



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Los juegos simbólicos y la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, período académico 2021-2022

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licencianda en Ciencias de la
Educación Inicial

AUTORA:

Albertina del Cisne Jiménez Criollo

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc

Loja – Ecuador
2022

Certificación

Loja, 17 de agosto del 2022

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos simbólicos y la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, período académico 2021-2022**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de autoría de la estudiante Srta. **Albertina del Cisne Jiménez Criollo**, con cédula de identidad Nro. **0104371992**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

f) 

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Albertina del Cisne Jiménez Criollo**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

Firma: 
Cédula de identidad: 0104371992

Fecha: 21/10/2022

Correo electrónico: albertina.jimenez@unl.edu.ec

Teléfono o celular: 0999582390

Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Albertina del Cisne Jiménez Criollo**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos simbólicos y la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, período académico 2021-2022**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintiún días del mes de octubre del dos mil veintidós.

Firma:



Autora: Albertina del Cisne Jiménez Criollo

Cédula: 0104371992

Dirección: Esteban Godoy

Correo electrónico: albertina.jiménez@unl.edu.ec

Teléfono: 2545790

Celular: 0999582390

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora Trabajo de Integración Curricular: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios por darme el don de la sabiduría y por permitirme llegar a este momento tan importante de mi vida.

A la memoria de mi madre, ejemplo de dedicación y fortaleza, por su apoyo y cariño incondicional que contribuyó a que mi formación personal y profesional fuera posible con esfuerzo y disciplina.

Albertina del Cisne Jiménez Criollo

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Loja, por permitirme formar parte de ella, así como también a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación y a las docentes de la carrera de Educación Inicial que compartieron conmigo sus conocimientos y experiencia contribuyendo a mi formación profesional.

A la directora de mi Trabajo de Integración Curricular Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., por su dedicación y conocimientos impartidos, que fueron la base para culminar con éxito este trabajo investigativo.

A la escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo; a la docente de aula Mg. Sandra Jaramillo Reyes por facilitarme la información y el espacio para la ejecución de la investigación; y a los niños de inicial I por su predisposición y muestras de afecto.

Albertina del Cisne Jiménez Criollo

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	
.....	¡Error!
Marcador no definido.	
Autoría	iii
Carta de autorización	
.....	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
• Índice de tablas:	ix
• Índice de figuras:	ix
• Índice de anexos:.....	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Convivencia Escolar	7
4.1.1. Definición	7
4.1.2. Importancia de la convivencia escolar.....	8
4.1.4. Tipos de convivencia.....	9
4.1.5. Dimensiones de la convivencia Escolar	10
4.1.6. Normas de convivencia en el aula	10

4.1.7. Ámbito de convivencia.....	12
4.1.8. La Convivencia escolar en la agenda educativa	12
4.1.9. Métodos para la resolución de conflictos para una convivencia armónica	12
4.1.10. Indicadores de una buena convivencia escolar.....	13
4.2. Los juegos simbólicos	14
4.2.1. Definición	14
4.2.2. Importancia de los juegos simbólicos.....	14
4.2.3. Tipos de juegos simbólicos	17
4.2.4. Fases del Juego Simbólico.....	17
4.2.5. Beneficios del juego simbólico.....	18
4.2.6. Relación del juego simbólico y convivencia escolar.....	20
4.2.7. Habilidades sociales para una convivencia escolar de calidad.....	20
5. Metodología	21
6. Resultados	24
6.1. Aplicación del pretest con la escala valorativa de habilidades sociales a los niños del nivel inicial I.....	24
6.2. Ejecución de la guía de actividades jugando e imitando la convivencia voy mejorando.....	26
6.3. Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del postest	28
7. Discusión	30
8. Conclusiones	32
9. Recomendaciones	33
10. Bibliografía	34
11. Anexos	37

Índice de tablas:

Tabla 1. Nivel de desarrollo de habilidades sociales.....	24
Tabla 2. Niveles de conducta de los niños de 3 a 4 años.....	25
Tabla 3. Niveles de comportamiento de los niños de acuerdo a las docentes.....	25
Tabla 4. Indicadores de la guía de actividades.....	26
Tabla 5. Resultados obtenidos de la propuesta a través de la guía de actividades.....	28
Tabla 6. Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la escala valorativa...	29

Índice de figuras:

Figura 1. Croquis de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo.....	21
--	----

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director de trabajo de integración curricular.....	37
Anexo 2. Guía de actividades.....	38
Anexo 3. Escala de comportamiento preescolar y jardín infantil (Pre-test y post-test)...	103
Anexo 4. Registros Anecdóticos.....	111
Anexo 5. Escala valorativa de la guía de actividades	114
Anexo 6. Imágenes fotográficas de la intervención.....	115
Anexo 7. Certificado de traducción del Abstrac.....	121

1. Título

Los juegos simbólicos y la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, período académico 2021-2022

2. Resumen

La convivencia escolar dentro de las instituciones educativas es una práctica que comprende las primeras interacciones de los niños con diferentes actores educativos, de ahí la importancia de trabajar con estrategias metodológicas que permitan un clima armónico dentro y fuera de las aulas. En el presente estudio se planteó como objetivo determinar si los juegos simbólicos mejoran la convivencia escolar en los niños del nivel Inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, período 2021-2022. La investigación estuvo enmarcada en un enfoque mixto que permitió, analizar y recolectar información tanto cualitativa y cuantitativa; el alcance fue descriptivo, donde se detalló y describió las características y perfiles de los niños; se utilizaron los métodos analítico-sintético que sirvieron para la recopilación de información y realizar el análisis de las variables investigadas; y, el inductivo-deductivo que ayudo a formular los objetivos propuestos y establecer las conclusiones y recomendaciones. La técnica utilizada fue una entrevista estructurada dirigida a la docente, y como instrumento la escala de comportamiento preescolar y jardín infantil de Merrell, aplicada a 18 niños comprendidos en la edad de 3 a 4 años. Los resultados iniciales evidenciaron que el 78% de niños se encontraban en el rango de frecuentemente al no tener adquiridas las habilidades sociales, para lo cual se diseñó y aplico una guía basada en los juegos simbólicos comprobando que el 83% de niños mejoraron la convivencia en el aula. Concluyendo que los juegos simbólicos son de gran utilidad para mejorar los niveles de convivencia escolar y conducta importante para la adquisición de las habilidades sociales dentro de las aulas.

Palabras claves: actividad de tiempo libre, adaptación social, aprendizaje, coexistir, educación inicial.

School coexistence within educational institutions is a practice that includes the first interactions of children with different educational actors, hence the importance of working with methodological strategies that allow a harmonious climate inside and outside the classroom. In the present study, the objective was to determine if symbolic games improve school coexistence in children of the Initial level I of the Alonso de Mercadillo School of Basic Education in the city of Loja, period 2021-2022. The research was framed in a mixed approach that allowed analyzing and collecting both qualitative and quantitative information; the scope was descriptive, where the characteristics and profiles of the children were detailed and described; analytical-synthetic methods were used and allowed to collect information and perform the analysis of the variables investigated; and, the inductive-deductive one which helped to formulate the proposed objectives and establish the conclusions and recommendations. The technique used was a structured interview addressed to the teacher, and the Merrell preschool and kindergarten behavior scale as an instrument, applied to 18 children aged from 3 to 4 years. The initial results showed that 78% of children were in the range of frequently as they did not have acquired social skills, for which a guide based on symbolic games was designed and applied, verifying that 83% of children improved coexistence in Classroom. Concluding that symbolic games are very useful to improve the levels of school coexistence and important behavior for the acquisition of social skills in the classroom.

Keywords: free time activity, social adaptation, learning, coexist, initial education.

3. Introducción

La convivencia escolar son las diferentes relaciones que se establecen entre los miembros de una institución educativa, que tiene un impacto relevante en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños e involucra las diversas formas de relacionarse dentro del contexto escolar (Retuert y Castro 2017). Es importante destacar que para una buena convivencia escolar el juego simbólico se convierte en una técnica mediante la cual los niños desarrollan su imaginación, creatividad, ilusiones, sentimientos, creando y cambiando lo que ya existe y generando nuevas ideas. Siendo esencial que dentro del proceso educativo se involucre el juego simbólico a través del cual, el niño aprende a relacionarse con su entorno, sociedad y familia (González y Orozco, 2016).

En la presente investigación se consideró el estudio realizado en Ecuador por Sánchez (2016) donde se evidencio problemas en la convivencia escolar, determinando que de 46 niños observados equivalente al 100%, 37 que corresponde al 80% no demostraron una sana convivencia escolar, mientras que solo 9 niños igual al 20% si manifestaron convivir de manera pacífica, esto indica las dificultades que tienen los niños para una sana convivencia escolar.

Igualmente, en la investigación realizada en la ciudad de Loja por Vélez (2020) se comprobó que los niños presentaban dificultades para la convivencia escolar una vez aplicado el pretest de habilidades sociales a un grupo de niños, determinando que un 44% desarrollaban algunas veces las habilidades sociales, el 40 % desarrollan a menudo, lo cual no garantizaba una buena convivencia escolar.

En el estudio realizado en la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en la entrevista aplicada a la docente, se evidencio que un alto porcentaje de niños tenían problemas para establecer buenas prácticas de convivencia tanto dentro como fuera del aula, no habían adquirido las habilidades sociales, tenían problemas de conducta y presentaban dificultades en las relaciones interpersonales. Por esta razón se formuló la pregunta de investigación ¿Cómo los juegos simbólicos mejoran la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, periodo 2021-2022?

Trabajar la convivencia escolar permite a los niños desarrollar habilidades sociales para un clima escolar sano, fundamental en la comunicación asertiva y relación con los

demás, que les permita transmitir sus pensamientos y sentimientos que por naturaleza les accede a ser sociables, compartiendo experiencias, gustos, ideas y conocimientos de forma armónica, por lo que se ha considerado importante emplear los juegos simbólicos como medio para fortalecer la convivencia en el aula, debido a que estos son llamativos y adecuados a su edad. Los beneficiarios directos fueron los niños de 3 a 4 años, con quienes se trabajó la guía de actividades que fueron innovadoras, basadas en los juegos simbólicos, las mismas que permitieron que los niños adquieran las habilidades sociales, mejoren su conducta para una convivencia sana en el aula y en el entorno, además la docente podrá acceder a la guía propuesta como herramienta metodológica dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El estudio se compara con la investigación realizada por Guamán (2019) en una muestra de 20 niños dando como resultado que el 35% adquirieron las destrezas del ámbito de convivencia luego de aplicar actividades basadas en el juego simbólico, adquiriendo comportamientos positivos y mejorando la convivencia en el salón de clase; por tanto, se recomienda la práctica de los mismos a las docentes por los innumerables beneficios que proporciona.

