



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

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

TEMA:

**“EL JUGUETE EN EL JUEGO GRUPAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL NIVEL INICIAL”**

AUTORA: Sánchez Condo Dayana Jazmin

TUTORA: Lcda. Sánchez Fernández Irelys, Mg.

Ambato - Ecuador

2021

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Irelys Sánchez Fernández., con cédula de ciudadanía: 1756925952 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: **“EL JUGUETE EN EL JUEGO GRUPAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL”** desarrollado por la estudiante Dayana Jazmin Sánchez Condo, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Firmado electrónicamente por:

**IRELYS
SANCHEZ**

Lcda. Irelys Sánchez Fernández, Mg.
C.C. 1756925952

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “**EL JUGUETE EN EL JUEGO GRUPAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL**”, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

A handwritten signature in blue ink that reads "DAYANA SANCHEZ.C". The signature is written in a cursive style with a large initial 'D' and 'S'.

Dayana Jazmin Sánchez Condo

C.C. 1805776646

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “**EL JUGUETE EN EL JUEGO GRUPAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL**”, presentado por la señorita Dayana Jazmin Sánchez Condo, estudiante de la carrera de Educación inicial. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

**JIMENA
PAOLA
MANTILLA
GARCIA** Firmado digitalmente por
JIMENA PAOLA
MANTILLA
GARCIA
Fecha: 2021.08.21
09:02:22 -05'00'

Dra. Paola Mantilla García, PhD.
C.C. 1802618916

Miembro de comisión calificadora



Firmado electrónicamente por:
**HECTOR EMILIO
HURTADO PUGA**

Dr. Héctor Emilio Hurtado Puga, M.Sc.
C.C. 1802323699

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a Dios por darme las fuerzas para no rendirme y ponerme a personas buenas en mi camino a lo largo de mi carrera.

A mi mamá Cecibel Condo y a mi papá Marcos Sánchez por apoyarme en todo momento, por su paciencia y cariño, a mi hermana Valeria Sánchez por ser la persona que nunca me dejó caer y me impulsó a ser valiente, sin ellos no habría podido estar donde estoy ahora.

Dedico este proyecto a mi mejor amiga Diana Pérez que estuvo conmigo en buenos y malos momentos, por enseñarme que los buenos amigos sí existen.

Finalmente, a mis cuatro perritos Cocoa, Ruffo, Stitch y Gomita por siempre contagiarme su alegría, por su cariño y por su compañía en todo momento.

Dayana Sánchez

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por permitirme cumplir una meta más en mi vida, por permitirme conocer a todas las personas maravillosas que conocí a lo largo de mi carrera.

A mi familia por apoyarme en todo momento, por motivarme y por guiarme en este camino de la universidad que fue un reto para mí.

Gracias a la Universidad Técnica de Ambato por abrirme sus puertas, por brindarme una educación de calidad, esta fue sin duda la mejor etapa como estudiante que tuve a lo largo de mi vida.

A las docentes de la carrera de Educación Inicial por impartirme los conocimientos, y sobre todo por la calidad humana que cada una de ellas tiene. En especial a la Lcda. Sánchez Fernández Irelys, Mg. por guiarme en cada paso del proceso de titulación, por su tiempo y paciencia que ha sabido brindarme.

A mis amigas por hacer de la universidad un mejor lugar, por el apoyo, por estar siempre ahí y por las experiencias compartidas que jamás olvidare.

Dayana Sánchez

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
Antecedentes de la investigación.....	14
Objetivos	18
1.2.1 Objetivo general	18
1.2.2 Objetivos específicos.....	18
CAPÍTULO II.....	34
METODOLOGÍA.....	34
2.1 Materiales	34
2.2 Métodos	34
CAPÍTULO III	36
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	36

3.1 Análisis y discusión de los resultados	36
3.2 Idea a defender.....	44
CAPÍTULO IV	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
4.1 Conclusiones.....	46
4.2 Recomendaciones.....	46
MATERIALES DE REFERENCIA	48
Referencias Bibliográficas	48
ANEXOS.....	53
Anexo 1	53
Red de inclusión.....	53
Anexo 2	54
Glosario de términos	54
Anexo 3	56
Operacionalización de variables	56
Anexo 4	61
Validación del instrumento.....	61
Anexo 5	61
Carta de consentimiento a docentes	61
Anexo 6	61
Entrevista a docentes.....	61
Anexo 7	61
Transcripción de entrevista a docentes.....	61
Anexo 8	61
Grupo focal.....	61

Anexo 9	62
Resultado de URKUND	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	26
Tabla 2.....	27
Tabla 3.....	28
Tabla 4.....	37

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1	17
Figura 2	23
Figura 3	31

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

TEMA: “El juguete en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial”

Autora: Dayana Jazmin Sánchez Condo

Tutora: Lcda. Irelys Sánchez Fernández Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El principal propósito del estudio es establecer la importancia del juguete en el juego grupal para los niños del nivel inicial; para cumplir este objetivo se revisó ampliamente las referencias bibliográficas y se identificó las características técnicas y pedagógicas del juguete, además se propone los mejores tipos de juguetes que permitan un óptimo aprendizaje; se utilizó un enfoque cualitativo por la naturaleza de los datos y el tipo de la información, con un nivel de profundidad descriptivo, por esta razón la investigación es tipo básica. Para la recolección de información se aplicó las técnicas de entrevista, grupo focal y para el análisis de la información la triangulación de datos; la población está constituida por seis maestras de educación inicial de la Unidad Educativa Teresa Flor y cinco psicólogos y docentes expertos en el tema, como unidad de análisis se ha considerado a cada persona. Los principales aportes de la investigación se pueden resumir en lo siguiente: la mayoría de autores indican que los juguetes facilitan la socialización del niño de mejor manera en los juegos grupales; el juguete es un instrumento pedagógico que estimula el aprendizaje con múltiples beneficios en cuanto a la actividad lúdica, mientras que el juego grupal se le considera como el lenguaje del niño; y, los juguetes considerados más adecuados para los niños del nivel inicial I y II, de 3 a 5 años, son: títeres, rompecabezas, juegos de ensarte, instrumentos musicales, juegos de roles, muñecos, cuentos, legos, plastilina, entre otros, los que permiten que se desarrollen integralmente y, al mismo tiempo, mejoren su capacidad de concentración y atención.

Palabras Clave: juguete, juego grupal, herramienta pedagógica, aprendizaje, socialización

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

THEME: “The toy in the group game of the boys and girls of the initial level”

Author: Dayana Jazmin Sánchez Condo

Tutor: Lcda. Irelys Sánchez Fernández Mg.

ABSTRACT

The main purpose of the study is to establish the importance of the toy in group play for children at the initial level; To achieve this objective, the bibliographic references were extensively reviewed and the technical and pedagogical characteristics of the toy were identified, in addition, the best types of toys that allow optimal learning are proposed; A qualitative approach was used due to the nature of the data and the type of information, with a descriptive depth level, for this reason the research is basic type. For the collection of information, the techniques of interview, focus group and for the analysis of the information the triangulation of data were applied; The population is made up of six early childhood teachers from the Teresa Flor Educational Unit and five psychologists and teachers who are experts on the subject. Each person has been considered as the unit of analysis. The main contributions of the research can be summarized as follows: most authors indicate that toys facilitate the child's socialization in a better way in group games; the toy is a pedagogical instrument that stimulates learning with multiple benefits in terms of playful activity, while group play is considered the child's language; and, the toys considered most suitable for children from initial level I and II, from 3 to 5 years old, are: puppets, puzzles, stringing games, musical instruments, role plays, dolls, stories, legos, plasticine, among others. , which allow them to develop comprehensively and, at the same time, improve their capacity for concentration and attention.

Keywords: toy, group game, pedagogical tool, learning, socialization

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Desde épocas antiguas ya se daba gran importancia a aprender mientras se juega, pensadores clásicos como Platón y Aristóteles animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar su manera de pensar para sus actividades futuras como adultos. Para autores como Cuellar, Tenreyno & Castellón (2018) investigar sobre la historia del juego, permite conocer las diferentes corrientes pedagógicas que han marcado la senda del conocimiento desde tiempos antiguos; concluyen que, a pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Investigaciones descriptivas como la realizada por la Dra. Duek (2016) tienen como objetivo describir teorías y metodologías relevantes sobre el uso del juego, y proponer clasificaciones de los juegos infantiles, cualquier objeto que rodee la cotidianeidad infantil y les llame la atención por algún motivo, puede transformarse en un juguete. Concluye esta autora que el juego no es un juego, sino un espacio en el que se convergen la historia, educación y relaciones, sobre las cuales se organiza la cotidianeidad. Esta es la justificación para analizar este tema con mayor profundidad y relacionarlo a la luz de los tiempos contemporáneos.

Pastor Fasquelle, Nashiki Angulo, & Pérez Figueroa (2010) afirman que la forma en que se vinculan entre niños y adultos adquieren habilidades, conocimientos y destrezas que se ponen al descubierto mediante la conducta. “A través del juego, las vivencias que tiene el niño con sus iguales ayudan en los aspectos sociales de su desarrollo, además, son elementos fundamentales para el proceso mediante el cual se descubre a sí mismo como individuo. Por lo tanto, la vida del niño con sus iguales tiene importancia desde un punto de vista afectivo y del desarrollo de su concepto de sí mismo” (Linguído & Zorraindo, 2014).

