mayor variedad al juego y exista mayor interacción entre todos los estudiantes.

- Además se llevará a cabo de manera que se trate un tema diferente por cada semana y por cada juego didáctico.
- Con respecto a la organización del espacio en el aula, ésta dependerá de las características del aula en cuestión en el que se desarrolle la actividad y de las dimensiones de la misma.
- También habrán juegos que se realice en el patio.
- Será conveniente que los espacios destinados dependiendo del juego didáctico a utilizar tengan una separación suficiente para que los grupos no se entremezclen y los estudiantes tengan espacio suficiente para desarrollar los temas a tratar.

CD INTERACTIVO

ARBOL DE CONTENIDO CD INTERACTIVO



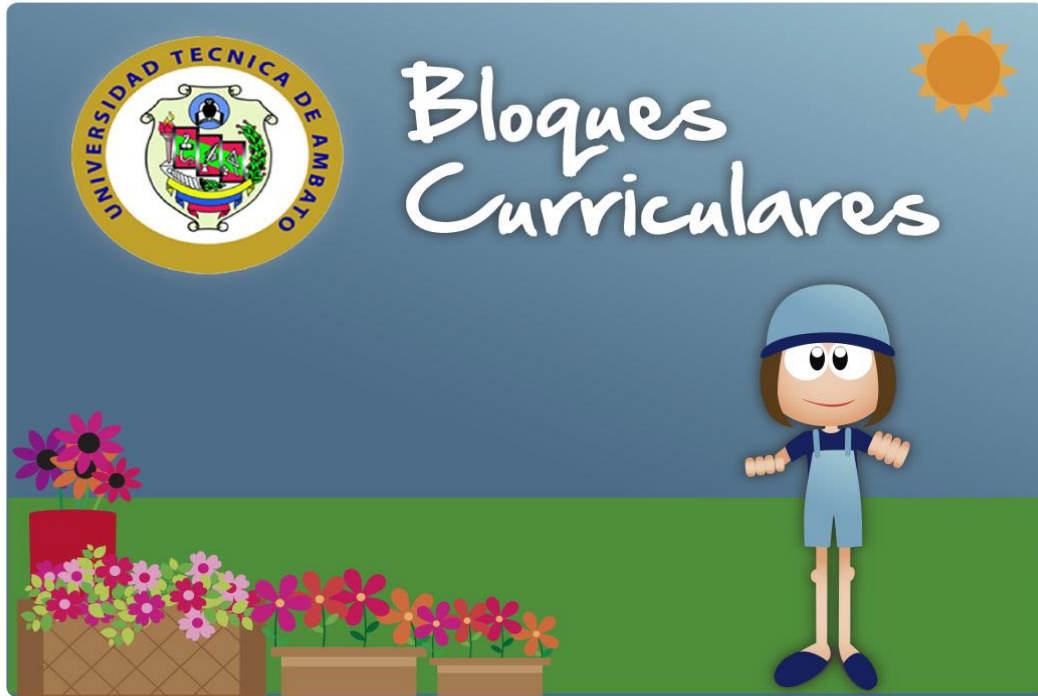


Gráfico N° 13
Tema: Cd Interactivo
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya



Gráfico N° 14
Tema: Cd Interactivo
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya



Gráfico N° 15
Tema: Cd Interactivo
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya



Gráfico N° 16
Tema: Cd Interactivo
Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya



Gráfico N° 17
 Tema: Cd Interactivo
 Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya



Gráfico N° 18
 Tema: Cd Interactivo
 Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya



Gráfico N° 19

Tema: Cd Interactivo

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

CAJA DE IMÁGENES



Objetivos:

- Fortalecer el trabajo en equipo. Imágenes
- Desarrollar su creatividad e imaginación.

Indicaciones:

- Se forman equipos según el número de estudiantes.
- Cada grupo deberá crear un nombre.
- La docente sorteará los números de cada equipo para participar.
- La docente deberá entregar un sobre de imágenes a cada equipo.
- La docente leerá las indicaciones a los equipos.
- Todos los integrantes de cada equipo deberán tener una tarjeta.
- Según un orden establecido los integrantes de cada grupo irán representando la imagen por medio de mímica o diciendo palabras claves.
- Los integrantes de los otros grupos deberán adivinar el nombre de la imagen correspondiente.
- Gana el equipo que más aciertos tenga.
- La maestra puede utilizar las tarjetas como lo considere necesario.