De igual manera se comprueba con la investigación de Lojan (2021) donde valora la adquisición de habilidades sociales aplicando una propuesta alternativa basada en actividades de juego simbólico, comprobando que estas fueron efectivas al lograr que el 95% de niños adquieran habilidades para una sana convivencia en el aula.

Igualmente se ratifica con la investigación realizada por Martínez (2018) en la que se pudo evidenciar que el juego simbólico desarrolla las normas sociales en los niños, estableciendo las pautas necesarias para una buena convivencia escolar, social y familiar.

Así mismo, se corrobora con la investigación realizada por Villamarin (2016) al manifestar que mediante el juego simbólico el niño asimila su entorno y va acoplándose poco a poco a la realidad que le rodea, desarrollando el lenguaje al relacionarse con los demás, fomentando su capacidad creativa, así como también ayudando a su desarrollo emocional y a la convivencia armónica con sus pares.

Los objetivos específicos planteados en el presente estudio fueron: diagnosticar los niveles de convivencia escolar de los niños; diseñar y aplicar una propuesta alternativa basadas en los juegos simbólicos para fomentar una convivencia armónica; y, valorar la

eficacia de los juegos simbólicos para mejorar la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I.

Los logros alcanzados en la investigación realizada comprueban que los juegos simbólicos son de gran utilidad para mejorar los niveles de convivencia escolar de los niños y la adquisición de habilidades sociales, normas y reglas en el desarrollo una conducta positiva; sin embargo, hubieron limitaciones que impidieron que el 100% de niños adquieran las habilidades sociales y mejoren su conducta para una convivencia escolar armónica, debido a la inasistencia a clases, el corto tiempo para la ejecución de las actividades y poca colaboración de algunos niños en el desarrollo de los diferentes juegos planificados.

4. Marco teórico

4.1. Convivencia Escolar

4.1.1. *Definición*

La convivencia en las escuelas es la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que crea una relación positiva entre ellos y permite el pleno logro de los objetivos educativos en un ambiente cálido propiciando el desarrollo integral de los niños.

La convivencia escolar se edifica a través de las relaciones que se promueven entre todos los niños que forman parte de la colectividad educativa. Será positiva si esta se construye desde el respeto, aceptación de las diferencias y opiniones de todos en un plano de igualdad. Esta construcción debe favorecer la resolución de los conflictos, discrepancias, altercados de manera positiva.

Retuert y Castro (2017) manifiestan que la convivencia escolar son las diferentes relaciones que se establecen entre los miembros de una institución educativa, que tiene un impacto relevante en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños e involucra las diversas formas de relacionarse dentro del contexto escolar.

Romero y Peña (2018) sostienen que la convivencia escolar es una acción de construcción colectiva que permite establecer relaciones interculturales, inclusivas, democráticas y pacíficas entre los miembros de la comunidad escolar, favoreciendo ambientes propicios para el aprendizaje.

La acción de convivir conlleva a compartir con otros un determinado entorno, basado en la armonía, respeto y tolerancia convirtiéndose en factores imprescindibles a la hora de construir un ambiente positivo en donde se aceptan las diferencias individuales y buscan el bienestar común en todos los niños.

La convivencia escolar implica organizarse y exigir el involucramiento de todos los miembros de la comunidad educativa para una estructura escolar sólida, una formación concreta para profesores y alumnos, basada en principios educativos de diálogo y una participación activa como centro de cambio y responsabilidad en la gestión de la convivencia escolar en el aula (Cárdenas, 2018).

Cada centro educativo tiene el compromiso de educar a los niños en principios, valores, capacidades y habilidades necesarias para la convivencia, no solo en el medio escolar, sino también en la sociedad. Con estructuras de convivencia escolar positivas los niños se sienten parte de su centro escolar y de su entorno y aprenden las herramientas que son necesarias para respetar los derechos individuales y sociales de los demás.

4.1.2. Importancia de la convivencia escolar

Al referirse a la convivencia escolar Cuadros y Villa (2017) plantean que es importante para la sana interacción y comunicación escolar, siendo un derecho y deber de todos los que integran la escuela, que se establece con el respeto a la dignidad de las personas, contribuyendo al aprendizaje y logro de un ambiente tolerante y libre de violencia.

La buena convivencia, respeto y disciplina escolar ayudan a comprender que hay un orden moral en el mundo, por lo tanto, enseñar a los niños a ser responsables y desarrollar el autocontrol y autonomía permitirá garantizar los procesos de enseñanza aprendizaje, para que se desenvuelvan y alcancen todas las metas planteadas a través del diálogo, participación, acuerdos y resolución de conflictos.

Las instituciones educativas deben estimular la convivencia, socialización y cooperación. El talento individual de los niños debe emplearse en la solución de problemas que implique la participación colectiva para solucionar estos conflictos. La colaboración como método de trabajo debe fomentar la escuela para preparar a los niños para vivir en sociedad, el ser humano encuentra su verdadera expresión individual mediante las relaciones sociales, esto debe ser fomentado desde la escuela para una convivencia armónica (Elmys, 2016).

Los agentes educativos deben promover espacios de interacción entre los niños, así mismo, deben facilitar estrategias o actividades que fortalezcan las relaciones interpersonales, las mismas que deberán mantenerse durante todo el período escolar para una sana convivencia escolar.

Peña et al. (2015) afirman que la convivencia escolar es importante y primordial en el proceso educativo, implica actitudes y comportamientos respetuosos, positivos y de consenso entre todos los integrantes de la Comunidad Escolar, estas normas se basan en

los derechos de los niños, obligaciones y responsabilidades que deben ser asumidas, en el ámbito académico.

4.1.4. Tipos de convivencia.

De acuerdo a Gallardo et al. (2018) existen varios tipos de convivencia entre los más importantes están:

4.1.4.1. Convivencia humana. El hombre no es un ser solitario, al contrario, es un ser social, requiere de otros para vivir mejor y poder desarrollarse, por tanto la convivencia humana es aquella que permite que los individuos vivan con buenas relaciones para una coexistencia pacífica y armoniosa.

4.1.4.2. Convivencia social. Se la vive en el respeto mutuo entre las personas, cosas y medio en el cual se vive y desarrolla la actividad diaria. De ahí radica la importancia de las leyes para que regulen y garanticen el cumplimiento de esa convivencia social.

4.1.4.3. Convivencia familiar. Es aquella que se da entre los miembros de una familia.

4.1.4.4. Convivencia escolar. Es la interrelación entre los miembros de un plantel escolar, la cual incide de manera significativa en el desarrollo ético, socio-afectivo e intelectual de los niños y de las relaciones que establecen entre sí y con el personal docente y directivo.

4.1.4.5. Convivencia democrática. Significa vivir en armonía con personas que piensan diferente o que tienen otras culturas, razas, religiones y sin que los derechos de una persona prevalezcan sobre los derechos de otra. Para respetar la convivencia democrática existen obligaciones morales y subjetivas como miembros del género humano y se basan en el hecho de que todas las personas deben ser tratadas por igual sin importar las diferencias de origen.

4.1.4.6. Convivencia ciudadana. Son las relaciones cotidianas que se establecen entre los miembros de una sociedad cuando los intereses individuales armonizan con los colectivos y así los conflictos se resuelven constructivamente y de manera colectiva.

4.1.5. Dimensiones de la convivencia Escolar

De acuerdo al Ministerio de Educación (2021) las dimensiones de la convivencia escolar son:

4.1.5.1. Dimensión formativa. Se enfoca en desarrollar los aprendizajes que fortalecen la reflexión, práctica de la convivencia escolar, comprensión, el reconocimiento de todos los miembros de la organización educativa como individuos diferentes con quienes se mantienen interrelaciones para lograr objetivos comunes que coadyuven a una coexistencia pacífica, como un bien superior que permite mantener un entorno de respeto y solidaridad asumiendo la diversidad para una convivencia armónica, además la convivencia es un fin pedagógico que desarrolla en los niños un pensamiento autónomo, que ayuda a resolver las complejidades y resolver conflictos de la labor educativa; así mismo tiene un fin formativo que posibilita la formación de niños críticos, creativos, reflexivos capaces de contribuir al desafío de transformar a la sociedad.

4.1.5.2. Dimensión de prevención. Son las relaciones sociales que se establecen dentro de las comunidades educativas: los conflictos que son parte de la realidad educativa, para anticiparse a la problemática, es necesario desarrollar en todos los miembros de las instituciones la capacidad de dialogo, escucha, razonamiento crítico y fortalecer las habilidades de tomar decisiones adecuadas y actitudes positivas de respeto, tolerancia y corresponsabilidad para un entorno escolar sano.

4.1.5.3. Dimensión cultural y sociedad democrática. Tiene como fin reconocer a las personas como sujetos individuales, pero miembros de un grupo integrados en un colectivo social en el que cada individuo tiene corresponsabilidad social, donde la convivencia escolar siempre estará sujeta a cambios por cuanto cada vez los entornos humanos son más complejos y están en procesos de continua transformación, donde se debe comprender el propio sentido de persona y la relación de grupo para la convivencia.

4.1.6. Normas de convivencia en el aula

Gutiérrez (2018) manifiesta que las normas de convivencia que deben tener en cuenta en el subnivel de inicial II son de estructura básica, como saludar y despedirse, decir gracias, escuchar a quien habla, respetar a los compañeros, levantar la mano para pedir algo, evitar tomar objetos ajenos, procurar establecer relaciones amistosas, evitar la violencia, cuidar el medio ambiente y arrojar la basura en su lugar.

El Ministerio de Educación (2020) elaboro la guía metodológica para la construcción participativa del PEI en la que se menciona algunas normas de convivencia:

4.1.6.1. Cuidado responsable de los recursos materiales y bienes de la institución educativa. Prácticas permanentes sobre el cuidado y uso de los recursos materiales propios y de la institución educativa; emplear formas adecuadas de utilización de los equipos e implementos de la institución; acciones que apoyen al cuidado y uso de las instalaciones físicas de la institución.