En un estudio realizado en México titulado “La socialización a través del juego”, se señala lo siguiente:

... el juego grupal es una excelente estrategia didáctica para trabajar las deficiencias de socialización en un grupo, ya que es una actividad placentera donde el niño se siente libre para expresar sus sentimientos, para echar a volar su imaginación, donde puede olvidar su timidez, etc. En algunos casos podemos observar que en los juegos el niño refleja su estado de ánimo, incluso algunos problemas o acciones que pudieran ejercer hacia su persona (**Alonso Castro, 2015, pág. 25**).

Además, les permitirá que la interacción se desarrolle y se fortalezca; debido a la importancia de estos se estimula el aprendizaje, el diálogo y la socialización. Por este motivo es trascendental promover el estudio de las habilidades que realizaron los autores Valdez Ruiz, Valenzuela Robles, & Ayala Madrid (**2019**) mediante la aplicación del instrumento llamado “Prueba de las habilidades de interacción social en niños de tres a seis años”.

En el juego, los niños desarrollan y dominan su propio pensamiento tanto como sus estructuras. “El lenguaje oral se convierte en el medio del pensamiento porque refleja la operación intelectual. Esto significa que el pensamiento adquiere un carácter verbal y el lenguaje, un carácter intelectual” (**González, 2017**). A estas conclusiones llegó el autor L.S. Vigotsky, psicólogo pedagogo, luego de aplicar un juego grupal, desarrollado por él entre un adulto y un grupo de 20 niños preescolares en una institución educativa pública en la ciudad de Bogotá, Colombia.

Complementariamente, Mónica Kac (**2012**) en su libro titulado “El periodo de iniciación en la Educación Infantil”, comenta que es necesario construir herramientas teóricas y prácticas que sirvan de apoyo y faciliten la adaptación de los niños a la vida institucional y se transformen en aprendizaje útil y significativo, considera que es necesario elevar el nivel de aprendizaje mediante el diseño de planificaciones estratégicas que creen las condiciones para que niños y sus entornos familiares puedan canalizar la ansiedad y la angustia que provoca enfrentarse a algo nuevo e incorporarse a la vida institucional como parte integrante de ella.

Se concluye por lo tanto, que las actividades recreativas son excelentes para incentivar el desarrollo de las habilidades competenciales de forma llamativa, motivacional y divertida, para quien las practican (**Salazar, y otros, 2016**), a manera de ejemplo, estos investigadores aplicaron la técnica de Redes Semánticas Naturales (RSN) y para el análisis se usó la teoría de la percepción y el HJ-Biplot para recopilar la información, en un grupo de niños, niñas y jóvenes juarenses de 6 a 16 años, que participaron en el Campamento de Verano promovido por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), se observó el juego que los niños desarrollaron y como dominaron las estructuras de su propio pensamiento.

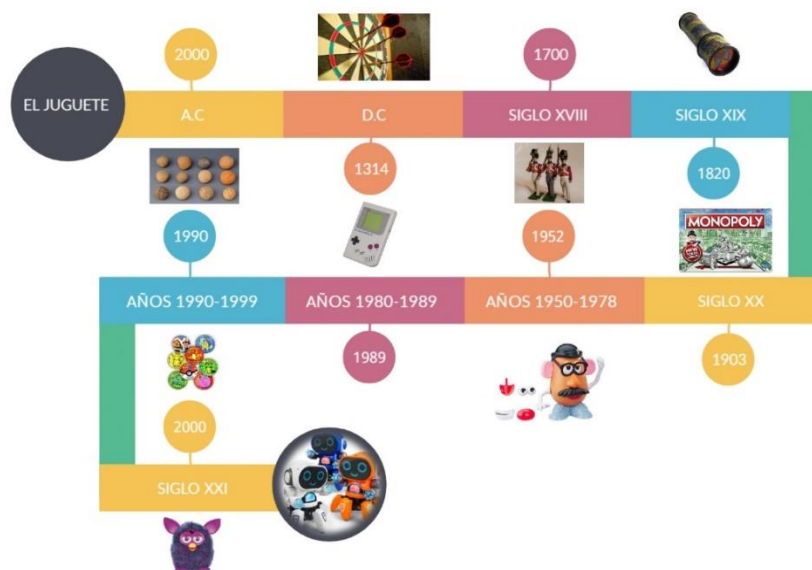
Asimismo, el lenguaje oral facilita la interacción social, así como el desarrollo de las representaciones simbólicas, esto se presenta porque los niños aprenden en sus interacciones sociales a expresarse adecuadamente. “Dicho aprendizaje se adquiere al compartir símbolos sociales, a partir de los cuales es posible considerar la perspectiva de los otros, de acuerdo con las necesidades de la situación comunicativa” (**González, 2018**).

Hasta aquí se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo del niño, siendo importante matizarlo con un elemento que nos ha acompañado desde épocas muy antiguas, como es el juguete. Autores como Frase (**1972**) y Jaffé (**2006**) han contribuido en recopilar la historia de los juguetes y sus inventores, haciendo un extenso recorrido desde las cometas, las muñecas y las pelotas de las antiguas civilizaciones hasta la moda de los tomagotchis, muñecos interactivos y robots.

En la Figura 1, se aprecia una línea de tiempo sobre la historia del juguete; historiadores calculan que en la prehistoria los niños ya se divertían con juguetes, posiblemente elaborados de madera, arcilla o hueso; el juguete más antiguo que se ha localizado tiene cerca de unos 4.000 años. En Turquía se descubrió, en un yacimiento arqueológico, un sonajero hecho de terracota. Se conoce que los niños romanos y egipcios poseían estatuillas que personificaban a personas y animales, como los muñecos de hoy. En América, concretamente en el Perú de los Incas, los más pequeños jugaban con silbatos con forma de pájaros. El autor Rubal (**2017**) concluye que “cualquier objeto puede convertirse en juguete cuando se usa la imaginación ...”.

Figura 1

Historia del juguete



En relación con esto, los juguetes son un medio imprescindible para que los niños alcancen su óptimo desarrollo, tiene un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y en la socialización de los niños, estos comentarios lo realizaron las autoras cubanas Torres Ramos, Ramos Villena, & Tortoló Fernández (2015). En el sector educativo los juguetes se constituyen como un útil instrumento de enseñanza – aprendizaje, estimulan los sentidos para desarrollar habilidades, destrezas, formación de actitudes y valores, mediante el acceso a mayor y mejor información (Villanueva Quispe & Rojas Alavi, 2019).

En este contexto, los docentes utilizan los juguetes como una herramienta pedagógica con el propósito de acompañar el aprendizaje de los niños y así potenciar su desarrollo. Existen muchas aplicaciones que se les puede dar al uso de los juguetes, como por ejemplo: en el proceso de desarrollo de los niños, en las habilidades que deben fomentar, en las experiencias que viven con sus docentes en el aula y con sus familias en sus casas (revistaedu.co, 2019).

Para finalizar, en la tesis de licenciatura realizada por Diana Guanoluisa (2015)

aclara que:

Los juguetes no pueden nunca verse limitados al sexo del niño, ni en modo alguno deben estimular cualidades negativas como: intolerancia, agresividad y violencia; en este sentido, el juego y los juguetes permiten educar el carácter del niño y estimular en él valores deseables como: altruismo, igualdad, compañerismo, capacidad de cooperación y tolerancia (pág. 16).

Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Establecer la importancia del juguete en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial.

Para dar cumplimiento al objetivo general, se toma como referencia tres objetivos específicos de una forma sistemática, partiendo como punto principal de la argumentación de la teoría del juguete en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial y en esa misma dirección continuar con la descripción de las características técnicas y pedagógicas del juguete en el juego grupal, para luego dar paso al tercer objetivo que fue proponer tipos de juguetes en el juego grupal.

1.2.2 Objetivos específicos

Objetivo Específico 1: Argumentar desde la teoría el juguete en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial.

El juego es una actividad inherente al ser humano, a través de él, el niño aprende a relacionarse dentro del ámbito familiar, material, cultural y social; en este sentido, “el juego está estrechamente ligado al desarrollo social ya que las relaciones sociales disciplinan a aquellos que la comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir ideas y sentimientos” (**Prado Bello, 2008**).

Un buen ejemplo que puede ilustrar lo comentado es el planteado por por Gómez (**2018**); cuando se juega un partido de futbol, primero hay que enterarse y aceptar las reglas que todos deben cumplir, en la mitad del partido el niño no se puede llevar el

balón porque piensa que es de él, ya sabe que el portero permanece cerca del arco, que el defensa ayuda al arquero a defender su área, y que si comete una falta a otro recibe una sanción, etc.; es necesario que comprenda que hay límites, que las otras personas cuentan, que hay que cumplir la ley, y en relación con esto la aceptación de reglas sociales es un modelo necesario que debe comprender y aceptar.

El juego social se entiende como aquella actividad en la que los niños interactúan entre sí y en diferentes grados, a medida que el niño va creciendo, su juego tiende a ser más social y cooperativo. A través del juego, el niño entra en relación con sus iguales y eso le permite conocer a las personas que lo rodean, además que aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales (**Rios, 2013**).

Para Ugalde (**2011**) “en un principio los niños juegan solos, después lo hacen al lado de otros niños, hasta que finalmente incluyen a los otros en su juego”, en este punto el juego social se considera que ha evolucionado, ya que el niño incluye a los otros para sus juegos, esta es una evidencia de la disminución gradual del egocentrismo de cada niño.