ANIMALES SILVESTRES



Gráfico N° 20

Tema: Animales silvestres

Fuente:

http://lh5.ggpht.com/_6K1CrqeW1qw/SI9flcEwWcl/AAAAAAAAACE0/k41YZIF8bTQ/animales_salvas_corregido2.jpg

ANIMALES DOMÉSTICOS

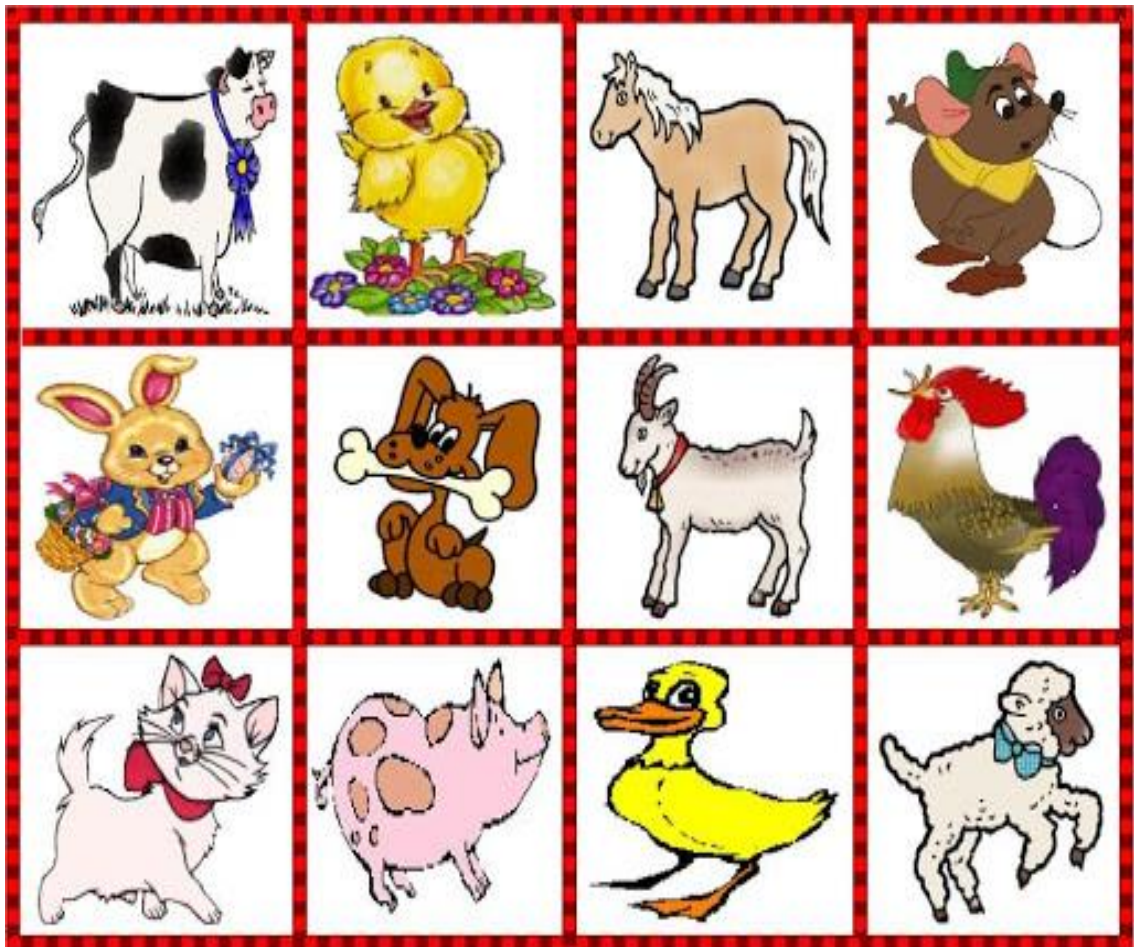


Gráfico N° 21

Tema: Animales domésticos

Fuente:

http://lh4.ggpht.com/_35AWWBF_NWQ/SqOc2B5cfYI/AAAAAAAAALQA/SRkndeenPv0/loto%2520animales%2520domesticos.jpg%3Fimgmax%3D64

PROFESIONES



Gráfico N° 22

Tema: Las Profesiones

Fuente:

http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/Image/CR_FichasTematicas/2011/206654/Imagen2.jpg



EL ZAPATERO

EL PANADERO

LA EMPLEADA DOMESTICA

EL LIMPIABOTAS

EL PINTOR DE BROCHA GORDA

LA TORTILLERA

Gráfico N° 23

Tema: Las Profesiones

Fuente: http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/Image/CR_FichasTematicas/2011/206654/Imagen1.jpg



Gráfico N° 24

Tema: Las Profesiones

Fuente:

[http://lh4.ggpht.com/_pJmWIsRUuc/TNAEewT8EHI/AAAAAAAAAtI/NqsGI9fmNhl/lotto%20oficios%20\(3\).jpg?imgmax=640](http://lh4.ggpht.com/_pJmWIsRUuc/TNAEewT8EHI/AAAAAAAAAtI/NqsGI9fmNhl/lotto%20oficios%20(3).jpg?imgmax=640)