4.1.6.2. Respeto entre todos los actores de la comunidad educativa. Normas de comportamiento entre los miembros de la comunidad educativa en los diferentes espacios como aulas, áreas recreacionales, deportivas, baños, transporte, bares y comedores escolares, entre otros; procedimientos adecuados en la institución para resolver los conflictos entre los actores de la comunidad educativa.

4.1.6.3. Libertad con responsabilidad y participación democrática estudiantil. Mecanismos internos para asegurar la participación de los niños en las áreas estipuladas en el reglamento educativo de la institución; Acciones realizadas por la organización educativa para promover la construcción de ciudadanía en actividades deportivas, culturales.

4.1.6.4. Respeto a la diversidad. Acciones que las instituciones educativas consideren para garantizar la inclusión de los actores de la comunidad educativa; normas que la institución contempla para el respeto a toda forma de diversidad; medidas y acciones para promover la equidad en la educación, a fin de superar el racismo, discriminación, exclusión y favorecer la comunicación entre los miembros de las diferentes culturas.

Bolaños y Stuart (2019) indican que la convivencia escolar depende en gran medida de cómo la comunidad educativa aplique de forma efectiva y bien direccionadas las normas establecidas en la institución para cumplir con el objetivo de una sana convivencia basada en la tolerancia y el respeto entre todos los miembros de la organización educativa.

4.1.7. *Ámbito de convivencia*

Es el entorno donde se realizan actividades de la vida vinculadas con el desarrollo personal y social de los miembros de la comunidad educativa a través de aprendizajes educativos significativos en el marco del respeto a los derechos humanos y el buen vivir. (Ministerio de Educación, 2018).

4.1.8. *La Convivencia escolar en la agenda educativa*

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020) con respecto a la convivencia escolar en tiempos de la pandemia, COVID-19 mencionan:

- Con el paso de la pandemia, se han planteado grandes retos para la convivencia escolar de los niños en los diferentes establecimientos educativos, el aumento de la diversidad de dicho alumnado y varios fenómenos que han surgido por esta falta de relación afectiva y de compartir con sus pares.
- Todos y cada uno de los retos planteados, sin lugar a dudas se han vuelto a plantear de cómo debe ser la escuela en las actuales circunstancias, de cómo debe estar dispuesto el entorno para garantizar una estadía de los niños saludable y segura, por lo que se hace necesario establecer nuevas directrices, creando nuevos espacios mejorando la calidad de la convivencia escolar.
- Existen normas de convivencia escolar pero además se han creado departamentos para impulsar una educación diferente, establecer programas y proyectos que permitan hacer un seguimiento, una evaluación, para que cada establecimiento educativo desarrolle sus propios planes de convivencia escolar e implemente planes tutoriales, gestionen conflictos e intenten dar las respuestas necesarias a estos desafíos para una buena convivencia armónica en los establecimientos educativos.

4.1.9. *Métodos para la resolución de conflictos para una convivencia armónica*

De acuerdo a Pereyra (2021) existen algunos métodos para la resolución de conflictos:

- La negociación permite resolver los conflictos interrelacionales, buscando acuerdos. Los interesados intentan lograr un intercambio de beneficios, asumiendo compromisos, se pueden formular varias opciones de arreglo.
- La mediación, basada en el consenso, la colaboración y en una actitud constructiva

para la resolución de conflictos interrelacionales en las aulas donde los niños sean los protagonistas con un enfoque colaborativo y solidario.

- La comunicación, la empatía y la reciprocidad son habilidades básicas para canalizar emociones a través de procedimientos formales-arbitraje y procedimientos no formales como la negociación y la mediación, valorando la construcción de acuerdos y ejerciendo compromisos.

4.1.10. Indicadores de una buena convivencia escolar

Arón et al. (2017) señalan que el aula con una buena convivencia debe tener las siguientes características:

- Ambiente seguro: Las instituciones educativas deben garantizar a los niños un ambiente escolar seguro y saludable, en los que los niños puedan desarrollarse plenamente y un bienestar emocional y social positivo para una convivencia sana.
- Ambiente de respeto: Se caracteriza por un trato respetuoso entre todos los miembros de la organización educativa, donde se trabaja por la diversidad y la ausencia de la discriminación. Se aceptan y aprecian las opiniones de todos.
- Un ambiente organizado: Se establecen reglas claras, respetadas por todos y prevalecen mecanismos asertivos y constructivos de resolución de conflictos en el salón de clase, también se evalúa las actitudes de los niños frente a las normas de convivencia.

4.2. Los juegos simbólicos

4.2.1. Definición

El juego simbólico es la representación del pensamiento, es la capacidad de simbolizar, es decir crear situaciones mentales y mezclar hechos reales con hechos imaginativos, simulando personajes, situaciones, objetos ausentes y es muy importante para el desarrollo de la comunicación, lenguaje, creatividad e imaginación y refuerza la convivencia mejorando las relaciones interpersonales y consolidando los valores (Camargo y Fernández, 2016).

González y Orozco (2016) mencionan que los juegos simbólicos son una técnica mediante la cual los niños desarrollan su creatividad, ilusiones, sentimientos, pueden crear y cambiar lo que ya existe generando nuevas ideas. A través del juego simbólico, el niño aprende a relacionarse en todos los ámbitos del entorno, sociedad, familia, cultura, permitiendo que los niños compartan y potencien su intelecto.

Mediante el uso del juego simbólico, los niños asignan un significado a cada objeto a su alrededor para representar cosas que no están presentes a través de su imaginación y fantasía. Además, los niños necesitan establecer una buena relación con sus compañeros, al compartir muchos de estos juegos simbólicos. Así mismo, sirve para fomentar la creatividad, el lenguaje y se considera formativo a la hora de resolver conflictos en la vida real.

El juego simbólico es la representación mental que tiene el niño en base a lo que observa y percibe con sus sentidos en la vida real, posterior a ello comienza a darle significado para empezar a reproducir acciones imaginarias.

4.2.2. Importancia de los juegos simbólicos

Los juegos simbólicos son importantes para los niños al ser actividades lúdicas y estrategias involucradas en las relaciones sociales y habilidades psicomotrices, además son indispensables para el desarrollo de capacidades y destrezas sociales, cognitivas, afectivas, comunicativas, facilitándoles expresar todo lo que en la vida real se le dificulta demostrarlo de forma fluida y aprende a relacionarse en todos los ámbitos: social, familiar, cultural permitiéndoles compartir y lograr un desarrollo integral (González et al., 2022).

Los juegos simbólicos, son actividades espontáneas que producen satisfacción con el fin de entretener o divertir. El niño que juega aprende a controlar su angustia, conocer su

propio cuerpo, representarse en el mundo exterior y actuar con los demás. El juego nace del placer de la relación con el otro y sus funciones son la comunicación, experimentación, capacidad de simbolizar y elaboración de las experiencias. Contribuye en la unificación e integración de la personalidad de los niños y les permite comunicarse (Herrera y Salas, 2016).

Según Edo et al. (2016) afirman que los juegos simbólicos contribuyen al desarrollo social de los niños:

- Los niños aprenden sobre la vida social de los adultos y las reglas que rigen las relaciones en este sistema.
- Comunicarse e interactuar con sus compañeros y desarrollar sus habilidades comunicativas.
- Desarrollan espontáneamente la capacidad de cooperar en dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común.
- Evolucionan moralmente, aprendiendo reglas de comportamiento.
- Se conocen formando su yo social, a través de las imágenes que reciben de sí mismos.
- Es una forma de aprender técnicas de resolución de conflictos.
- Estimula la empatía, aumenta la autoestima de los niños y ayuda a desarrollar su personalidad.

Hay diferentes autores que hablan del juego, Winnicott (pediatra, psiquiatra y psicoanalista) señala que los niños juegan por diversión, para mostrar agresividad, controlar la ansiedad, aumentar las experiencias y establecer conexiones con la sociedad. Wallon (psicólogo) describe cuatro tipos de juegos según el nivel de experiencia: juegos funcionales de actividad sensorial; pretender jugar con una muñeca o usar un palo como si fuera un caballo; juegos de adquisición, en los que los niños ven, oyen, perciben y comprenden; y, juegos de construcción, en los que los niños juegan a ensamblar, combinar, modificar o transformar objetos para crear otros nuevos. Jean Piaget (pedagogo) propuso una clasificación que tiene en cuenta la estructura del juego y la función cognitiva del niño: juegos motores, en los que todos los comportamientos se utilizan para crear placer;

juegos simbólicos en los que el niño puede imaginar una realidad de su propia invención y juegos de reglas (Herrera y Salas, 2016).

El juego simbólico se desarrolla desde los 2 hasta los 6 o 7 años dependiendo de la madurez de cada niño e irá creciendo y aumentando en complejidad a medida que crezcan. Incluye que ellos puedan combinar eventos reales e imaginarios, que recreen situaciones ficticias como si realmente estuvieran sucediendo, convirtiéndose en personajes y objetos vivos en su imaginación. Esta actividad les permite explorar otros mundos, activar su creatividad e imaginación, superar sus miedos y ganar confianza (Herrera y Salas, 2016).

El juego simbólico se convierte en una herramienta para el aprendizaje, los niños van desarrollando su personalidad, lo toman como un tiempo de óseo y les permite compartir con sus compañeros de aula, amigos y familiares experiencias vividas en forma divertida a través de lo que realizan en el juego.

Venegas et al. (2018) afirman que el juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes aspectos:

- Desarrolla su lenguaje
- Desarrolla su capacidad de fantasía gradualmente, el juego va transformándose y pareciéndose a la realidad.
- Permite que los niños representen situaciones reales o ficticias.
- Promueve la comprensión y la asimilación del entorno del niño.
- Permite un juego colectivo y con reglas.
- Contribuye a su desarrollo emocional.

El juego simbólico refleja la capacidad del niño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de otras personas, esto le permitirá pasar de lo real a lo imaginario, representar los roles y las distintas situaciones de su entorno, también ayuda a que canalice sus preocupaciones y encontrar solución a los conflictos que se les presenten en su vida cotidiana (Megías y Lozano, 2019).