En un estudio realizado por Molina-Prieto (**2008**) logra definir la cronología de las edades como las siguientes:

- Hasta los tres años no es sociable, sus actividades y conversaciones son en mayor parte solitarias, aún no se produce una interacción con otros niños
- De 4 a 5 años, luego de haber hecho contacto con otros niños, se adapta a reuniones con mayor número de niños, en ese momento se ha encontrado a él y está en vías de aceptarse.
- A partir de los 5 años puede comprometerse con el grupo, abandona poco a poco su egocentrismo y empieza a identificar a otros para convertirlos en modelos e imitadores.

Para cuando finalice el nivel inicial, los niños tienen bien identificadas las bases para mantener relaciones de grupo y hacer elecciones afectivas.

Se ve con mucha frecuencia situaciones en las que cada niño asume su rol y manifiesta lo que siente, lo que posibilita una serie de aprestamientos sociales que lo preparan para la vida, una vez que se acople al tejido social, al terminar la adolescencia.

Mediante el juego el pequeño aprende a dar solución a problemas que se presentan en su vida cotidiana, de una manera más significativa para su edad y lo más importante sin correr riesgos. El juego le permite al niño desfogar una gran cantidad de emociones que en determinado momento lo abruman y lo angustian.

Según Serrano (2017) para los docentes:

...el que los niños jueguen es la oportunidad para que generen aprendizajes y logren sus propósitos. Es importante permitirles cierta libertad en su aula e institución, para que los niños realicen sus actividades de trabajo mezclándolas con el juego, para que se impulsen y motiven a trabajar, se desenvuelvan y pierdan progresivamente el temor. De esta manera asimilen la diversidad de reglas, para establecer espacios propios... (pág. 5).

Como herramienta pedagógica, el juego no puede faltar en las aulas de clase, en especial de Educación Inicial, ya que permite a los niños afianzar su seguridad y gracias a esto, socializar de manera efectiva en los juegos grupales con los demás. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, pues aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al niño.

En resumen, el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños y esto se hace a través del juego, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo. En relación con esto para Olivares (2015):

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje para la vida y por ello es un importante instrumento en la educación; es necesario que se aproveche al máximo el potencial educativo del juego, por lo tanto, el docente debe intervenir haciendo uso de este instrumento de manera eficaz, para permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión. También debe buscar constituir una vía de aprendizaje del

comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás, se deben generar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable y se debe evitar que en los juegos se destaquen siempre las mismas personas, diversificándolos y dando más importancia al proceso que al resultado final (pág. 26).

En los párrafos anteriores se ha tratado sobre el “juego”, ahora es necesario incorporar una herramienta esencial que ayudan al buen desarrollo del niño/a, el “juguete”, que tiene una influencia muy importante en el juego. Desempeña un papel realmente importante en la formación de conceptos, aptitudes, expectativas, y la socialización de los más pequeños. Desde siempre, los niños/as han tenido la necesidad de una actividad: moverse, curiosar, manipular objetos, crear, relacionarse, intercambiar acciones, vivencias y sentimientos.

Los juguetes son objetos que acompañan al niño y lo apoyan en el transcurso del desarrollo. Y pese a que se hayan visto afectados por los adelantos tecnológicos, la intención sigue siendo la misma: divertir, provocar alegría, generar satisfacción, motivar a la creación, dando la oportunidad de perfeccionar el aprendizajes y progreso en los niños (**Barrera Cardozo, Perdomo Ordoñez, Serrato Serrato, Trujillo Hernández, & González González, 2015**).

En relación con esto, para describir la importancia de los juguetes en el desarrollo infantil Delgado (2016) propone una serie de beneficios al dar respuesta a la siguiente pregunta “¿por qué son tan importantes los juguetes en el desarrollo infantil?

- Estimulan el aprendizaje infantil, permitiendo que el niño descubra la existencia de diferentes formas, colores, tamaños y texturas.
- Desarrollan las habilidades motoras gruesas y finas, potenciando también la capacidad viso-espacial.
- Permiten que el niño descubra las funciones de los objetos que le rodean, comprendiendo para qué se utiliza cada uno.
- Ayudan al pequeño a mejorar su equilibrio y coordinación, a la vez que estimulan el control muscular.
- Facilitan la maduración de tres funciones mentales básicas: la asimilación, la comprensión y la adaptación a la realidad.

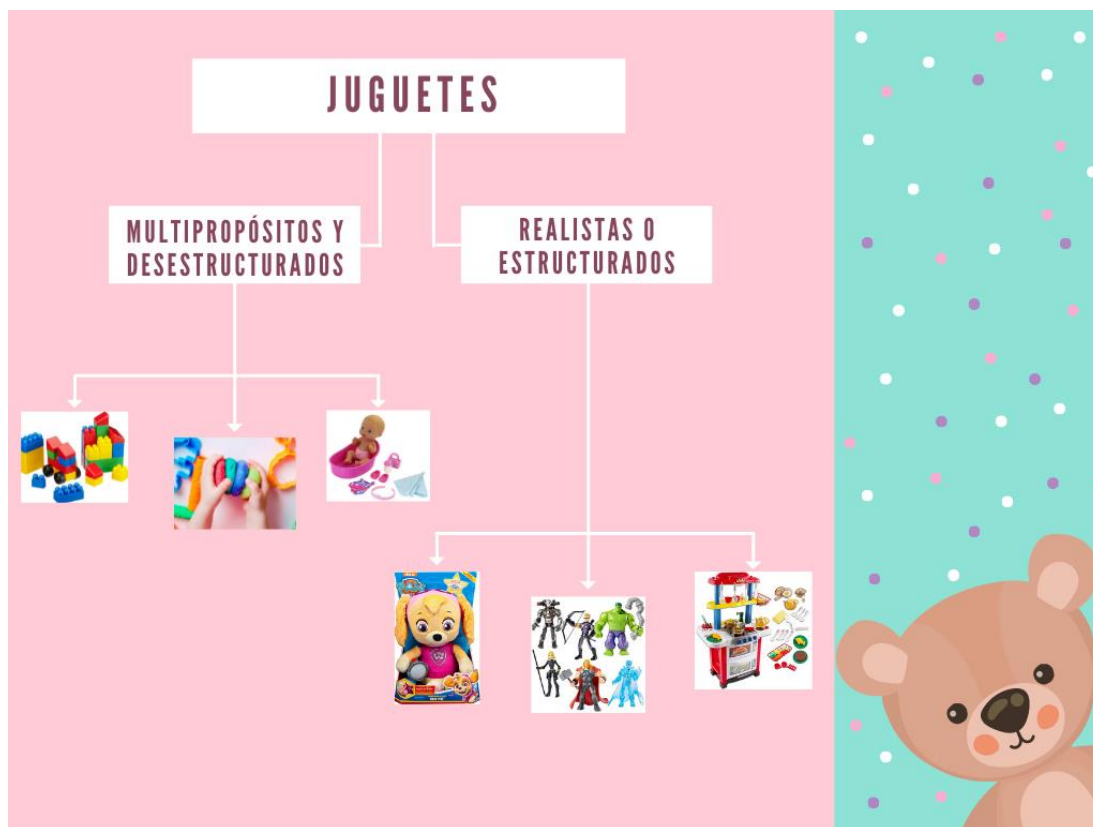
- Fomentan la creatividad y la imaginación, sobre todo cuando se trata de juguetes no convencionales como puede ser una caja de cartón, una cinta o unas simples botellas.
- Estimulan la autoconfianza infantil pues mientras el niño juega, siente que es el protagonista de la actividad, sabe que es capaz de dominar la tarea y los juguetes que utiliza.
- Mejoran el control de las emociones, a la vez que ayudan al pequeño a descubrir nuevas sensaciones y sentimientos.
- Favorecen la socialización y la creación de vínculos emocionales con las personas, ya sea con otros niños o con los adultos.
- Potencian la comunicación y la capacidad de expresión infantil pues mediante los juguetes el niño puede expresar lo que piensa, siente o quiere hacer.
- Ayudan a lidiar con los problemas de la vida cotidiana, facilitando la resolución de conflictos, ya que el niño modela a través del juego tanto sus preocupaciones como las posibles soluciones.”

Morón (2010) propone una clasificación de los juguetes (Figura 2), ya que algunos tienden a promover un juego de mayor calidad que otros, este autor comenta que la mayoría de los juguetes que más se venden en la actualidad corresponden a la categoría de los muy estructurados, que están estrechamente vinculados con los medios de comunicación.

El juguete tiene un fuerte componente simbólico que facilita el desarrollo de la imaginación en los niños; pero también depende de la persona que juega con él y de su puesto dentro del juego. En cualquier caso, la motivación más profunda del juego infantil es la lúdica, aunque también se puede tener en cuenta la capacidad de aprendizaje y relación social que permite.

Figura 2

Clasificación de los juguetes



Tal vez uno de los hechos más relevantes que el autor Antoñanzas (2005) destaca sobre el uso del juguete es que permite realizar al niño las primeras acciones mutuas con otros niños y con los adultos, con el paso del tiempo, este intercambio es un intermediario que les prepara para manejar ciertas situaciones de la vida social sin correr riesgos.

Otros hechos relevantes que se pueden destacar sobre el uso del juguete se lista a continuación:

- Ayuda a transmitir valores simbólicos.
- Permite aprender características del medio social y cultural que le rodea.
- Ayuda en su desarrollo físico y mental.