LA FAMILIA

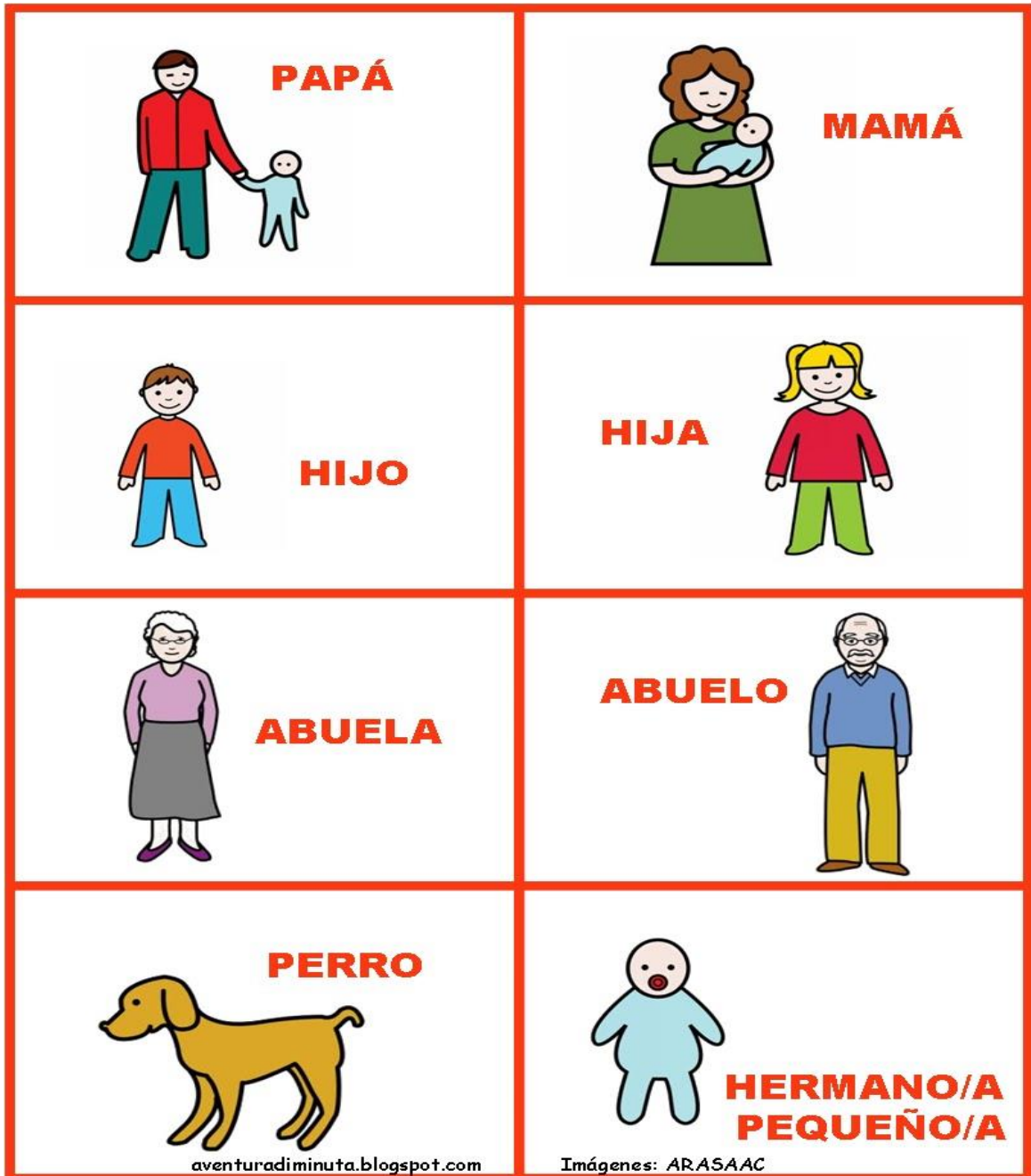


Gráfico N° 25

Tema: Los miembros de la familia

Fuente: http://aventuradiminuta.blogspot.com/2013_04_01_archive.html

TAREAS DEL HOGAR



Gráfico N° 26

Tema: Tareas del hogar

Fuente: http://aventuradiminuta.blogspot.com/2013_04_01_archive.html

CUIDADOS DEL BEBÉ



Gráfico N° 27

Tema: Tareas del hogar

Fuente: http://aventuradiminuta.blogspot.com/2013_04_01_archive.html

COMPILACIÓN DE JUEGOS SIMNÓLICOS



Objetivos:

- Favorecer la convivencia entre los estudiantes.
- Desarrollar su creatividad e imaginación.
- Potenciar el desarrollo social de los estudiantes.
- Incrementar su vocabulario.
- Fortalecer la expresión corporal.

Descripción:

- La maestra aplicara un juego por semana o cuando lo considere necesario según el objetivo que busca alcanzar.