El juego simbólico es una experiencia infantil importante que permite a los niños transformarse, crear otros mundos, vivir vidas diferentes, jugar a ser otros, aprender a

pensar como los otros, sentir como los demás y, en definitiva, saber que existen diferentes formas de ser.

Todo niño que se encuentre cerca de los 2 años presentará esta forma de juego. Se dice a menudo que el juego es algo sumamente necesario para él, es su forma de apropiarse del mundo que lo rodea, es decir aprende de lo que tiene a su alrededor.

Existen casos en los que el juego simbólico no aparece, esto se debe a trastornos o síndromes que impiden dicha aparición. Tal es el caso, por ejemplo, de los niños con TEA o autismo.

4.2.3. Tipos de juegos simbólicos

Guamán (2019) menciona los siguientes tipos de juegos simbólicos:

4.2.3.1. Juego motor de imitación. Los niños utilizan su cuerpo como medio para representar acciones o situaciones de su entorno, las mismas que pueden ser a través de gestos, movimientos y frases. Este tipo de juego lo aplican para motivar y estimular a los niños en la ejecución de las actividades en clase.

4.2.3.2. Juego de fantasía (actuación dramática). Los niños representan a personajes de cuentos o historias inventadas por ellos, donde utilizaran disfraces, objetos y marionetas que identifiquen a su personaje. La función de este juego es la dramatización de situaciones reales o ficticias que lleven al niño a un mundo de fantasía donde expresen sus sentimientos y emociones.

4.2.3.3. Juego motor simbólico con reglas. Representar o simular situaciones, donde se establecerán reglas que deben ser cumplidas para mantener la trama del juego.

4.2.4. Fases del Juego Simbólico

Díaz (2016) menciona dos fases en el juego simbólico

4.2.4.1. Juego presimbólico. Se presenta en los dos primeros años de vida del niño, donde el juego consiste en repetir variando de sus movimientos y a través de estos obtiene satisfacción y se basa en el reconocimiento y dominio de las capacidades motoras, en esta etapa es necesario juguetes que estimulen y provoquen sorpresa y despierten los sentidos para obtener como resultado un movimiento.

4.2.4.2. Juego Simbólico. Se inicia a partir de los dos años en la que empieza otra etapa para el niño y se manifiesta en sus actividades lúdicas, el juego simbólico representa

el pensamiento egocéntrico que a través del juego deforma la realidad para cubrir sus necesidades y a medida que va creciendo desarrollara actividades cada vez más complejas con un perfeccionamiento de la representación cada vez más cercano a la realidad.

En el juego simbólico se pueden reconocer tres fases de acuerdo a Lahora (2019) siendo las que se mencionan a continuación:

- **Primera fase:** Los niños juegan solos (2-3 años), aunque pueden estar con otros niños. No son juegos organizados ni tienen ninguna coherencia o lógica con el principio, medio y final.
- **Segunda fase:** En esta etapa de (3 - 4 años), los infantes aceptan los juegos simbólicos de otros niños e incluso pueden formar parte de ellos compartiendo el mismo juego. Aquí se socializan más entre ellos y tienen mayor capacidad de imitación.
- **Tercera fase:** Se produce ya una colaboración. Después de los 4 años. Estos infantes se han adaptado mejor a la realidad social, son capaces de dejar un poco a lado su egocentrismo y jugar en situaciones o eventos de su entorno más cercano. Alrededor de los 5 años surge el interés por los roles sociales.

Los niños tienen un fin común, cada uno realiza una labor determinada acorde con el papel que representa. A partir de los 5 años, los juegos evolucionan hacia demostraciones de fuerza y habilidad, y hacen su aparición sus confrontaciones entre ellos. A partir de este momento empiezan a aceptar las reglas de los juegos y ellos mismos imponen sus propios códigos (Lahora 2019).

Todo niño que se encuentre cerca de los 2 años presentará esta forma de juego, que es sumamente importante y necesario para el desarrollo integral del niño, es su forma de apropiarse del mundo que lo rodea, es decir aprende de lo que tiene a su alrededor.

4.2.5. Beneficios del juego simbólico

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018) dan a conocer los siguientes beneficios del juego simbólico:

- Favorece la comprensión y asimilación del contexto del niño.
- Facilita que el niño represente situaciones mentales reales o ficticias.
- Desarrolla su creatividad.

- Ayuda al desarrollo del lenguaje y habilidades verbales para expresarse con claridad.
- Permite el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Contribuye a su desarrollo emocional.
- Contribuye en lo posterior a un juego colectivo con reglas.
- Gradualmente, el juego se va transformando y se parece más a la realidad.
- Es una alternativa metodológica que favorece el desarrollo integral de los niños.

Los juegos simbólicos, ofrecen a los niños una serie de beneficios, a más de ayudarles a formar su personalidad contribuyen a su formación escolar.

Los cinco aspectos más importantes que se debe conocer sobre los juegos simbólicos en los niños según Caballero (2021) son:

- Representaciones: El niño imagina la acción o el personaje, así mismo necesita de su fantasía para poder realizar representaciones imaginarias que le llamen la atención.
- Entendimiento: Los niños despliegan altas destrezas relacionadas con el intelecto del entorno, además les permite aceptar de forma más sencilla los roles que se juegan dentro de la sociedad.
- Lenguaje: Por medio del juego los niños aprenden a ser mucho más comunicativos con los demás y relacionarse de mejor manera con su entorno.
- Desarrollo emocional: Son los juegos que en muchos casos pueden parecer simples los que ayudan en el desarrollo emocional de los niños, esto se debe a que imitan no solo los aspectos externos, sino también los del entorno familiar, les ayuda a socializar con otros entre muchos otros aspectos.
- Aprender reglas: A través del juego se les enseñan a los niños el cumplimiento de reglas, seguirlas, aceptarlas como parte del desarrollo y funcionamiento social del entorno en el cual se desarrollan.

4.2.6. Relación del juego simbólico y convivencia escolar

La mayoría de los autores afirman que el juego simbólico fortalece las relaciones interpersonales, comunicación, convivencia y cooperación del niño con sus iguales, permitiendo la adaptación e integración dentro del grupo social.

El niño poco a poco asimila su entorno en el cual va alcanzando nuevas experiencias de vida mediante la convivencia con sus pares, gracias al juego simbólico y a su imaginación crea situaciones para luego reproducirlas en base a lo que él ha vivido, permitiéndole la expresión y un buen desenvolvimiento dentro del lugar en que se encuentre ya sea su hogar, escuela, entre otros.

El juego simbólico nace de forma natural en el niño y es esencial para ampliar la imaginación, creatividad, explorar el medio, respetar reglas y desarrollar habilidades socioemocionales de tal manera, que va ya adaptándose al mundo que le rodea y de esta forma pueda convivir pacíficamente en cualquier ambiente con el fin de mejorar o solucionar cualquier tipo de dificultad que se presenta en el aula de clase.

4.2.7. Habilidades sociales para una convivencia escolar de calidad

Las habilidades sociales son imprescindibles para la vida, ayudan a que los niños mejoren sus relaciones interpersonales y por lo tanto se favorece una sana convivencia en el aula que beneficia a todos los integrantes del grupo, construyendo interacciones positivas que contribuyen al desarrollo integral de los niños

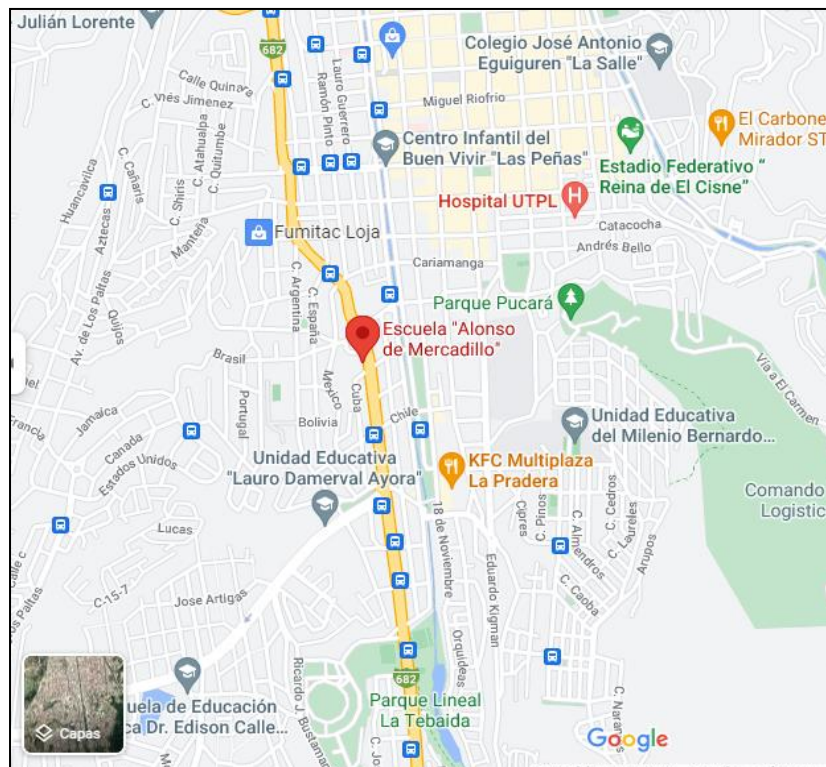
Madueño et al. (2020) mencionan que las habilidades sociales al igual que las normas de convivencia son adquiridas en el entorno familiar por medio de la constante comunicación entre padres e hijos, la carencia de esta relación representa un obstáculo en la evolución del niño.

5. Metodología

La presente investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo ubicada en la parroquia Punzara de la ciudad de Loja, Av. Pío Jaramillo y Cuba, la institución posee un edificio propio, con amplios espacios verdes y juegos recreativos, las aulas son iluminadas y adecuadas a la edad de los niños que se educan en este establecimiento, su sostenimiento es fiscal y ofrece la educación del nivel inicial y educación General Básica en la modalidad matutina.

Figura 1

Croquis de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo. Fuente: Google maps. <https://bit.ly/3QsVs3Q>

Para la realización del estudio investigativo se utilizaron materiales bibliográficos como: libros, documentos pdf y artículos científicos; materiales tecnológicos: computadora, dispositivo móvil y parlantes; materiales didácticos: test de habilidades sociales y conducta, antifaces, cajas sorpresa, pictogramas, fomix, cartulinas, tijeras, lápices, pinturas; materiales de oficina: hojas de papel bonn, perforadora, grapadora y cinta adhesiva.