- Estimulan el desarrollo de las facultades sensoriales, motrices, creativas e imaginativas.
- Ayuda a aceptar las limitaciones del mundo.
- Controlar su conducta al pasar de los sueños a la realidad.
- Ayuda para que la fantasía y la imaginación dominen su vida.

A partir de los estudios de Fiedrich Fröbel y Karl Gras, la función didáctica es considerada como clave para la pedagogía moderna, en relación con esto, el juego es una actividad que ayuda a preparar a los niños para su vida adulta, mientras que el juguete motiva a los niños a realizar actividades artísticas y creativas (**Antoñanzas Mejía , 2005**).

Para Glanzer (**2006**) el vínculo que se establece entre el niño y el juguete aporta lo siguiente:

- Un valor funcional que otorga sus alternativas de aprovechamiento.
- Un valor afectivo debido a que recibe emociones y sentimientos.
- Un valor cognitivo al apropiarse de nuevos conceptos y experiencias.
- Un valor pedagógico debido a que se convierte en objeto lúdico mediador del juego.

Clasificación funcional de los juguetes:

- Afectivos, son receptores de sentimientos.
- Didácticos, permiten el desarrollo intelectual y cognitivo.
- Constructivos, estimula la percepción y la orientación espacial.
- Artísticos, permiten desarrollar la imaginación y la creatividad.

Para cumplir con el objetivo planteado, se recopiló las referencias bibliográficas más relevantes sobre la historia del juguete y los beneficios que representan para los niños en edades tempranas, también se logró reunir evidencia literaria sobre el uso del juguete en el juego grupal. Según la información obtenida se concluye que la mayoría de autores coinciden en señalar que los juguetes facilitan que el niño socialice de manera más natural en los juegos grupales. Esta información servirá de base para desarrollar los siguientes apartados.

Objetivo Específico 2: Describir las características técnicas y pedagógicas del juguete en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial.

En los apartados anteriores se analizaron los beneficios del juego y la inclusión del juguete como herramienta pedagógica. Al combinar el juguete con el juego grupal se transforma en un material didáctico, útil para las docentes del nivel inicial, ya que permite desarrollar las clases de forma espontánea y divertida, los niños aprenden a compartir con los demás, experiencias, reglas y por lo tanto socializan de una manera más efectiva. Además de los beneficios pedagógicos antes mencionados, el uso del juguete también contribuye a fortalecer la seguridad, control de las emociones y sentimientos, establecer vínculos afectivos con los demás, es una forma de expresión, y así como estos múltiples beneficios también ayudan al desarrollo físico y mental.

“De 3 a 6 años es el turno de los juegos de imitación, de ensayo, de autosuficiencia, de despliegue del poder personal, de transformación de objetos y situaciones, de apropiación del medio ambiente, de interacción social y convivencia” **(Rodríguez & Ketchum, 2000)**.

Pero ¿qué tipo de juguete es el adecuado para utilizar? para Blasquez-Blasquez y Benavente **(2019)** la elección de los juguetes debe realizarse teniendo en cuenta la seguridad para los niños, es decir, los juguetes deben reunir algunas características mínimas para que animen al niño a estar activo, promuevan el juego intergeneracional y aviven su imaginación. Las principales características de los juguetes pueden ser: la creatividad, el diseño, que sea didáctico, educativo, seguro, que permita divertirse, funcional, que no inciten la violencia, que no sean peligrosos o tóxicos y que realmente sean significativos para su desarrollo **(Herrera Tamayo, 2015)**.

Morón **(2010)** en su estudio denominado “Un principio de intervención educativa: El juego y el juguete en la educación infantil” describe algunas características técnicas y pedagógicas del juguete orientadas con: seguridad, duración, grado de realidad y estructuración, salubridad e higiene, estética y adecuación a la edad, ver Tabla 1.

Tabla 1*Características técnicas y pedagógicas del Juguete*

Técnicas	Pedagógicas
<ul style="list-style-type: none">• Seguridad. Hay que fijarse en estos aspectos: materiales empleados, tamaño, tamaño de las piezas, peligros potenciales, riesgos posibles, ausencia de aristas y bordes.• Duración. Es importante tener presente la duración, ya que un buen juguete debe permanecer con el niño/a mientras según este vaya creciendo.• Grado de realidad y estructuración. Cuanto más estructurado sea un juguete, menos permitirá el desarrollo creativo.• Salubridad e higiene. Los juguetes deben de estar hechos de materiales fáciles de limpiar e higiénicos.• Estética. Serán atractivos en color, forma y presentación.	<ul style="list-style-type: none">• Su mecanismo e instrucciones deben de ser comprensibles para el niño.• La forma de juego será comprensible y suficientemente flexible para el niño, en el sentido de que se pueda adaptar a cada niño en particular.• Un juguete debe ser eminentemente divertido, debe incentivar el juego.• Tendrá carácter global, será polivalente, sencillo, abierto, con múltiples aplicaciones y combinaciones, permitirá transformaciones con varias posibilidades de juego.• Estará adaptado a las necesidades de los niños, respondiendo a sus intereses y a su experiencia, y facilitando la creación de intereses nuevos.

- Adecuación a la edad.
- Debe posibilitar el descubrimiento, la necesidad de exploración, la creatividad y la socialización, estimulando la participación y el contacto con los demás.

De forma similar, en la Tabla 2 se presentan las características técnicas y pedagógicas del juego propuestas por Morón (2010), las más relevantes pueden estar orientadas a las habilidades físicas, destrezas sociales, intereses y preferencias, inteligencia emocional y solución de problemas.

Tabla 2

Características técnicas y pedagógicas del juego

Técnicas	Pedagógicas
<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse. • Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes • Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos. • Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar. • Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su cuerpo: habilidades, limitaciones • Su personalidad: intereses, preferencias. • Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños/as. • El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites. • La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.

- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.
 - El juego enriquece la creatividad y la imaginación
 - El juego estimula todos los sentidos.
 - Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
 - Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
 - Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.
-

Para dar cumplimiento a este objetivo se indagó en referencias bibliográfica que tienen similitud con el tema de investigación, y a través de estas se ha encontrado información que ayudó a perfilar las características técnicas y pedagógicas de juguete y el juego grupal, la referencia literaria que tiene mayor similitud con el objetivo de estudio es el de la autora Carmen Morón (2010).

Objetivo específico 3: Proponer tipos de juguetes en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial.

Se realizó una amplia revisión de sitios web que te enseñan a elegir y a comprar el mejor juguete a los padres según la edad, así como también páginas que comercializan juguetes para niños.

En la Tabla 3 se puede apreciar el tipo de juguete y la frecuencia con la que es recomendado para el uso, esta información se utilizó para proponer aquellos que son más adecuados para el desarrollo físico y cognitivo.

Tabla 3

Juguetes recomendados

Juguetes	Página web	guiainfantil.com	consumoresponde.es	Planeta mamá	Webconsultas	Etapa Infantil	CAIJ	EL MUNDO	Bebés y más
Títeres				X	X				
Pintura	X			X					
Rompecabezas	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Instrumentos musicales		X			X				
Juegos de rol				X		X		X	X
Muñecos	X			X	X		X	X	X
Pelotas		X	X	X	X				
Cuentos	X	X	X	X	X			X	
Pizarra	X	X	X	X					
Disfraces		X	X	X					
Legos		X			X	X	X	X	X
Juegos de mesa sencillos				X	X	X	X	X	X
Carros de juguete					X				

Bicicleta	X	X	X	X	X	X	X	X
Peluches						X		
Plastilina		X	X	X				
Kit de karaoke		X						X

En las siguientes páginas, en la figura 3 se puede apreciar los tipos de juguetes más adecuados según la edad, para el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial.