Indicaciones:

- Las indicaciones se encuentran detalladas en cada uno de los juegos.

JUEGO N. 1

MUÑECOS MÁGICOS



Fuente: http://www.muralesyviniolos.com/murales/p/ninos_disfrazados_muralesyviniolos_25102462__XXL_copia.jpg

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la imaginación.

Participantes: Ilimitado

Materiales: Espacio amplio, caja con varios objetos.

Instrucciones:

- ✓ El educador divide la clase en dos grupos; unos serán los muñecos y los otros los compradores.
- ✓ El grupo de muñecos imagina que está en una tienda de juguetes y adopta una postura estática, mientras el grupo de emprendedores pasea observando.
- ✓ Mientras los compradores salen de la sala, los muñecos mueven una parte del cuerpo y vuelven a quedarse quietos.
- ✓ Cuando los compradores vuelven a entrar, tienen que adivinar que parte del cuerpo de los muñecos se ha movido.

Fuente: (Araújo, 2003)

JUEGO N. 2

EN BUSCA DEL TESORO



Fuente: <http://c.mp-farm.com/a/500x450.watermarks/700000/771938.jpg>

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo.

Participantes: Ilimitado

Materiales: Pañuelos, parches, mapas, una bolsa con el tesoro.

Instrucciones:

- ✓ Se forman grupos según el número de estudiantes. Los integrantes de cada grupo se disfrazaran de piratas.
- ✓ El educador repartirá un mapa a cada grupo donde están escritas las consignas en pictogramas que los niños deben interpretar. Por ejemplo cuatro pasos largos hacia adelante, cinco saltos largos a la derecha, etc.
- ✓ Si el grupo realiza correctamente las consignas, encontrara el tesoro escondido que puede consistir en un pañuelo o cualquier objeto fácil de esconder.

Fuente: (Araújo, 2003)

JUEGO N. 3

POLICIAS Y LADRONES



Fuente: <http://misjuegostradicionales.files.wordpress.com/2012/06/policias-y-ladrones.gif>

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo.

Participantes: Ilimitado

Materiales:

Instrucciones:

- ✓ Se forma dos grupos y con una moneda o pregunta que realice el docente se determinara el equipo de los guardias y de los ladrones
- ✓ Los ladrones van dejando unas pistas para poderlos localizar, se hacía para saber por dónde empezar.
- ✓ Cada vez que encontraban a un ladrón lo llevan a la cárcel, que podía ser un pajar. Allí podía ser salvado por otro ladrón así que siempre quedará un policía vigilando.
- ✓ El juego acababa cuando se cogían a todos los ladrones.

Fuente: (Parolini, 2002)

JUEGO N. 4

EXPRESAR CON MÍMICA UN REFRAN



Fuente: http://3.bp.blogspot.com/-3D7P5FGQRyY/Td_SNx1Zpnl/AAAAAAAAABw/evGKvk16w_w/s1600/mimica.jpg

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la imaginación.

Participantes: Ilimitado

Materiales: Espacio amplio, caja con varios objetos.

Instrucciones:

- ✓ La docente deberá formar grupos de acuerdo al número de estudiantes.
- ✓ Se invita a un integrante de cada grupo (designado por los mismos jugadores) para que exprese con mímica una escena, un refrán o una frase célebre escrita en una hoja. Se le concede medio minuto para pensar.
- ✓ A la señal de comienzo que de la maestra, el estudiante escogido debe realizar la mímica y el equipo debe tratar de adivinar lo más pronto posible. Cuando se ha dado la respuesta exacta se marca el tiempo empleado. Al final de la representación de todos los actores, se proclama vencedor el equipo que ha empleado menor tiempo.

Fuente: (Parolini, 2002)

JUEGO N. 5

¿QUIÉN DIRIGE LA ORQUESTA?



Fuente: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-091xOQyoxlc/UYdbD_J7BfI/AAAAAAAAu3Y/ruB6JHhO9Nk/s1600/dibujosparaimprimirmickeymouse1.png)

[091xOQyoxlc/UYdbD_J7BfI/AAAAAAAAu3Y/ruB6JHhO9Nk/s1600/dibujosparaimprimirmickeymouse1.png](http://1.bp.blogspot.com/-091xOQyoxlc/UYdbD_J7BfI/AAAAAAAAu3Y/ruB6JHhO9Nk/s1600/dibujosparaimprimirmickeymouse1.png)

Objetivo: Fomentar la socialización y la imaginación.

Participantes: Ilimitado

Materiales: Un lugar al aire libre, una canción conocida.

Instrucciones:

- ✓ Todos los niños se sientan formando un círculo, menos uno que debe salir fuera de la clase.
- ✓ Los niños que están sentados representan a los músicos de una orquesta, y uno de ellos o el docente debe hacer de director.
- ✓ Cuando el grupo ha decidido que instrumento va a tocar, por ejemplo, el violín, quién va hacer el director empieza el juego.
- ✓ Los niños se ponen a seguir el ritmo de una canción o melodía, representando que tocan el violín. Cuando el director cambia de instrumento, por ejemplo la flauta, todos deben cambiar la representación.
- ✓ El niño que estaba fuera entrara y debe descubrir quién es el director.