El desarrollo de la investigación estuvo enmarcada en un enfoque mixto que permitió, analizar y recolectar información tanto cualitativa y cuantitativa. Lo cualitativo permitió a través de una escala valorativa con los indicadores de iniciado, en proceso y adquirido analizar los datos obtenidos buscando la incidencia de los juegos simbólicos en relación a la convivencia escolar. Respecto a lo cuantitativo se utilizaron datos numéricos, tablas y cálculos matemáticos para la tabulación de los resultados obtenidos y a través de estos se comprobó el cumplimiento de los objetivos.

El alcance de la investigación fue descriptivo, al detallar y describir las características y perfiles de los niños que formaron parte del grupo intervenido y la parte teórica de la convivencia escolar y los juegos simbólicos. Estuvo enmarcada en un diseño cuasiexperimental debido a que se realizó la manipulación de la variable independiente como lo fue los juegos simbólicos mediante una intervención, para observar sus efectos en la población de estudio, esta se asignó de forma aleatoria aplicando un instrumento como pretest con la finalidad de establecer los resultados iniciales y pos test para conocer los logros obtenidos.

En el presente trabajo investigativo se utilizaron los métodos: analítico-sintético que sirvió para la recopilación de información sobre la convivencia escolar y los juegos simbólicos y posteriormente realizar un análisis de estas variables dentro del marco teórico e interpretación de los resultados, permitiendo que el tema sea fácil de comprender. El método inductivo-deductivo ayudó a formular los objetivos propuestos en la investigación y a establecer las conclusiones y recomendaciones, también contribuyó en la elaboración de la problemática.

Se utilizó como técnica la observación durante la aplicación de la guía de actividades donde se evidencio los avances adquiridos por los niños y que fueron registrados en un libro de campo, además se aplicó una entrevista estructurada a la docente del nivel inicial I, para indagar el nivel de desarrollo de la convivencia escolar de los niños y verificar si utilizaba los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza.

Como instrumentos se utilizó la escala de comportamiento preescolar y jardín infantil de Merrell (2006) la misma que evaluó habilidades sociales como: cooperación social (conductas cooperativas y de autodominio), interacción social (inicio de conductas sociales), independencia social (conductas para lograr independencia en el grupo de pares)

y conducta referente a problemas internalizantes (aislamiento social y ansiedad/ problemas somáticos) y problemas externalizantes (egocéntrico/explosivo, problemas de atención/ hiperactividad y antisocial/agresivo) en niños de 3 a 6 años, cuyos baremos fueron: nunca, rara vez, algunas veces y frecuentemente; con la finalidad de diagnosticar el nivel de comportamiento y conducta de los niños. Cabe recalcar que al instrumento se lo utilizó como pretest y post-test que permitió denotar los resultados iniciales y finales del problema de investigación. Además, se aplicó a la docente la escala comportamental para preescolares de 4 a 6 años de Merrell (2006) para conocer el comportamiento de los niños en el aula.

Para el estudio se contó con una población de 38 niños y 2 docentes que corresponden al nivel inicial I, de los paralelos A y B de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, de la cual se consideró una muestra de 18 niños comprendidos en la edad de 3 a 4 años escogidos a través del muestreo no probabilístico y una docente donde se consideró los intereses del investigador, a quienes se les aplicó la escala. También, es importante recalcar que para la realización de la investigación se cumplió con los siguientes criterios de inclusión: estar matriculados en el nivel inicial, asistir con regularidad a la institución y no tener trastornos en las áreas de desarrollo.

6. Resultados

6.1. Aplicación del pretest con la escala valorativa de habilidades sociales a los niños del nivel inicial I

Con la finalidad de diagnosticar las dificultades de convivencia escolar en los niños del nivel inicial I, se aplicó a una muestra de 18 niños la escala valorativa de habilidades sociales, comprende la edad de 3 a 4 años, donde se obtuvieron los siguientes resultados que se detallan en la tabla 1.

Tabla 1

Nivel de desarrollo de habilidades sociales

Nivel	f	%
Nunca	4	22
Rara vez	0	0
Algunas veces	0	0
Frecuentemente	14	78

Nota. Resultados de habilidades sociales, a través de la escala de comportamiento preescolar, aplicado a los niños del nivel inicial I de la Escuela Alonso de Mercadillo

En la tabla 1 se evidencia que el 22% de niños se encontraban en el rango de nunca; y, el 78 % se ubicaban en el rango de frecuentemente dentro del nivel de habilidades sociales. Denotando que la mayoría de niños tienen dificultad en cooperar, seguir instrucciones o reglas, son desordenados, no comparten los objetos y reaccionan de forma inapropiada cuando se los corrige. Siendo importante que las docentes trabajen actividades con juegos simbólicos contribuyendo de esta manera a que los niños desarrollen las habilidades sociales a través de una comunicación e interacción social positiva con sus pares, con la finalidad de favorecer la convivencia escolar.

Both (2019) menciona que las habilidades sociales son muy importantes en el niño para interaccionar de forma positiva con los demás, controlar y expresar sus emociones, aprender a compartir, escuchar y sentirse seguros en cualquier entorno que se desarrollen, además contribuyen al éxito de la vida escolar y la adquisición de valores como empatía, respeto y les permiten resolver los conflictos que se presentan en su vida cotidiana.

Tabla 2*Niveles de conducta de los niños de 3 a 4 años*

Nivel	f	%
Nunca	4	22
Rara vez	0	0
Algunas veces	0	0
Frecuentemente	12	67

Nota. Resultados de la escala de comportamiento preescolar, aplicado a los niños del nivel inicial I de la Escuela Alonso de Mercadillo

En la tabla 2 se aprecia los resultados de la aplicación de la escala de conducta, donde el 22% de niños se encuentran en el parámetro de nunca; y, el 67% de investigados se ubican en el parámetro de frecuentemente, Demostrando que los niños en su mayoría presentan problemas de conducta al actuar impulsivamente hacen alborotos, tienen arranques de enojo o berrinches, son agresivos, les quitan objetos a sus pares, desobedecen las reglas, son inquietos y tienen poca paciencia. En las instituciones educativas dentro de los salones de clase se debe motivar a los niños a través del juego simbólico para favorecer su desenvolvimiento en el contexto escolar, familiar y con esto contribuir a la autorregulación de las emociones en todas las situaciones que exterioricen en el entorno donde se desenvuelvan.

Aubone et al. (2017) la conducta es una habilidad personal que ayuda a expresar de forma positiva los pensamientos, deseos, sentimientos o derechos de una forma adecuada, respetando a los demás, resolviendo las situaciones conflictivas que se presentan, minimizando de esta manera los problemas.

Tabla 3*Niveles de comportamiento de los niños de acuerdo a las docentes*

Nivel	f	%
Nunca	3	17
Rara vez	0	0
Algunas veces	0	0
Frecuentemente	15	83

Nota: Resultados de la escala de comportamiento preescolar y jardín infantil, aplicada a la docente del nivel inicial I de la Escuela Alonso de Mercadillo

En la tabla 3 de acuerdo a los resultados obtenidos con la aplicación de la escala de comportamiento para preescolares- cuestionario para docentes del nivel inicial I, se puede

observar que el 17% de los niños se encuentran en un rango de comportamiento de nunca; y, el 83% tienen un rango frecuentemente de problemas de conducta, denotando dificultades de comportamiento dentro del aula, les cuesta permanecer quietos, son desafiantes con las figuras de autoridad, al momento del refrigerio no permanecen quietos, corretean en el aula, interrumpen a los demás, no respetar turnos y filas, se frustran fácilmente, se irritan y agreden y no toleran la espera porque son impacientes. Los problemas de comportamiento de los niños es uno de los desafíos con los que se encuentran los maestros, esto afecta al desarrollo de las actividades en el aula, es por ello que es imprescindible enseñar al niño a respetar normas y reglas, dentro y fuera del salón de clase para que tanto la maestra como ellos logren cumplir sus objetivos planteados en un ambiente armónico.

Bonilla et al. (2020) señala algunas técnicas que pueden ser utilizadas para la detección y el mejoramiento del comportamiento estudiantil: conservar el orden en el aula, respetar los turnos y las formaciones, hacer grupos cuando el docente lo disponga, poner la basura en su lugar, etc.

6.2. Ejecución de la guía de actividades jugando e imitando la convivencia voy mejorando.

Con el objetivo de diseñar y aplicar una propuesta alternativa basada en los juegos simbólicos para fomentar una convivencia armónica en los niños de 3 a 4 años, se elaboró una guía de actividades, cuyos parámetros reflejan los siguientes resultados en la tabla 4.

Tabla 4

Indicadores de la guía de actividades

Nº	Indicador	I	EP	A
1	Comunica de forma asertiva información pertinente.	1	4	13
2	Imita personajes ayudando a los demás para una buena convivencia		3	15
3	Representa con imaginación y creatividad los personajes		4	14
4	Imita oficios compartiendo con sus compañeros		3	15
5	Utiliza la imaginación en la creación de un barco para convivir con sus compañeros	1	2	15
7	Desarrolla competencias sociales a través de la imitación		3	15
8	Utiliza la imaginación para resolver conflictos	1	3	14
9	Desarrolla la seguridad y confianza en sí mismo para una mejor autonomía		3	15
10	Imita diferentes oficios logrando una buena convivencia en la vida cotidiana	1	3	14
12	Asume responsabilidades compartiendo con sus compañeros.	1	3	14
13	Imita a un personaje real asumiendo diferentes roles	1	3	14
14	Practica normas de comportamiento durante la comida	1	3	14
15	Respeto el orden para preparar los alimentos y compartir con sus pares	1	3	14
16	Respeto las normas y reglas establecidas en el juego	1	3	14