Figura 3

Juguetes recomendados para niños y niñas de 3 a 5 años

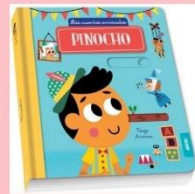




Muñecos



Pelotas



Cuentos



Pizarra



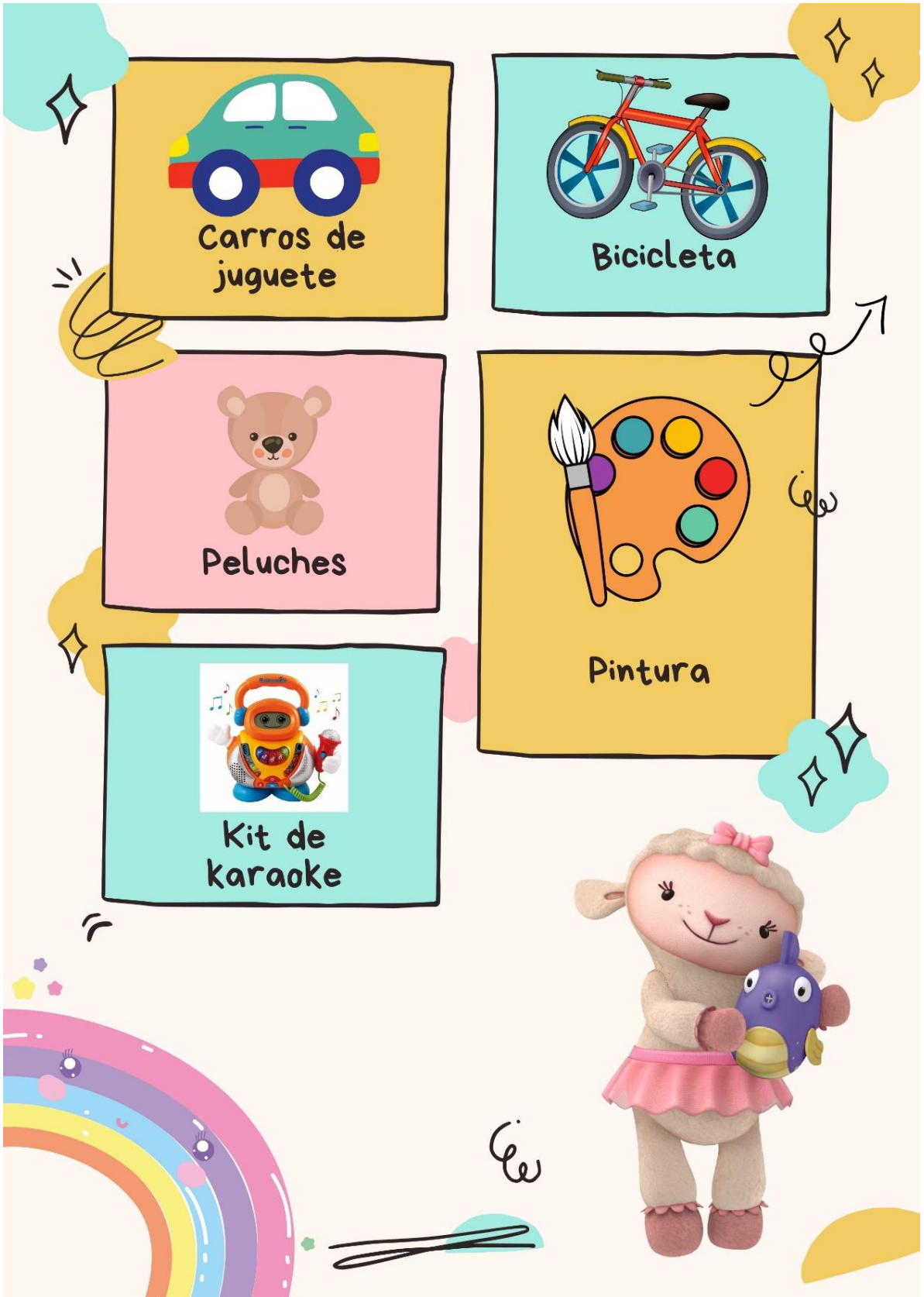
Disfraces



Plastilina



Legos



Carros de juguete



Bicicleta



Peluches



Pintura



Kit de karaoke



CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Para la obtención de datos se realizó un guion de entrevista con nueve preguntas abiertas en la que los participantes podían responder libremente, este fue aplicado a seis docentes del nivel inicial de la “Unidad Educativa Teresa Flor”. Otro de los instrumentos utilizados fueron cinco preguntas previamente estructuradas con la participación de psicólogos y docentes expertos en el tema. Finalmente, gracias a la plataforma zoom se trabajó con videoconferencias, para las entrevistas una reunión individual con cada docente y para el grupo focal una reunión con el grupo de expertos.

2.2 Métodos

Para lograr mejorar la práctica educativa mediante la investigación se plantea realizar un paradigma Crítico que permita descubrir y comprender el fenómeno de estudio (**Ramos, 2017**). Como un aspecto clave, se selecciona un enfoque por la naturaleza de los datos y el tipo de la información, Cualitativo, dado que analiza la importancia del juego en el aspecto pedagógico. Según Quintana (**2006, pág. 56**) “El investigador cualitativo depende de la información que logre recolectar en la observación de campo o en las entrevistas exploratorias para definir el foco del problema estudiado.”

Complementariamente, se considera un tipo de investigación de tipo Básico, por lo tanto, tiene como propósito la obtención de conocimientos sin tener en cuenta su aplicabilidad (**Muntané, 2010**). Al analizar el nivel de profundidad, se selecciona el tipo Descriptivo, debido que “tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistémica y comparable con las otras fuentes” (**Guevara, Verdesoto, & Castro, 2020**).

La población está constituida por un conjunto de individuos, objetos o eventos que tienen características comunes, en este caso, seis maestras de Educación Inicial de la

Unidad Educativa Teresa Flor y cinco expertos; la muestra representa un subconjunto de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación (**Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014**); para esta investigación la muestra representa el 100% de la población. En estudios como el realizado por Espinoza & Toscano (**2015**), comentan que se pueden utilizar técnicas, como como la observación sistemática, la observación participante, encuestas, entrevistas, test, etc. para realizar estudios descriptivos.

Para obtener la información necesaria que permita alcanzar los objetivos planteados en la investigación, se aplica como técnicas de recolección de información la entrevista, que es un diálogo entre el entrevistador y el entrevistado, sobre un tema previamente determinado, y el grupo focal, que consiste en reunir a un grupo de participantes para discutir un tema de investigación determinado (**Martínez, 2012**); los instrumentos que se emplean es un guion de preguntas abiertas que dan la oportunidad para que los participantes se expresen libremente, recopilando detalles importantes para la investigación y para el grupo focal preguntas previamente estructuradas.

Complementariamente, se utiliza la triangulación de datos, que se refiere al uso de diferentes estrategias y fuentes de información sobre la recolección de datos que permite contrastar la información recabada (**Aguilar Gavira & Barroso Osuna, 2015**).

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

La aplicación de técnica de la entrevista y del grupo focal, mediante preguntas abiertas, permitió recabar información de las docentes de la “Unidad Educativa Teresa Flor” y de los expertos que participaron en el grupo focal para obtener los diferentes puntos de vista sobre el juguete en el juego grupal de los niños y niñas del nivel inicial.

Al tener la presente investigación un enfoque cualitativo, el procesamiento de la información se obtuvo aplicando la técnica de triangulación, mediante el análisis de datos de manera independiente por cada uno de los docentes y expertos participantes y, posteriormente, se sometió estos análisis a comparación por categorías de las variables, dependientes e independientes. Al final, los hallazgos encontrados en la triangulación serán el resultado del consenso de las respuestas dadas por los profesionales participantes (Ver Tabla 4).

Tabla 4*Triangulación de datos*

VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUGUETE				
CATEGORÍAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DEL GRUPO FOCAL	ARGUMENTO TEÓRICO O ESTADO DE ARTE SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES ENTORNO A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORÍAS
EL JUGUETE	Para las seis docentes entrevistadas el juguete es una herramienta pedagógica muy importante con orientación lúdica, elaborada con una variedad de materiales, y con distintas formas y motivos, mediante su uso se promueve el aprendizaje significativo a través del juego, en un sentido muy amplio.	Para los expertos el juguete es muy valioso para el desarrollo del niño porque ahora los juguetes van muy acorde a las etapas del desarrollo que los niños están atravesando y los fabrican de acuerdo a los rangos de edades, también se debe tomar en cuenta las características del niño, los juguetes que le gusten ya que así ayudara en la parte física y emocional,	Los juguetes son un medio indispensable para que el niño logre su óptimo desarrollo, juega un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización en los niños (Torres Ramos, Ramos Villena, & Tortoló Fernández, 2015).	El juguete es una herramienta pedagógica con orientación lúdica, que estimula el desarrollo sensorial y emocional del niño de acuerdo al rango de edad para alcanzar un óptimo desarrollo social y de los conceptos iniciales.

porque el juguete además estimula todas las partes sensoriales.

MATERIAL DIDÁCTICO

Las docentes consideran al material didáctico como todo lo que existe en un aula de clase que se utilizan en diferentes juegos didácticos.

Para los expertos los materiales didácticos, son una de las herramientas más importantes ya que orienta al niño a crear sus propios conocimientos a través del manejo y manipulación de materiales concretos. Se utiliza para desarrollar, y facilitar el aprendizaje del niño.

Se considera un factor clave la función didáctica del juego y, por tanto, del juguete, el juego es un ejercicio mediante el cual los niños se preparan para la vida adulta (Antoñanzas Mejía , 2005).

Al material didáctico se lo utiliza en los diferentes juegos didácticos para facilitar el aprendizaje y orientar al niño a crear sus propios conocimientos.

HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Para las docentes el juego es la mejor estrategia aplicable en la etapa inicial de los niños como: cantar, juegos en el patio, títeres, rosetas, utilizando plastilina, o el juego en rincones también se trabaja mucho. Complementariamente, se

Los expertos dicen que dentro de las herramientas pedagógicas están los juguetes, el juego, la música, el cuento y la lúdica es muy importante para captar la atención de los niños ya que su foco de atención es bastante corto, lo que

Es una de las herramientas pedagógicas que los maestros utilizan con el fin de acompañar el aprendizaje de los niños y así potenciar su desarrollo. Lo importante es que cada herramienta pedagógica se crea pensando en el proceso de

Actividades que los docentes utilizan en el nivel inicial de formación de los niños para captar su atención, estimular los órganos sensoriales y crear experiencias de aprendizaje significativas.

usa cosas que se pueden construir con ellos mismo, o también se pueden utilizar escaleras didácticas, es necesario aplicar mucha imaginación para elaborar las herramientas pedagógicas que se utilizan en este nivel de formación de los niños.

estimule los órganos sensoriales, son bastante importantes, todo eso ayudar a llamar la atención del niño dependiendo de la edad y de lo que se quiera fortalecer en esa etapa, sobre todo, el material concreto permite a los niños palpar, manipular y crear experiencias de aprendizaje más significativas.

desarrollo de los niños, en las habilidades que deben potenciar, en las experiencias que los niños viven con sus maestros en el aula, en los espacios abiertos y con sus familias en los hogares (revistaedu.co, 2019).