Fuente: (Parolini, 2002)

JUEGO N. 6

PERSONAJES



Fuente: <http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/aplic/09035/oficios.gif>

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la imaginación.

Participantes: Ilimitado

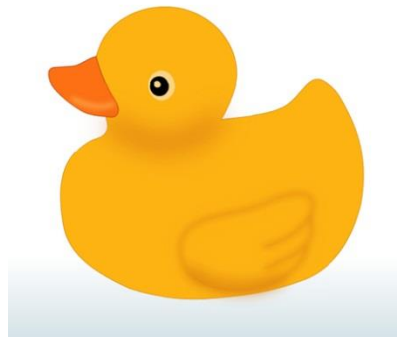
Materiales: Espacio amplio, caja con varios objetos.

Instrucciones:

- ✓ Se distribuye a los niños en dos grupos; actores y espectadores.
- ✓ En una bolsa, se ponen cartulinas con dibujos de distintos personajes, por ejemplo: rey, soldado, estudiante, doctor, etc.
- ✓ Uno de los actores saca de la bolsa una cartulina, mira la figura, la enseña a su grupo y la vuelve a dejar dentro de la bolsa.
- ✓ Todos los actores se ponen a dar un paseo libremente por la sala de juego siguiendo la música que el educador les ponga.
- ✓ Cuando para la música, los actores se sitúan delante de los espectadores y representan a su personaje. El grupo de espectadores debe adivinarlo.
- ✓ Si algún niño no recuerda el personaje que ha de representar, se sienta en el suelo.
- ✓ Luego se intercambian los papeles y gana el grupo que haya adivinado más personajes.

Fuente: (Parolini, 2002)

JUEGO N. 7
EL JUEGO DEL PATO



Fuente: <http://blogs.grupojoly.com/la-mar-de-historias/files/2010/10/patito-blog.jpg>

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la imaginación.

Participantes: Ilimitado

Materiales: Espacio amplio, caja con varios objetos.

Instrucciones:

- ✓ Los niños forman un círculo y dan vueltas caminando como patos y cantando:
“Vamos a jugar a la rueda del pato y el que se mueva se quita el zapato”.
- ✓ Todos se quedan inmóviles y el primero que se mueva pierde y se quita el zapato.

Fuente: (Berenice, 2005)

JUEGO N. 8 SAN SERAFÍN DEL MONTE



Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/-jdAl6mfdufY/TZYXu2VGuJI/AAAAAAAAALA/IVxpNF2jaOw/s200/ronda.gif>

Objetivo: Conocimiento de sí mismo

Participantes: Ilimitados.

Material: Un lugar al aire libre.

Instrucciones:

Se forma un círculo, se nombra un director que irá cantando las consignas que los demás participantes deberán de imitar.

San Serafín del Monte
San Serafín Cordero
Yo como buen cristiano
Me hincaré.

San Serafín del Monte
San Serafín Cordero
Yo como buen cristiano
Me sentaré

San Serafín del Monte
San Serafín Cordero
Yo como buen cristiano
Me pararé

San Serafín del Monte
San Serafín Cordero
Yo como buen cristiano
Me acostaré.

San Serafín del monte
San Serafín cordero
Yo como buen cristiano
Me rascaré.

San Serafín del monte
San Serafín cordero
Yo como buen cristiano
Me reiré.

Continúan el juego cambiando de director

Fuente: (Berenice, 2005)

JUEGO N. 9

BASURERO



Fuente: <http://www.faggella.com.ar/gif/basureros/BIN3.gif>

Objetivo: Fomentar el juego en equipos.

Participantes: Ilimitados

Materiales: Lista de palabras – basureros.

Instrucciones:

Escribir en tiras de papel 5 a 10 palabras (una palabra por papel, pueden ser animales, frutas) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo número de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de un basurero, una canasta, una gorra, una funda o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir qué equipo empezará primero. El equipo que gane seleccionará a un integrante, explicar lo que está escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que está al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

Fuente: (Dinámicas y Juegos, 2009)

JUEGO N. 10

EL JUEGO DE LOS ANIMALES



© Can Stock Photo - csp5670871

Fuente: http://comps.canstockphoto.com/can-stock-photo_csp5670871.jpg

Objetivo: Fomentar el juego en equipos

Participantes: Ilimitado

Materiales: Tarjetas de varios animales

Instrucciones:

Los niños deberán sentarse en el piso formando un círculo y a cada uno se le entregara una tarjeta de un animal cuyo sonido deberá imitar. Ejemplo: perro, gato, pato, etc. Los animales podrán repetirse. Cuando ya estén todos designados, el docente tendrá que inventar una historia en la cual aparezcan todos los animales que se hayan nombrado. Por ejemplo: “Estaba el gato durmiendo cuando vino un perro a buscar su hueso...” Cada vez que el docente mencione a alguno, el niño al que le corresponda, deberá imitar el sonido de dicho animal y para finalizar la historia el docente todos los animalitos se pusieron a cantar”. En tan solo un instante, un estruendo de chillidos habrá invadido la fiesta.