N°	Indicador	I	EP	A
17	Desarrolla la empatía asumiendo el rol de los demás	1	3	14
18	Desarrolla habilidades artísticas compartiendo materiales con sus compañeros.	2	4	12
19	Establece relaciones positivas compartiendo con sus compañeros	1	3	14
20	Asume con responsabilidad los diferentes roles de los adultos de la vida real	2	4	12
21	Sigue instrucciones para una buena convivencia dentro del grupo	1	3	14
22	Utiliza su imaginación para resolver conflictos en el aula	1	3	14
23	Reconoce a los miembros de su familia y los roles que cumplen	1	3	14
24	Aumenta la confianza y seguridad en sí mismo	1	3	14
25	Interactúa con sus compañeros para mejorar la comunicación	1	3	14
26	Acata órdenes y reglas establecidas en el aula	1	3	14
27	Respetar acuerdos y compromisos para una convivencia armónica	1	3	14
28	Comparte sanamente los alimentos con sus compañeros.		3	15
29	Interactúa asertivamente con sus compañeros	1	3	14
30	Mejora sus relaciones sociales a través de la interacción entre compañeros		3	15
31	Trabaja de forma cooperativa con sus compañeros para resolver conflictos	1	4	13
32	Reconoce sentimientos y emociones estableciendo interrelaciones positivas en el aula	1	3	14
33	Identifica los comportamientos positivos de los negativos	1	3	14
34	Respetar turnos y reglas para una buena convivencia		3	15
35	Aprende hábitos básicos de cortesía para comunicarse de forma asertiva		3	15
36	Expresa emociones y sentimientos		3	15
37	Presta atención a las indicaciones u órdenes del juego		3	15
38	Interactúa con sus compañeros para mejorar las relaciones interpersonales		3	15
39	Escucha y sigue instrucciones para una sana convivencia escolar		3	15
40	Reconoce los comportamientos que causan conflictos	1	3	14

Nota. Resultados de los indicadores de la guía de actividades basada en juegos simbólicos, aplicada a los niños de inicial I

Se aprecia la escala valorativa donde constan 40 actividades en base al juego simbólico, planificados diversos tipos de juegos como: de roles, imitación, socialización entre otros. Además, se tomó en cuenta la edad de los niños y el proceso de madurez en el desarrollo de juegos, es decir, dichas actividades partieron de juegos simples a complejos, como: imitar personajes, profesiones, oficios, roles que desempeñan los adultos, etc., finalmente se realizó juegos para aprender reglas y normas de convivencia. Estas actividades fueron desarrolladas de manera diaria en horario de 8H00 a 10H00 en la institución educativa.

En la tabla 4 se evidencia la organización de los indicadores que se aplicaron considerando su complejidad, tal es el caso de los indicadores 1 al 11 correspondientes a juegos simbólicos de imitación, donde se realizaron actividades para que los niños desarrollen habilidades comunicativas, competencias sociales, trabajo en equipo, seguridad, confianza, creatividad, valores, evidenciando que un alto porcentaje de ellos adquirieron las destrezas para una convivencia escolar armónica.

De igual manera, en los indicadores del 12 al 27 correspondientes a juegos simbólicos de roles se aplicaron actividades para que los niños desarrollen valores como:

responsabilidad, empatía, generosidad; imiten roles para su vida adulta, respeten normas-reglas, acuerdos-compromisos; establezcan relaciones positivas con sus pares, denotando que la mayor parte de ellos adquirieron las destrezas que se propusieron con la aplicación de la guía.

Finalmente en el caso de los indicadores del 28 al 40 correspondientes a los juegos de socialización, se realizaron actividades referentes a hábitos de cortesía, emociones-sentimientos, comportamiento positivo–negativo y socialización, observando que la mayor parte de los niños adquirieron las destrezas necesarias para una convivencia armónica en el aula.

6.3. Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del postest

Con el objetivo de evaluar la eficacia de los juegos simbólicos para mejorar la convivencia escolar en los niños del nivel inicial I. Se analizaron los datos obtenidos tras la aplicación de la guía de actividades, misma que se llevó a cabo mediante una escala valorativa permitiendo evaluar dicha propuesta por medio de los indicadores de cada actividad a fin de determinar su efectividad. A continuación, en la tabla 5 se detallan los datos obtenidos.

Tabla 5

Resultados obtenidos de la propuesta a través de la guía de actividades

Indicadores	Número	I		E P		A	
		f	%	f	%	f	%
Juegos de imitación	1-11	3	17	2	11	13	83
Juegos de roles	12-27	3	17	2	11	13	83
Juegos de socialización	28-40	3	17	2	11	13	83
Media		3	17	2	11	13	83

Nota. Datos obtenidos de la guía de actividades a través de la escala valorativa aplicada a los niños de inicial.

Como se puede evidenciar en la tabla 5, fueron evaluados cuarenta indicadores mismos que se los organizo en tres aspectos (juegos de imitación, de roles y de socialización) considerando la escala de valoración iniciado, en proceso y adquirido. Obteniendo que casi en su totalidad los niños se ubican en la escala de adquirido, denotando una buena aceptación por parte de ellos a las diferentes actividades propuestas para mejorar la convivencia escolar mediante el juego simbólico.

Para evidenciar los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta alternativa se presenta un cuadro comparativo evidenciando los resultados obtenidos antes y después de la ejecución de las actividades propuestas en la guía, observar tabla 6.

Tabla 6

Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la escala valorativa

Niveles de convivencia escolar	Pre test								INTERVENCIÓN	Post test							
	N		RV		AV		F			N		RV		AV		F	
	f	%	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%	f	%
Habilidades sociales	6	33	0	0	0	0	12	67		9	50	6	33	0	0	3	17
Conducta N.	4	22	0	0	0	0	14	78		15	83	0	0	0	0	3	17
Conducta D.	3	17	0	0	0	0	15	83		15	83	0	0	0	0	3	17
Media	4	22	0	0	0	0	14	78		13	72	2	11	0	0	3	17

N= 22%

Aumenta= 61%

N+RV=83%

F=78%

Disminuye=61%

F=17

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de comportamiento preescolar y jardín infantil a los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo. N= nunca, RV= rara vez, AV= algunas veces, F= frecuentemente

En la tabla 6 se muestran los resultados de la aplicación del pre test y el pos test, valores obtenidos de la suma de los rangos nunca, rara vez, algunas veces, frecuentemente, denotando que en el pre test el 78% de los niños se encontraban en el nivel de frecuentemente presentaron dificultades en las habilidades sociales y problemas de conducta, mientras que tras la aplicación de los juegos simbólicos se evidencio una disminución del 61% del grupo con problemas investigado. Igualmente se denota que en el pretest del 22% de niños que no tenían problemas en las habilidades sociales y conducta aumenta en el pos test a un 83%; sin embargo existe todavía el 17% de niños que están ubicados en el rango de frecuentemente tienen problemas en sus habilidades sociales y conducta, por lo que se debería continuar con la aplicación de los juegos simbólicos como estrategia didáctica para mejorar estas habilidades.

Con los resultados expuestos se denota que mediante los juegos simbólicos el niño asimila su entorno, va acoplándose poco a poco a la realidad que le rodea, desarrolla el lenguaje al relacionarse con los demás, va fomentando la capacidad creativa, aprende normas, reglas, valores, roles, desarrolla habilidades sociales, cognitivas; así como también ayudan a su desarrollo emocional, a modificar conductas-actitudes y a una convivencia escolar armónica (Villamarin, 2016).

7. **Discusión**

En la investigación se planteó como objetivo determinar cómo los juegos simbólicos mejoran la convivencia escolar en los niños del nivel Inicial I de la escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, para ello se utilizó métodos que facilitaron la recolección de información necesaria en la realización del estudio, el instrumento utilizado fue una escala de comportamiento preescolar y jardín infantil, donde se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales y los problemas de conducta de los niños; para contribuir al problema encontrado se diseñó una guía de actividades que fueron ejecutadas y evaluadas diariamente a través de una escala valorativa, comprobando que los juegos simbólicos lograron fortalecer la convivencia escolar.

En los resultados obtenidos en el pre test se pudo constatar que el 78% de niños se encontraban en el nivel de frecuentemente tenían dificultades en la adquisición de las habilidades sociales y conducta, y luego de aplicar los juegos simbólicos se denotó que el 72%, de investigados subieron al nivel de nunca, ratificando que los juegos simbólicos mejoran significativamente la convivencia dentro del aula.

La investigación se compara con el estudio realizado en Ecuador por Guamán (2019) a una muestra de 20 niños dando como resultado que el 35% adquirieron las destrezas del ámbito de convivencia luego de aplicar actividades basadas en el juego simbólico, donde los niños adquirieron comportamientos positivos y mejoró la convivencia en el salón de clase; por tanto recomienda la práctica de estos juegos a las docentes por los innumerables beneficios que proporciona.

Igualmente se corrobora con la investigación de Lojan (2021) donde valora la adquisición de habilidades sociales aplicando una propuesta alternativa basada en actividades con el juego simbólico, comprobando que estas fueron efectivas al lograr que el 95 % de niños adquieran habilidades para una sana convivencia en el aula.

Así mismo se reafirma con la investigación realizada por Martínez (2020) en la que se puede evidenciar que el juego simbólico desarrolla las normas sociales en los niños, estableciendo las pautas necesarias para una buena convivencia escolar, social y familiar.

Se confirma con la investigación realizada por Carrasco (2017) en la que se pudo notar que con la intervención basada en los juegos simbólicos se comprueba que hubo una

mejora significativa, evidenciando cambios sustanciales en el desarrollo social de los niños, lo que contribuyó a fortalecer la convivencia en el aula.

Finalmente la investigación realizada permitió comprobar que los juegos simbólicos son de gran utilidad para mejorar los niveles de convivencia escolar de los niños y adquisición de habilidades sociales, normas y reglas para una conducta positiva, sin embargo no fue posible conseguir que el 100% de niños adquirieran las habilidades sociales y mejoren su conducta para una convivencia escolar armónica, debido a que existieron limitaciones como son: el corto tiempo para la ejecución de las actividades y la inasistencia de los niños.

8. Conclusiones

- La escala de comportamiento Preescolar y Jardín infantil de Merrell, permitió realizar el diagnóstico de los niveles de convivencia escolar, donde se evidenció que la mayoría de niños tenían dificultades en la convivencia escolar, presentando agresiones físicas a sus compañeros, incumplían reglas establecidas dentro del aula y eran muy inquietos.
- El diseño y aplicación de la guía de actividades basada en los juegos simbólicos, donde se elaboró 40 actividades involucrando material didáctico y considerando los juegos: de imitación, roles y socialización, permitió que los niños adquirieron normas de comportamiento y convivencia escolar armónica.
- Se valoró la eficacia de los juegos simbólicos al finalizar la guía de actividades donde se aplicó el pos test, comprobando que casi la mayoría de niños mejoraron notoriamente las relaciones entre compañeros y docentes, adquirieron hábitos de cortesía y respeto, determinando que los juegos simbólicos utilizados como estrategia metodológica dentro del aula favorece las interrelaciones de los niños con sus compañeros creando un clima armónico y convivencia escolar adecuada.