APRENDIZAJE INFANTIL

Las docentes dicen que el mismo hecho de desarrollar nuevas habilidades al manipular y descubrir algo que ellos no conocían hace que el niño o la niña mejoren la concentración, las emociones y la interrelación con los demás y su autoconfianza.

Los expertos aseguran que el aula debe invitar al niño a explorar y descubrir y establecer un orden en las actividades diarias a utilizar, además deben aprender a comportarse en grupo y se debe ayudarlos a adquirir conocimientos a través del desarrollo de habilidades y actitudes que le permitan

Delgado (2016) comenta que es necesario estimular el aprendizaje infantil permitiendo que el niño descubra la existencia de diferentes formas, colores, tamaños y texturas, además describe la importancia de los juguetes en el desarrollo infantil, y dice que estimulan el aprendizaje infantil.

Estimular la exploración y descubrimiento ordenado que permita desenvolverse adecuadamente en el futuro, acumulando experiencias generadas especialmente con el juego.

desenvolverse adecuadamente.

Todos los niños aprenden jugando y van acumulando las experiencias de aprendizaje ganadas con el juego, ellos exploran y ahí descubren, los profesores colaboran ayudándoles a que descubran ellos mismo.

VARIABLE DEPENDIENTE: JUEGO GRUPAL

CATEGORÍAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DEL GRUPO FOCAL	ARGUMENTO TEÓRICO O ESTADO DE ARTE SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES ENTORNO A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORÍAS
SOCIALIZACIÓN	Para las seis docentes el juego y el juguete es una herramienta de trabajo indispensable para que el niño sociabilice con los demás, por medio del juguete el niño aprende a	Los expertos dicen que el juguete es una herramienta importante y necesaria que permite que haya interacción con los otros niños, y también que se vayan	El juego grupal es una excelente estrategia didáctica para trabajar las deficiencias de socialización en un grupo, ya que es una actividad placentera donde el niño se	La socialización se logra mediante la aplicación de una estrategia didáctica que facilita interactuar con otros niños aprendiendo a compartir, y

compartir y a ser más sociable con sus compañeros y con personas adultas siempre y cuando el juguete sea de su agrado y llamativo.

desarrollando las partes que son necesarias dentro de la socialización como es aprender a esperar su turno, lo que es ataque-defensa que forma parte del desarrollo social del niño.

siente libre para expresar sus sentimientos, para echar a volar su imaginación, donde puede olvidar su timidez, etc., en algunos casos podemos observar que en los juegos refleja su estado de ánimo, incluso algunos problemas o acciones que pudieran ejercer hacia su persona (Alonso Castro, 2015).

al mismo tiempo que identifica reglas de comportamiento social.

INTERACCIÓN SOCIAL

Las docentes dicen que la interacción social se manifiesta principalmente en el momento de trabajar en los rincones, los niños muestran la preferencia por algunos juguetes y lo comparten con sus compañeros, el niño utiliza su juguete de manera segura, cómoda y no se siente cohibido al presentar el juguete entre los compañeros, sino que se convierte en un objeto

Para los expertos la interacción social de los niños les ayudará a conocerse a sí mismos y a tener un fuerte sentido de la identidad. El papel que tiene en el hogar, las funciones que desempeñan cuando están en familia o con los amigos, todo es importante.

Las experiencias que tiene el niño con sus iguales ayudan en los aspectos sociales de su desarrollo ya que además son elementos necesarios para el proceso mediante el cual se descubre a sí mismo como individuo. Por lo tanto, la vida del niño con sus iguales tiene importancia desde un punto de vista afectivo y desde el punto de vista del desarrollo de su concepto de sí mismo

Mediante las experiencias compartidas el niño puede conocerse a sí mismo y a tener un fuerte sentido de identidad. La interacción se facilita al utilizar el juguete y al compartir con sus compañeros.

de socialización entre todos, lo que favorece a la interacción con sus compañeros porque ellos disfrutan y comparten sus alegrías con los demás.

(Linguido & Zorraindo, 2014).

ACTIVIDAD RECREATIVA

Para las docentes las actividades recreativas como el juego son la base del aprendizaje, ya que a través de ellos aprenden a desarrollar sus habilidades sociales y su autoestima, a manejar las emociones y los sentimientos y, sobre todo, a emplear el lenguaje. El juego es vital en el nivel inicial ya que la metodología que se utiliza es juego trabajo y permite el desarrollo del pensamiento.

Los expertos dicen que la recreación es importante en espacial porque aumenta la confianza en sí mismo, ya que en ese contexto se deben vencer desafíos e imprevistos del entorno que estimulan a dar lo mejor de sí mismo, a enfrentar y resolver nuevas dificultades aprendiendo de las diferentes experiencias. Además las actividades recreativas potencian la consolidación de la propia identidad y sentido de pertenencia al grupo, favoreciendo la inclusión social, la empatía, y la participación en comunidad.

Las actividades recreativas, son ideales para favorecer el desarrollo de las habilidades competenciales de forma atractiva, motivante y divertida para quien las practica (Salazar, y otros, 2016), como por ejemplo en el juego, los niños desarrollan y dominan las estructuras de su propio pensamiento.

Las actividades recreativas, especialmente el juego, es la base del aprendizaje, ayudan a desarrollar sus habilidades sociales y la autoestima, potenciando el sentido de pertenencia al grupo.

JUEGO GRUPAL

Las docentes dicen que el juego es imprescindible para un sano desarrollo mental del niño. El niño utiliza el juego para liberar sus impulsos, se introduce en el aprendizaje de conductas sociales, asumiendo roles y aprendiendo reglas necesarias para conseguir regular su comportamiento y conocer sus emociones. Por todo esto es necesario que el niño y niña se ayuden con los juguetes en el desarrollo del aprendizaje.

Para los expertos el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos. El juego forma parte de la escuela y del hogar, y es cuando a través del juego, los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o desean vivir, permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc.

El juego grupal se lo entiende como aquella actividad en el que los niños interactúan entre sí en diferentes grados, a medida que un niño va creciendo, su juego tiende a ser más social y cooperativo. A través del juego el niño entra en contacto con sus iguales y eso le ayuda a conocer a las personas que lo rodean, además que aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales (Rios, 2013).

El juego grupal es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje gradual de los niños, ya que les permite a aprender conductas sociales, asumiendo roles y aprendiendo reglas.

Resultados

En las primeras etapas de formación de los niños, es necesario estimular la exploración y descubrimiento ordenado, para que se facilite su desenvolvimiento en el futuro. Los esfuerzos de los docentes estarán orientados a crear experiencias de aprendizaje significativas, para captar su atención y estimular los órganos sensoriales. Para lograr este propósito, es recomendable utilizar un conjunto variado de materiales para realizar juegos didácticos. El juego permite generar y acumular experiencias para facilitar el aprendizaje y orientar al niño a crear sus propios conocimientos, en este sentido, la herramienta pedagógica con orientación lúdica que facilita la interacción, es el juguete, pues proporciona el desarrollo sensorial y emocional del niño. Es importante tener en cuenta el rango de edad, para alcanzar un óptimo desarrollo social y de los conceptos iniciales.

La socialización del niño se logra mediante la aplicación de una estrategia didáctica que le ayuda a interactuar con otros niños, aprendiendo a compartir y al mismo tiempo identificando reglas de comportamiento social. Este conjunto de experiencias le permite conocerse a sí mismo y a tener un fuerte sentido de identidad. Un medio para lograr estos objetivos, es la aplicación de una serie de actividades recreativas para promover el desarrollo de sus habilidades sociales y su autoestima, potenciando el sentido de pertenencia al grupo. Es especialmente el juego grupal el que favorece el aprendizaje gradual, mediante la personificación de roles, la aplicación de reglas y conductas sociales, finalmente la utilización del juguete facilita que las actividades compartidas sean más beneficiosas para su desarrollo porque ayudan a los niños a explorar la realidad, a encontrar nuevos caminos, desarrollar su imaginación, probar estrategias, aprender, acertar, fallar, equivocarse y volverlo a intentar.

3.2 Idea a defender

Después del análisis de información y resultados obtenidos el estudio defiende la idea en torno a la pregunta de investigación ¿Qué papel cumple el juguete en el juego grupal?

Para comprender cuál es el papel del juguete en el juego grupal, se debe argumentar que el juguete es un medio importante en el aula del nivel inicial, porque permite

aprender de una manera más significativa y de la misma manera, juega un papel fundamental en el juego grupal, ya que consigue que la socialización entre sus pares sea más fácil, así como permitir establecer un diálogo debido a la curiosidad que generan los juguetes.

Se responde a esta pregunta haciendo referencia a autores como Torres Ramos, Ramos Villena, & Tortoló Fernández (2015), quienes dicen que “los juguetes son un medio indispensable para que el niño logre su óptimo desarrollo, además de que juega un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización en los niños.”