Fuente: Elaboración propia.

BAÚL DEL JUEGO SIMBÓLICO



DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Descripción:

No es solo un baúl de juego, ya que también engloba tanto juego libre, como trabajos manipulativo, desarrollo social y afectivo, así como aprendizaje. Permite escenificar múltiples situaciones cotidianas y ofrece posibilidades de juego que les permiten trabajar actividades que provocan aprendizajes de la vida diaria. Cuando juegan se expresan como son, adquieren determinadas habilidades personales, desarrollan su capacidad de relación con las otras personas y dan sentido a aquello que aprenden de su entorno.

Se puede utilizar una caja de cartón grande, pintarla y decorarla de forma llamativa para que sea muy especial e invite a la fantasía. En ella se puede poner sombreros, trajes, capas, zapatos, varitas, armaduras, disfraces y todo aquello que le gusta a los niños/as. Debe incluir objetos relacionados con diferentes profesiones y accesorios de fantasía y objetos del hogar. Motiva a los niños/as a crear personajes e inventar historias para ellos y a representarlas o pueden jugar libremente dando rienda suelta a su imaginación.

Objetivos:

- Jugar y participar a través de la interpretación de roles propios de la vida cotidiana que rodean al niño.
- Favorecer los procesos de socialización.
- Estimular la creatividad y la imaginación, además de la seguridad de sí mismo.
- Representar a través de la fantasía la vida y la situación de otros.
- Valorar las ideas de los demás e iniciarse en el juego cooperativo, en las habilidades sociales.

Indicaciones:

- El espacio del rincón del juego simbólico debe ser polivalente: unas veces servirá de cocina, otras de hospital, otras de escuela. Los recursos utilizados no siempre tienen que estar ahí: pueden aparecer o desaparecer según nos interesa. Es mejor no utilizar materiales demasiado estructurados o fijos en la pared o el suelo.
- Al mismo tiempo el rincón debe parecer aquello que representa.
- Debemos decidir qué tipo de rincón queremos y esto va a depender del tipo de actividades que propongamos a los peques. Estas tareas deben quedar claras antes de iniciarse el juego.
- Cuando queramos con el juego pretender ejercitar aspectos o conocimientos puntuales que aprenden en el aula de infantil y servir de momentos agradable mientras entrenan conocimientos y dentro del tiempo del aula es recomendable programar el juego simbólicos, porque si no lo hacemos los niños seguirán realizando los clásicos juegos de mamás y papás, médicos, maestros.



6.8 ADMINISTRACIÓN

Descripción:

La presente propuesta será administrada tanto por autoridades y docentes de la institución como la investigadora. Entorno a recursos económicos para la multiplicación o reproducción de los recursos didácticos alternativos que abarque a la población educativa correrá por cuenta de la investigadora. De la misma manera el recurso tiempo será administrado por docentes del Primer Año de Educación Básica de la Institución.

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La aplicación de la presente propuesta tendrá su inicio de forma inmediata, y para su evaluación cada docente proporcionará mensualmente información de los resultados obtenidos con la utilización de Los recursos didácticos alternativos para estimular el Juego Simbólico.

La misma que permitirá evidenciar la utilidad que los recursos tienen en el mejoramiento de enseñanza-aprendizaje y de la misma manera en potenciar el desarrollo social. Por otro lado, se realizará reuniones durante el año lectivo y al final del mismo con el fin de realizar u análisis de la aplicación de la propuesta y se tomará los correctivos necesarios para lograr los resultados esperados.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	Recursos didácticos alternativos.
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es importante conocer los resultados en relación a los objetivos planteados.
3. ¿Para qué evaluar?	Para replantear nuevas alternativas.
4. ¿Con qué criterios?	Con criterios de pertinencia, coherencia y calidad.
5. Indicadores	Cualitativos: forma, tamaño, utilidad.
6. ¿Quién evalúa?	Investigadora.
7. ¿Cuándo evaluar?	Durante la construcción de los recursos didácticos alternativos.
8. ¿Cómo evaluar?	Entrevista.
9. ¿Con qué va evaluar?	Registro de criterios.
10. Fuentes de información	Criterio de los Docentes Criterio de las Autoridades Criterios de niños y niñas

Cuadro N° 21

Tema: Previsión

Elaborado por: Ana Elizabeth Zapata Montoya

Materiales de Referencia

1. BIBLIOGRAFÍA

Abad, J., & Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Editorial Grao.