9. Recomendaciones

- Las docentes del nivel inicial apliquen instrumentos de evaluación con la finalidad de detectar problemas en las diferentes áreas y en especial de conducta y habilidades sociales para intervenir a tiempo y con ello coadyuvar a que los niños interactúen y se relacionen con las personas de su entorno.
- Las docentes deben continuar aplicando la guía de actividades basadas en los juegos simbólicos y elaborados de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños, que los motivaron a aprender y relacionarse con sus compañeros de aula favoreciendo una sana convivencia.
- Las instituciones educativas que atienden a los niños de educación inicial deben involucrar el juego simbólico como estrategia metodológica en sus planificaciones por ser una actividad lúdica que fomenta la imaginación, creatividad y favorece a que el niño adquiera una buena convivencia escolar.

10. Bibliografía

- Abad, J. Ruiz, A. (2011). El juego simbólico. *Revista polo del conocimiento: revista científico-profesional*, 7(2), 81 <https://bit.ly/3IQHntC>
- Alfaro, A., Peralta, G., Hurtado, J., y Contreras, Y. (2015). La convivencia y la mediación de conflictos como estrategia pedagógica en la vida escolar. *Revista Panorama económico*, 22(1), 169-190. <https://bit.ly/3PFehj1>
- Arón, A. Milicic, N., Sánchez, M., y Subercaseaux, J., (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. Santiago: R.R. Donnelly Chile Limitada. <https://bit.ly/3yRT2DO>
- Bolaños, D. y Stuart Rivero, A. J. (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 140-146. <https://bit.ly/3OaUmqY>
- Bonilla, D. Hallo, D. Quizhpe G. (2020). El comportamiento escolar basado en la relación parental en estudiantes de idioma extranjero. *Revista científica UISRAEL*, 1(7), 137-152. <https://bit.ly/3QpsvVH>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista polo del conocimiento*, 4(6), 861-878. <https://bit.ly/3SYSJjC>
- Camargo, C. y Fernández, A. (2016). Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje. *Revista internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 2(4), 189-200. <https://bit.ly/3K1mHzu>
- Cano, R. y Casado, M. (2015). Escuela y familia. Dos pilares fundamentales para unas buenas prácticas de orientación educativa a través de las escuelas de padres. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 2(18), 15 - 28. <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217036214003.pdf>
- Cárdenas, D. (2018). Convivencia Escolar | Reflexiones y Saberes. Convivencia escolar: un entorno permeado por la violencia y el conflicto. *Revista Reflexiones y Saberes*. (9), 15-28. <https://bit.ly/3RGBAKV>
- Carrasco, A. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. [Tesis de Pregrado de la Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3RGBAKV>
- Cuadros, S. y Villa, K. (2017). Importancia de la sana convivencia en el manejo de relaciones sociales [Archivo PDF]. <https://bit.ly/3OgKc8f>

- Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 19(3), 954-971. <https://bit.ly/3uUIVgo>
- Edo, M., Blannch, S., y Anton, M., (2016). El juego infantil y su metodología. Octaedro Editorial. <https://bit.ly/3zbJlff>
- Elmys, H. (2018). El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina. *Revista de Educación*, 42(2), 1-25. <https://www.redalyc.org/journal/440/44055139021/html/>
- Gallardo, J. y Gallardo P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista de Educación Digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- González, J. y Orozco, M. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños*. [Archivo pdf]. <https://bit.ly/3Ojgyiu>
- González, J., Tapia, D., Vele, D., Brito, D., Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Revista Polo del conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://bit.ly/3AZVFGk>
- Guamán, J. (2019). *El juego simbólico como estrategia didáctica para mejorar la convivencia en el aula de los niños de 5 a 6 años*. [Tesis de Pregrado de la Universidad Nacional de Loja]. <https://bit.ly/3PyT0Yb>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Revista Tendencias Pedagógicas*, (31). <https://bit.ly/3IQcMMo>
- Herrera, M. y Salas, A. (2016). La importancia del juego simbólico. *Revista Integratek*. <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>
- Lahora, C. (2019). *Las aulas de 0 a 3 años: su organización y funcionamiento*. Narcea, S.A. Ediciones. <https://bit.ly/3zg0Oss>
- Lojan, T. (2021). *Juegos simbólicos para mejorar la convivencia en el aula de los niños de preparatoria*. [Tesis de Pregrado de la Universidad Nacional de Loja]. <https://bit.ly/3IR674H>
- Martínez, C. (2018). *El juego simbólico en las normas sociales de los niños de Educación Inicial*. [Tesis de Pregrado de la Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3ILzXre>

- Megías, A. y Lozano, LL. (2019). *El juego infantil y su metodología* (Ed). Editex Editorial.
<https://bit.ly/3aMIwpm>
- Ministerio de Educación (2021). Política Nacional de convivencia escolar [Archivo PDF].
<https://bit.ly/3JXgVPb>
- Ministerio de Educación (2018). Guía de desarrollo humano integral. [Archivo PDF].
<https://bit.ly/2WkuQzk>
- Ministerio de Educación (2020). Guía metodológica para la construcción participativa del PEI para la convivencia armónica [Archivo PDF]. <https://bit.ly/3Pyq5UF>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19 [Archivo PF]
- Peña, P., Sánchez, J., Ramírez, J., y Menjura, M. (2015). La convivencia en la escuela. Entre el deber ser y la realidad. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13 (1), 129-152. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136007/html/>
- Pereyra, M. (2021). *Reconciliación Cómo superar los conflictos en el aula*. (Ed). Editora Sdamericana. <https://bit.ly/3zhINdu>
- Retuert, G. y Castro, P. (2017). Teorías subjetivas de profesores acerca de su rol en la construcción de la convivencia escolar. *Revista de propuestas y avances de investigación. Polis Santiago*, 16 (46), 321-345. <https://bit.ly/3aNn2Zn>
- Romero, G. y Peña, G. (2018). Convivencia escolar sana, Las diferencias nos enriquecen y el respeto nos une. *Revista Aguascalientes*, <https://bit.ly/3AXO7Uo>
- Vélez, G. (2020). *Los cuentos infantiles para mejorar la convivencia en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de Pregrado de la Universidad Nacional de Loja].
<https://bit.ly/3QINfHQ>
- Venegas, F., Garcia, M., y Venegas, A., (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC.
<https://bit.ly/3odzLrs>
- Villamarin, S. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia socio emocional de los niños de primero de básica*. [Tesis de Pregrado de la Universidad Central del Ecuador]. <https://bit.ly/3zYqb11>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Of. Nro. 026-CEI-FEAC-UNL
Loja, 05 de mayo del 2022.

Sra. Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Ciudad. -

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: : Los juegos simbólicos y la convivencia escolar en los niños del nivel Inicial I de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022**, de la autoría de la alumna Srta. Albertrina del Cisne Jiménez Criollo, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A)** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente

**EN LOS TESOROS DE SABIDURIA
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA**


Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Recibido
5/5/2022


Anexo 2. Guía de actividades



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

GUÍA DE ACTIVIDADES

JUGANDO E IMITANDO LA CONVIVENCIA VOY

MEJORANDO

Autora

Albertina del Cisne Jiménez Criollo

LOJA- ECUADOR

2022



1. Presentación

La presente guía de actividades estará dirigida a los niños de inicial I, puesto que los juegos simbólicos son una estrategia didáctica, eficaz e innovadora que aporta múltiples beneficios en el desarrollo integral del niño permitiendo que desarrolle habilidades sociales para mejorar las relaciones con sus iguales, que adquiera reglas, normas de conducta y aprendan a expresar sentimientos y emociones de forma adecuada por medio de la imitación y la representación de actividades imaginarias o de la vida real.

El propósito de la guía permitirá a los niños que simbolicen actividades y acciones de la vida cotidiana y a través de estas, asuman diferentes roles, reproduzcan conductas sociales accediendo a que comprendan y se adapten de mejor manera al entorno en el que se desarrollan, conociendo las reglas y normas para que modifiquen sus conductas erróneas y de esta manera logren una convivencia armónica.

La guía de juegos simbólicos tendrá una metodología innovadora para mejorar la convivencia escolar en los niños, proponiendo estrategias adecuadas para solucionar de forma positiva los conflictos y diferencias que se presenten dentro del aula y con las personas de su entorno. Además, será lúdica, activa, participativa donde los niños serán los protagonistas de su propio aprendizaje realizando juegos de imitación, simulación y representación que los motiven y recreen teniendo como fin la consolidación de destrezas que se encuentran en el ámbito de convivencia del Currículo de Educación Inicial.

La guía didáctica está compuesta por 40 actividades creativas que contiene: nombre, objetivo, tipo de juego simbólico, recursos y procedimiento, además constara de materiales innovadores y de fácil acceso para los niños.

2. Evaluación

Se evaluará a través de la técnica de observación y como instrumento se aplicará una escala valorativa que contiene parámetros como: iniciado (I), en proceso (EP), adquirido (A), en la que se tomará como referencia los indicadores planteados en cada actividad, tanto de forma individual como grupal. Así mismo, al finalizar las actividades se podrá evidenciar la efectividad de la guía basada en el juego simbólico para el mejoramiento de la convivencia.

Aspectos a evaluar

- Se comunica, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el entorno en el que se desenvuelve.
- Asume compromisos y responsabilidades en su ambiente escolar.
- Acepta, respeta y practica los acuerdos establecidos en el aula.
- Discrimina modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social.
- Practica normas de respeto con sus pares.
- Explora diversas formas para resolver conflictos.
- Genera un clima relajado, promoviendo la interacción grupal de manera positiva.
- Desarrolla la empatía a través del juego simbólico.

3. Desarrollo de actividades

Actividad 1

El recepcionista



Nota: La figura muestra una imagen de un recepcionista de hotel.
Fuente: Stock (s.f.). <https://n9.cl/jvod>

Objetivos: Comunicar en forma asertiva información pertinente.