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- A partir de la bibliografía revisada se pudo comprobar que desde tiempos muy antiguos se ha utilizado al juguete como instrumento educativo y se logró reunir evidencia literaria sobre el uso del juguete en el juego grupal, lo que permitió concluir que la mayoría de autores coinciden en señalar que los juguetes facilitan la socialización del niño de mejor manera en los juegos grupales.
- La revisión literaria fue fundamental para describir las características técnicas y pedagógicas del juguete, concluyendo que es un instrumento pedagógico que estimula el aprendizaje con múltiples beneficios en cuanto a la actividad lúdica, mientras que el juego grupal se le considera como el lenguaje del niño, facilita la interacción social y afianza su autoestima, en el nivel inicial se utiliza la metodología del juego - trabajo para desarrollar el bienestar emocional, social, físico y cognitivo.
- Algunos juguetes que se consideran adecuados para los niños y niñas del nivel inicial I y II, de 3 a 5 años, son: títeres, rompecabezas, juegos de ensarte, instrumentos musicales, juegos de roles, muñecos, cuentos, legos, plastilina, entre otros, los que permiten que se desarrollen integralmente y, al mismo tiempo, mejoren su capacidad de concentración y atención.

4.2 Recomendaciones

- El uso del juguete de forma permanente puede desencadenar una dependencia en el niño, es recomendable usarlo en el momento adecuado dentro del aula de clases, con horarios establecidos, de esta manera, el niño no desarrollará un apego al juguete dentro de la institución.
- Buscar el momento dentro de la jornada de trabajo en la que los niños se muestren abrumados o cansados, para romper la rutina con juegos en grupo en la que todos puedan ser partícipes, disfrutar y socializar con los demás.

- Es necesario escoger el tipo de juguete apropiados según la edad del niño, para que desarrolle nuevas habilidades, aumente su desarrollo y aprendizaje. Y a su vez estimule su curiosidad, imaginación y creatividad.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Aguilar Gavira , S., & Barroso Osuna, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Revista de Medios y Educación*.
- Alonso Castro, E. (Mayo de 2015). *Universidad pedagógica nacional*. Obtenido de Universidad pedagógica nacional:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56828059/103ALONSOCASTRO.pdf?1529461546=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA_SOCIALIZACION_A_TRAVES_DEL_JUEGO_Pre.pdf&Expires=1620860694&Signature=JH0o2F~ScaA5f6HVB4UXj0fe4--CYIcFCJH8GI5RPPgZ79b3hDS1Y
- Antoñanzas Mejía , F. (2005). Artístas y juguetes. *Dialnet.España*. Obtenido de Universidad Complutense Madrid:
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/7124/1/T28496.pdf>
- Barrera Cardozo, L., Perdomo Ordoñez, B., Serrato Serrato, M., Trujillo Hernández, Y., & González González, M. (2015). Impacto de los juguetes en los procesos formativos de los niños y niñas. *Plumilla educativa* .
- Bernal, D. (12 de Diciembre de 2017). *Mundo pedagógico*. Obtenido de Mundo pedagógico: <http://mundopedagogicojochylumb.blogspot.com/2018/01/arte-y-pedagogia.html>
- Blázquez-Blázquez, E., & Benavente, R. (2019). ¿Son seguros los juguetes que compramos? La importancia del control aduanero en el sector del juguete. *Revista de Plásticos Modernos*, 9-14.
- Corcino, M. (21 de Mayo de 2013). *Master Executive en Administración y Direccion de empresas*. Obtenido de Master Executive en Administración y Direccion de empresas: <https://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/>

- Cuellar Cartaya, M. E., Tenreyro Mauriz, M., & Castellón León, G. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. *SciELO*.
- Delgado, J. (14 de Noviembre de 2016). *Etapas Infantiles*. Obtenido de Etapas Infantiles: <https://www.etapainfantil.com/juguetes-desarrollo-ninos>
- Duek, C. (2016). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *SciELO*.
- ENTS. (2015). Titulación por actividad de apoyo a la docencia. En ENTS, *ENTS*. México: UNAM.
- Espinoza, E., & Toscano, D. (2015). *Metodología de la Investigación Educativa y Técnica*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Fraser, A. (1972). *A history of toys*. New York: Spring Books.
- Glanzer, M. (01 de Noviembre de 2006). *espacioLogopédico.com*. Obtenido de espacioLogopédico.com: <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/1250/los-juguetes-material-ludico-didactico-autonomo-parte-ii.html>
- Gómez Ramírez, J. F. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. México.
- González, C. (2017). Actividad comunicativa interactiva entre un adulto y un grupo de niños preescolares en una experiencia de juego grupal. *Dialnet*.
- González, C. (2018). Actividad comunicativa interactiva en una experiencia de juego grupal con niños en edad preescolar. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*.
- Guanoluisa, D. (2015). *Facultad de Ciencia y Tecnología*. Obtenido de Facultad de Ciencia y Tecnología: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5788/1/05%20FECYT%202977%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa. *Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Herrera Tamayo, N. (2015). Tendencias y factores de influencia en el consumo de juguetes y dispositivos tecnológicos. *Escuela de ingeniería de Antioquia*.
- Jaffé, D. (2006). *The history of toys: from spinning tops to robots*. England: Stroud.
- Kac, M. (2012). *Período de iniciación en la Educación Infantil*. Rosario: Novedades Educativas.
- Linguido, M., & Zorraindo, M. (2014). Proceso de socialización en la etapa preescolar. *Revista de psicología*.
- Martínez, N. (2012). Reseña metodológica sobre los grupos focales. *Diálogos*.
- Molina Prieto, R. (2008). El juego como medio de socialización. *Innovación y experiencias educativas*.
- Morón Macías, C. (2010). Un principio de intervención educativa: El juego y los juguetes en educación infantil. *Temas para la educación*.
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *RAPD*.
- Olivares Cardoza, S. (Marzo de 2015). *Universidad de Piura*. Obtenido de Universidad de Piura: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Pastor Fasquelle, R., Nashiki Angulo, R., & Pérez Figueroa, M. (2010). *El desarrollo y aprendizaje infantil, y su observación*. México: Puentes para crecer.
- Peiró, R. (20 de Octubre de 2020). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/socializacion.html>

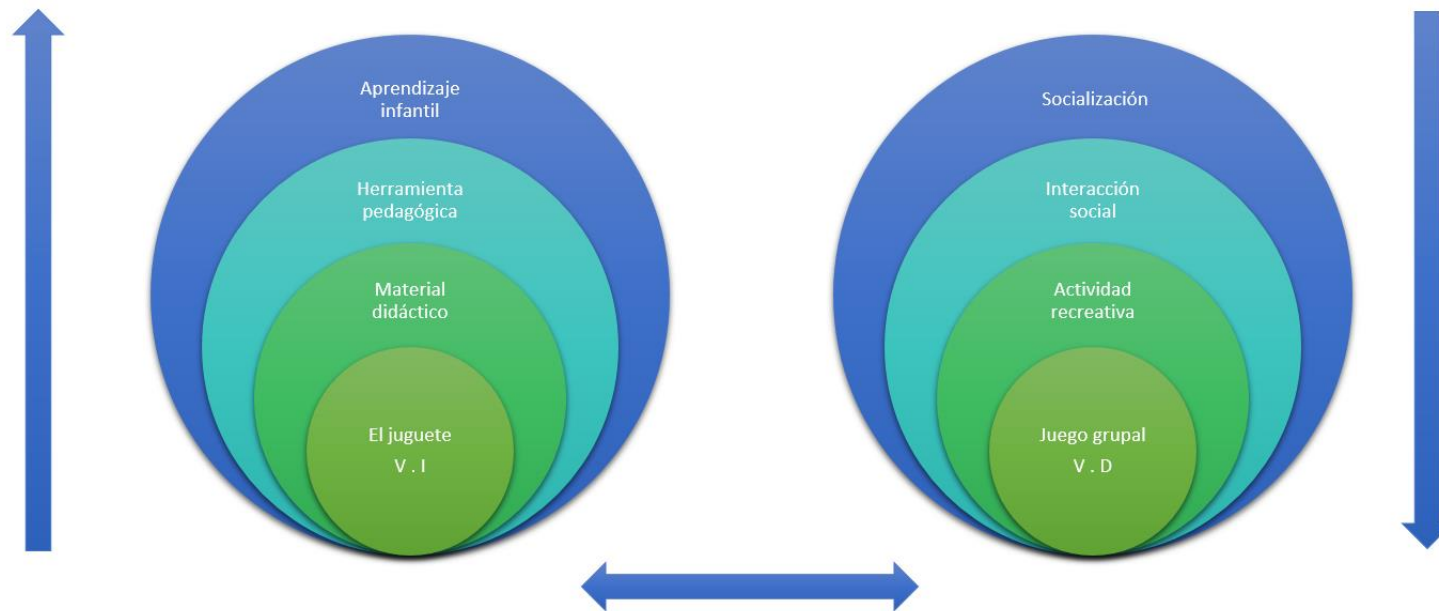
- Prado Bello, K. (Diciembre de 2008). *Universidad Pedagógica Nacional*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://200.23.113.51/pdf/27185.pdf>
- Quintana, A. (2006). *Metodología de Investigación Científica Cualitativa*. Lima: UNMSM.
- Ramos, C. (2017). Los paradigmas de la investigación científica. *UNIFÉ*.
- revistaedu.co. (2019). Las herramientas pedagógicas, un recurso para potenciar el desarrollo de los niños por medio del juego. *revistaedu.co*.
- Rios, M. (2013). *Universidad Internacional de la Rioja*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja.
- Rizo, M. (2006). *Universidad Autónoma de la Ciudad de México*. Obtenido de Universidad Autónoma de la Ciudad de México: <https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n33/02112175n33p45.pdf>
- Rodríguez, M., & Ketchum, M. (2000). *Creatividad en los juegos juguetes*. México: Pax México.
- Rubal, M. (24 de Noviembre de 2017). *La vanguardia*. Obtenido de La vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20171124/433060886059/historia-juguete-infancia-imaginacion.html>
- Salazar, C., Lozano, R., Andrade Sánchez, A., Peña Vargas, C., Arrellano Ceballos, A., & Hernández Murúa, J. (2016). Percepción del beneficio de los deportes y actividades recreativas en habilidades para la vida en niños y adolescentes de Ciudad Juárez, México. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*.
- Serrano, Á. (2017). El juego en preescolar: acción compleja y perversa. *Congreso nacional de investigación educativa*.
- Temas para la educación. (2009). Aprendizaje: definición, factores y clases. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.