Acedo, F. (2009). *Educación física*. España: Editorial Cultivalibros.

Araújo, J. (2003). *Juegos de Música y Expresión Corporal* . Barcelona: Ediciones Parramón.

Asociación Española de Fabricantes de Juguetes. (1998). *El juego y el juguete*. España: Editorial AIJU.

Berenice, P. (2005). *Juegos y cuentos tradicionales para hacer teatro con los niños*. Mexico: Editorial PAX MÉXICO.

Bohm, W., & Schiefelbein, E. (1992). *Repensar la educación: diez preguntas para mejorar la docencia*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Lima: Editorial MAD, S.L.

Calvo, M. (2006). *Introducción a la metodología didáctica*. España: Editorial MAD, S.L.

Castellanos, U. (2003). *Manual de fotoperiodismo*. México: Universidad Iberoamericana.

Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia . (2005). *Derechos, Garantías y Deberes*. Quito.

Constitución de La República del Ecuador. (2008). www.asambleanacional.gov.ec. Recuperado el 8 de Enero de 2012, de

http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf

Definición.De. (2010). *Educación*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2012, de <http://definicion.de/educacion/>

Definición.De. (2010). *Imagen*. Recuperado el 24 de Marzo de 2013, de <http://definicion.de/imagen/>

Delgado, I. (2011). *Juego Infantil y su Metodología*. España: Editorial Paraninfo. S.A.

Diario Siglo XXI. (6 de Enero de 2008). *La educación: significados y objetivos*. Recuperado el 24 de Octubre de 2012, de <http://www.diariosigloxxi.com/texto-diario/mostrar/30151/la-educacion-significado-y-objetivos>

Dinámicas y Juegos. (17 de Diciembre de 2009). *Dinámicas y Juegos*. Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2009/12/basurero.html>

Duca, N. (2008). *Juego en el nivel inicial. (Trabajo de grado)*. Instituto María Auxiliadora. Recuperado el 8 de Noviembre de 2012, de [http://maria-auxiliadora.idoneos.com/cache/ma/maria-auxiliadora/Nivel_Terciario/Actividad_academica/Producciones_de_los_alumnos/Nosotros,_Actores/_files/Monograf%C3%ADa_sobre_Juego_\(1\).pdf](http://maria-auxiliadora.idoneos.com/cache/ma/maria-auxiliadora/Nivel_Terciario/Actividad_academica/Producciones_de_los_alumnos/Nosotros,_Actores/_files/Monograf%C3%ADa_sobre_Juego_(1).pdf)

EFDeportes. (Febrero de 2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y niña*. Recuperado el 5 de Noviembre de 2012, de <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

- Einova Educación & Innovación. (5 de Enero de 2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Recuperado el 16 de Enero de 2012, de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Fundación EROSKI. (1 de Junio de 2009). *Hablar con los hijos, clave para su desarrollo social*. Recuperado el 9 de Septiembre de 2012, de www.CONSUMER.es:
<http://www.consumer.es/web/es/salud/prevencion/2009/06/01/185664.php>
- Funlibre. (2004). *Fundamentos de la recreación*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2012, de <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>
- García, A., & Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex.
- Gil, H. (2007). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática en niños con dificultades de aprendizaje del tercer grado. (Trabajo de grado. Universidad Nacional Abierta de Venezuela)*. Recuperado el 4 de Mayo de 2012, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tesis-Sobre-Dificultades-En-El-Aprendizaje/5715403.html>
- Guitart, R. (2009). *Jugar y divertirse sin excluir*. Editorial Calero.
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens: El Juego y la Cultura*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Linaza, J., & Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. España: Editorial Anthropos Promat, S. Coop. Ltda.

- López, M. (Julio de 2005). *El Juego, Instrumento de transformación Social*. Recuperado el 4 de Diciembre de 2012, de http://www.lestonnac.org/400_aniversari_prova/400_espanol/doc_pdf_desafios/desafio2_2_matallana.pdf
- López, V. (2007). *Competencias mentalistas en niños y adolescentes con altas capacidades cognitivas: implicaciones para el desarrollo socioemocional y la adaptación social*. (Trabajo de grado. Universidad Autónoma de Madrid). Recuperado el 4 de Mayo de 2012, de http://digitool-uam.greendata.es//exlibris/dtl/d3_1/apache_media/L2V4bGlicmlzL2R0bC9kM18xL2FwYWNoZV9tZWRpYS81MTUx.pdf
- LuventicuS. (10 de Febrero de 2004). *La educación según Platón*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2012, de <http://www.luventicus.org/articulos/04D001/index.html>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2012, de <http://raqueleonv.files.wordpress.com/2010/11/primeranioedb.pdf>.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar*. España: Editorial INO Reproducciones, S.A.
- Ocaña, L., & Martín, N. (2011). *Desarrollo sociafectivo*. Madrid: Editorial Paraninfo, S.A.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Editorial Alfar.
- PaidereX. (14 de Diciembre de 2010). *El rincón del juego simbólico en la educación infantil*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2012, de

<http://revista.academiamestre.es/2010/12/el-rincon-del-juego-simbolico-en-la-educacion-infantil/>

Palou, S. (2004). *Sentir y crecer: El crecimiento emocional en la infancia*. Barcelona: Editorial Graó.