- Torres Ramos, Y., Ramos Villena, V., & Tortoló Fernández, S. (2015). Los juguetes como medio de desarrollo del niño de la primera infancia. *Atenas*.
- Torres, A. (18 de Diciembre de 2013). *Milenio*. Obtenido de Milenio: <https://www.milenio.com/opinion/alfonso-torres-hernandez/apuntes-pedagogicos/sobre-el-concepto-de-formacion>
- Ugalde Galindo, M. (Diciembre de 2011). *Universidad Pedagógica Nacional*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>
- Valdez Ruiz, J., Valenzuela Robles, V., & Ayala Madrid, G. (2019). La interacción social como medio para favorecer las habilidades sociales de menores preescolares durante la sesión de educación física, en un jardín de niños urbano. *CONISEN*.
- Ventura, N. (27 de Febrero de 2017). *slideshare*. Obtenido de slideshare: <https://es.slideshare.net/norquelismassielvent/recursos-y-herramientas-pedagogicas>
- Villanueva Quispe , C., & Rojas Alavi, N. (2019). *Importancia del material didáctico en el aula de educacion inicial en familia comunitaria*. Obtenido de Importancia del material didáctico en el aula de educacion inicial en familia comunitaria: <https://es.scribd.com/document/440744899/articulo>
- Yirda, A. (26 de Enero de 2021). *ConceptoDefinición*. Obtenido de ConceptoDefinición: <https://conceptodefinicion.de/proceso/>

ANEXOS

Anexo 1

Red de inclusión



Anexo 2

Glosario de términos

Concepto de variable dependiente y variable independiente

Juguete

Los juguetes son un medio indispensable para que el niño logre su óptimo desarrollo, juega un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización en los niños (**Torres Ramos, Ramos Villena, & Tortoló Fernández, 2015**).

Juego grupal

Actividad en el que los niños interactúan entre sí en diferentes grados, a medida que un niño va creciendo, su juego tiende a ser más social y cooperativo. A través del juego el niño entra en contacto con sus iguales y eso le ayuda a conocer a las personas que lo rodean, además que aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales (**Rios, 2013**).

Glosario de términos

Material didáctico: es un instrumento que facilita la enseñanza aprendizaje, se caracteriza por despertar el interés del estudiante adaptándose a sus características, por facilitar la labor docente y, por ser sencillo, consistente y adecuado a los contenidos (**ENTS, 2015**).

Herramienta pedagógica: Las herramientas pedagógicas deben ser un instrumento que facilite la implicación y la motivación del alumno. Para lograrlo se pueden utilizar elementos como: referencias directas a personas de la misma edad del alumnado destinatario del material, ejemplos de la vida cotidiana, preguntas sobre temas que les resulten cercanos, etc (**Ventura, 2017**).

Interacción: El intercambio y la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales (**Rizo , 2006**).

Aprendizaje: Cambio relativamente permanente en la conducta ó en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado

temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga ó las drogas (Temas para la educación, 2009).

Socialización: Es un determinado proceso en el cual un individuo, relacionándose con otros, aprende y desarrolla una serie de capacidades para conseguir una participación exitosa dentro de la sociedad (**Peiró, 2020**).

Pedagogía: Es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto (**Bernal, 2017**).

Habilidad: Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio (**Corcino, 2013**).

Concepto: Es una dinámica de desarrollo personal que consiste en tener aprendizajes, hacer descubrimientos, encontrar gente, desarrollar a la vez sus capacidades de razonamiento y también la riqueza de las imágenes que uno tiene del mundo (**Torres, 2013**).

Destreza: Capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales (**Corcino, 2013**).

Proceso: Sucesión de actos o acciones realizados con cierto orden, que se dirigen a un punto o finalidad, así como también al conjunto de fenómenos activos y organizados en el tiempo (**Yirda, 2021**).

Anexo 3

Operacionalización de variables

Variable independiente: El juguete

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES / CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS (PREGUNTAS)	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El juguete es un material didáctico que se lo utiliza como herramienta pedagógica en el aprendizaje infantil, además permite que desarrollen la mente, el cuerpo, y ayuda a asimilar experiencias difíciles.	Material didáctico	Impresos Gráficos Mixtos Auditivos De juego De lenguaje Educación sensorial Matemáticas Observación y experimentación Educación artística Hecho en casa	<p>¿Cuáles son las razones más importantes para utilizar al juguete como un tipo de material didáctico útil para sus clases?</p> <p>¿En qué momento de la jornada de clase considera usted que debería ocuparse el juguete?</p> <p>¿Cuál es el principal material didáctico que utiliza para impartir clases?</p>	<p>Técnicas Entrevista Grupo focal</p> <p>Instrumentos Guion de preguntas Cuestionario</p>

	Herramienta pedagógica	Atención Motivación	<p>¿Qué herramientas pedagógicas considera usted que incrementan la atención en los niños?</p> <p>¿Con que herramientas pedagógicas motiva a los niños en la jornada de trabajo?</p>	
	Aprendizaje	Visual Auditivo Manipulador	¿Cree usted que los niños mejoran su aprendizaje mediante el uso objetos como el juguete? ¿Por qué?	
	Desarrollo	Físico Motor Pensamiento	¿Qué actividades estimulan el desarrollo del pensamiento de los niños mediante el uso del juguete?	

¿Considera que los juguetes son un medio para el desarrollo motor de los niños? ¿Por qué?

Experiencias

Positivas
Negativas

¿Considera usted que el juguete sirve de apoyo para que el niño se sienta seguro en clases? ¿Por qué?

¿Cómo ayuda el juguete a asimilar las experiencias negativas que viven dentro del aula de clases?

Variable dependiente: Juego grupal

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES / CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS (PREGUNTAS)	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El juego grupal ayuda en los aspectos sociales del desarrollo ya que son elementos necesarios para el proceso mediante el cual se descubre a sí mismo como individuo. Además, tiene importancia desde un punto de vista afectivo.</p>	Socialización	<p>Creencias Comportamientos Sentimientos</p>	<p>¿Cómo se da cuenta que el niño se siente cómodo utilizando su juguete en el juego en grupo?</p> <p>¿Considera usted que el juguete ayuda a los niños a socializar de manera efectiva con los demás?</p>	<p>Técnicas Entrevista Grupo focal</p> <p>Instrumentos Guion de preguntas Cuestionario</p>
	Autoconocimiento	<p>Autoestima Autoconciencia privada Autoconciencia pública</p>	<p>¿El juguete incrementa la seguridad en el niño al momento de jugar en grupo? ¿Por qué?</p>	

Desarrollo	Afectivo Emocional	¿Considera usted que el juguete facilita a los niños expresar sus emociones?

Anexo 4

Validación del instrumento

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dsanchez6646_uta_edu_ec/EoU6cdU7omJMoI VJ5zKNsmwBw8smO3qdG_vnhjKkwU6n-O?e=CBhOtY

Anexo 5

Carta de consentimiento a docentes

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dsanchez6646_uta_edu_ec/EhsX7fuVg6ZOHz eBHmRK3ycBmx2vWfVHFchD8SZcEMu3-A?e=BFWwEU

Anexo 6

Entrevista a docentes

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dsanchez6646_uta_edu_ec/Es4vkn33JNJCiZ YsGrpaJwBl_8olsfGmXt-itBJRoI5jg?e=iFvJXF

Anexo 7

Transcripción de entrevista a docentes

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dsanchez6646_uta_edu_ec/EjtP9tGux8lLoW8 BNPppxRABfeCOXnC-EfJVOMRCP7Y0Yg?e=79F8iI

Anexo 8

Grupo focal

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dsanchez6646_uta_edu_ec/EvS4pSoEp-JA pCKglziWBjOBllqwzsnb9ee-YbylJDMxjw?e=U12CVi

Anexo 9

Resultado de URKUND



Urkund Analysis Result

Analysed Document: PROYECTO DE TITULACION DAYANA SÁNCHEZ (2).docx
(D110679874)
Submitted: 7/23/2021 1:18:00 AM
Submitted By: dsanchez6646@uta.edu.ec
Significance: 3 %

Sources included in the report:

Sánchez y Muentes.docx (D99631928)
submission.pdf (D77335813)
proyecto completo lili.docx (D14351798)
<https://docplayer.es/141444098-Universidad-nacional-de-loja.html>
<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
<https://docplayer.es/amp/81043766-Universidad-nacional-de-loja.html>
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/24255/1/Abad%20Flores%20-%20Alvarado%20Sierra.pdf>
<https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Instances where selected sources appear:

13