Parolini, M. (2002). *El libro de los juegos Tomo II. Mil ideas divertidísimas para jugar en equipo, durante las vacaciones al aire libre*. Colombia: Editorial San Pablo.

Pedagogía 3000. (2010). *¿Qué es el Desarrollo Integral del Ser en la Educación?* Recuperado el 5 de Noviembre de 2012, de http://www.pedagoogia3000.info/web/html/Cuadernillo_1.pdf

Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid: Editorial Morata, S.L.

Profes.net. (29 de Julio de 2008). *De Rincón en Rincón-revista digital*. Recuperado el 8 de Enero de 2012, de http://www.profesores.net/newweb/inf/apieaula2.asp?id_contenido=58859

reEduca.com. (10 de Diciembre de 2009). *Juego simbólico: Definición*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2012, de <http://www.reeduca.com/juego-simbolico-defin.aspx>

Rodríguez, J., & Suau, J. (2003). *Tecnologías multimedia para la enseñanza y aprendizaje en la universidad: El proyecto TEAM de la Universidad de Barcelona*. España: Publicacions de la Universitat de Barcelona.

Roncancio, C., & Sichacá, E. (2009). *La actividad física como juego en la Educación Inicial de los niños de preescolar. (Trabajo de grado. Universidad de Antioquia)*. Recuperado el 4 de Mayo de 2012, de

<http://tesis.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/429/1/ActividadFisicaComoJuego.pdf>

Salazar, C. (2005). *Recreación*. San José: Editorial Universidad de Costa Rica.

Salazar, C. (30 de Abril de 2010). *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2012, de Tercer Capitulo: <http://revista.inie.ucr.ac.cr>

Schaffer, R. (2000). *Desarrollo social*. México: Editorial Siglo XXI.

Tapia, R., & Riquelme, M. (2008). *100 Juegos y Dinámicas para las Colonias*. Santiago: Ediciones Ajícolor.

Yturralde, E. (2001). *La lúdica en el aprendizaje*. Recuperado el 16 de Agosto de 2012, de <http://www.ludica.org/>

ANEXOS

2. ANEXOS

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

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL
MIXTA
“CRISTÓBAL COLÓN”**

OBJETIVO:

Investigar la incidencia del Juego simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo.

- 1.- ¿Los niños juegan a representar roles de adultos?**
- 2.- ¿A los niños les gusta disfrazarse de algún personaje ficticio?**
- 3.- ¿Permite usted a sus estudiantes jugar libremente?**
- 4.- ¿Le gusta a sus estudiantes disfrazarse de alguna profesión?**
- 5.- ¿Sus estudiantes interactúan con sus compañeros?**
- 6.- ¿El niño/a tiene una buena relación con todos sus compañeros?**
- 7.- ¿El niño/a comparte sus juguetes con sus compañeros?**

8.- ¿Sus estudiantes participan en actividades grupales?

9.- ¿Existe colaboración entre sus estudiantes?

10.- ¿Sus estudiantes mantienen conversaciones con personas de otras edades?

11.- ¿Cree usted que es importante que haya un cd interactivo sobre el juego simbólico y su incidencia en el Desarrollo social de los niños en la institución?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Investigar la incidencia del Juego simbólico en el Desarrollo Social de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo.

N°	NOMINA	Juega a representar roles de adultos			Le gusta disfrazarse de algún personaje			El juego que practica es libre			Juega a imitar una profesión			Interactúa con sus compañeros			Tiene una buena relación con sus compañeros			Comparte sus juguetes con sus compañeros			Participa en actividades grupales			Ayuda a sus compañeros			Mantiene conversaciones con personas de otras edades		
		Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca			
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															
13																															
14																															

PRESUPUESTO

Descripción	Valor Unitario	Cantidad	Valor Total
Sensibilización y motivación en la institución	\$ 20.00		\$ 40.00
Diseño y Creación de un cd interactivo	\$ 100.00	1	\$ 100.00
Diseño y creación de una caja de imágenes	\$ 19.00	5	\$ 95.00
Compilación y diseño de un folleto de juegos simbólicos	\$ 8.00	3	\$ 32.00
Baúl del juego simbólico	\$ 27.00	1	\$ 27.00
Socialización de la propuesta	\$ 20.00		\$ 40.00
TOTAL			\$334.00