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Un escritorio, un sillón ejecutivo, un teléfono convencional, una computadora, papeles, carpetas.

Procedimiento: Se motiva a los niños a través de una poesía (anexo 1) y luego se arma una oficina que simule como estar en una empresa, en la cual el niño se turna para hacer las veces del recepcionista, mientras los otros niños se turnan para hacer las llamadas y hacer variedad de preguntas o un simple saludo. Para finalizar los niños recrearan una historia de algún viaje familiar.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Comunica de forma asertiva información pertinente.		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 2

Los bomberos



Nota: La figura muestra una imagen de un bombero.
Fuente: Freimágenes (s.f.). <https://bit.ly/3A0XmRz>

Objetivo: Imitar personajes ayudando a los demás para una buena convivencia

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales:

Computadora, parlante, video, trajes de bombero

Procedimiento: Se motiva con una adivinanza sobre los bomberos (anexo 2) y se dialogará con los niños sobre las funciones que realizan, se simulará un incendio y se formará dos grupos de niños, un grupo serán los bomberos y el otro grupo serán personas atrapadas en el incendio, finalmente se vestirá a un bombero con su respectiva vestimenta.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Imita personajes ayudando a los demás para una buena convivencia		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 3

El médico



Nota: La figura muestra una imagen de un médico.
Fuente: tamtam consejos (s.f.). <https://bit.ly/3C9xwxp>

Objetivo: Representar con imaginación y creatividad los personajes

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Una mesa, un sillón, una bata de médico, un termómetro, un tensiómetro.

Procedimiento: Se motiva a los niños con una adivinanza sobre las funciones de un médico (anexo 3) y pedir a los niños que imiten las acciones que realiza un médico: revisar los pulmones, tomar la temperatura, la presión, para finalizar se pedirá a los niños que dibujen y pinten un médico con su bata.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación Niños/as	Representa con imaginación y creatividad los personajes		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 4

El zapatero de mi barrio



Nota: La figura muestra una imagen de un zapatero.
Fuente: 123RF (2022). <https://n9.cl/iehjk>

Objetivo: Imitar oficios compartiendo con sus compañeros

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Un par de zapatos, un martillo, silla, mesas, clavos de juguetes

Procedimiento: Motivar a los niños con una poesía del zapatero (anexo 4) y conformar un taller de zapatería, en la que los niños puedan imaginar cual es el trabajo que realiza el zapatero. Para finalizar se preguntará a los niños sobre que oficios conocen y que nos cuenten alguna historia o vivencia sobre algún oficio que ellos conozcan.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación Niños/as	Imita oficios compartiendo con sus compañeros		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 5

Los navegantes



Nota: La figura muestra una imagen de un navegante.
Fuente: paraBebés (s.). <https://n9.cl/pr1tz>

Objetivo: Utilizar la imaginación en la creación de un barco para convivir con sus compañeros

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Una barca, un telescopio, hojas de papel bond

Procedimiento: Se motivará a los niños con un pictograma del navegante (anexo 5), los niños simulan que están en el mar, navegando y explorando desde el barco las maravillas del océano e islas aledañas a través del telescopio.

Finalmente se pedirá a los niños que con una hoja de papel bond realicen un plegado de un barco.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Utiliza la imaginación en la creación de un barco para convivir con sus compañeros		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 6

Juguemos en el bosque



Nota: La figura muestra una imagen del juego juguemos en el bosque.
Fuente: abc (2022). <https://n9.cl/v6ia3>

Objetivo: Trabajar en equipo para mejorar la convivencia

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Disfraz de lobo

Procedimiento: Se dialogará con los niños si conocen este juego, se elegirá un niño o una niña para que haga de lobo y los demás compañeros se colocan en círculo cogidos de la mano y empiezan a entonar la ronda del lobo (anexo 6) y se va preguntando al lobo que está haciendo hasta que ya esté listo y sale a atrapar a sus compañeros.

Finalmente, los niños armaran un rompecabezas del lobo.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Trabaja en equipo para mejorar la convivencia		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 7

Los jinetes



Nota: La figura muestra una imagen de los jinetes.
Fuente: parís (s.f.). <https://bit.ly/3QyJHZ3>

Objetivo: Desarrollar competencias sociales a través de la imitación

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Caballitos de palo, sombrero de vaquero, plumas

Procedimiento: Se motiva a los niños con un cuento (anexo 7) y se forman dos grupos de niños, unos de vaqueros y otro de indios y se colocan de tal forma que compiten para ver quién gana en una lucha o defensa de su territorio.

Finalmente, se les pide a los niños que dibujen y pinten las expresiones al imitar a los vaqueros e indios.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Desarrolla competencias sociales a través de la imitación		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 8

Mi héroe favorito



Nota: La figura muestra una imagen de los superhéroes.
Fuente: dremstime (s.f.). <https://bit.ly/3QT6238>

Objetivo: Utilizar la imaginación para resolver conflictos en el aula

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Antifaz de los héroes de fantasía

Procedimiento: Se motivará a los niños con un cuento de un superhéroe (anexo 8), luego se les pedirá que imiten con las máscaras a su superhéroe favorito.

Finalmente dibujaran y pintaran a su superhéroe.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación Niños/as	Utiliza la imaginación para resolver conflictos en el aula		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 9

El Cantante



Nota: La figura muestra una imagen de un cantante.

Fuente: El español (2018). <https://n9.cl/u1zm>

Objetivo: Desarrollar seguridad y confianza en sí mismo para una mejor autonomía

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Un micrófono, un escenario, sillas.

Procedimiento: Se Inicia con una adivinanza de los instrumentos musicales (anexo 9), luego se simulará un escenario con público, donde el artista canta y sus compañeros son el público, pudiendo repetir la escena varias veces.

El niño imitará a su artista favorito utilizando instrumentos musicales, construyendo su identidad y actuando de manera autónoma.

Para finalizar la actividad los niños decorarán un escenario utilizando su imaginación donde colocarán su imagen imitando a un cantante.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Logra el desarrollo de la seguridad y confianza para una mejor autonomía		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 10

El Peluquero



Nota: La figura muestra una imagen de un peluquero.
Fuente: Fabiosa (2021). <https://n9.cl/ykqxi>

Objetivo: Imitar diferentes oficios logrando una buena convivencia en la vida cotidiana

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: silla, espejo, tijeras, una peluca, mandiles, secadora, rompecabezas.

Procedimiento: Se inicia con una adivinanza del peluquero (anexo 10), posteriormente con los niños se dialoga sobre los diferentes oficios, se simula un gabinete de belleza, con una silla, espejo y un niño es el peluquero mientras que los otros son los clientes.

Finalmente, los niños arman un rompecabezas con todos los utensilios de peluquería.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Imita diferentes oficios logrando una buena convivencia		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 11

El zoológico



Nota: La figura muestra una imagen de niños con antifaces de animales.
Fuente: Kakigori (s.f.). <https://n9.cl/twi1j>

Objetivo: Fomentar valores de convivencia con los seres del entorno

Tipo juegos simbólicos: Juego de imitación

Materiales: Antifaz de animales

Procedimiento: Se motivará a los niños con un cuento de los animales (anexo 11), luego se les pedirá que seleccionen un antifaz de un animal y que imiten las acciones y sonidos onomatopéyicos de los animales.

Finalmente, los niños moldearán con plastilina a su animal favorito y describirán algunas de sus características.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Practica valores de convivencia con los seres del entorno		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 12

La tienda de mi barrio



Nota: La figura muestra una imagen de una tienda.
Fuente: La tienda de la familia (2017). <https://bit.ly/3K487XO>

Objetivos: Asumir responsabilidades compartiendo con sus compañeros.

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Un estante con productos de plástico, cereales, frutas de plástico, una mesa para recibir a los clientes, hojas de papel bond, pinturas, canción de Ana va al supermercado”

Procedimiento: Se motiva a los niños a través de un cuento en pictogramas (anexo 12) y luego se arma un estante con varios productos comestibles, un niño representa al dueño o vendedor de la tienda, mientras que los otros niños acuden a la misma para comprar sus productos. Finalmente, se les pedirá a los niños que dibujen y pinten la tienda de su barrio.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Asume responsabilidades compartiendo con sus compañeros.		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 13

Soy mamá



Nota: La figura muestra una imagen de una ama de casa.
Fuente: Vectores (s.f.). <https://n9.cl/n03ys>

Objetivo: Imitar a un personaje real asumiendo diferentes roles

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Unos sillones, una escoba, un limpiador, unos platos de juguete, hojas de papel bond, pinturas.

Procedimiento: Se narra un cuento (anexo 13), sobre las actividades del hogar y se dialoga con los niños sobre la importancia del rol que cumple mamá, luego se simula una sala, un dormitorio y una niña hace el papel de la mamá mientras que otros niños ayudan hacer los quehaceres de la casa, finalmente los niños dibujaran y pintaran a su mamá.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Imita a un personaje real asumiendo diferentes roles		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 14

El Restaurante



Nota: La figura muestra una imagen de un restaurante.
Fuente: Moncayo (1984). <https://n9.cl/cdo17>

Objetivo: Practicar normas de comportamiento durante la comida

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Una mesa, sillas, vajilla, alimentos

Procedimiento: Se motiva a los niños con adivinanzas de alimentos (anexo 14), se simula un restaurante, donde haya el servicio de meseros y clientes, los niños comparten con sus compañeros los alimentos servidos.

Finalmente se conversa con los niños y que dibujen su comida favorita.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Practica normas de comportamiento durante la comida		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 15

El Chef



Nota: La figura muestra una imagen de un chef.
Fuente: Olegdudko (s.f.). <https://bit.ly/3PzHwTI>

Objetivo: Respetar el orden para preparar los alimentos y compartir con sus pares.

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Una cocina, una mesa, verduras, frutas, un uniforme de chef, utensilios para la simulación.

Procedimiento: Se motivará a los niños una adivinanza del chef (anexo 15), se simula que estamos en una cocina y que un niño será el chef y sus compañeros los ayudantes para pasarle los ingredientes que necesita.

Finalmente se practica hábitos alimenticios al servirse los alimentos preparados por los niños.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación Niños/as	Respetar el orden para preparar los alimentos y compartir con sus pares		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 16

El policía



Nota: La figura muestra una imagen de un policía.

Fuente: Freepik (s.f.). <https://bit.ly/3AvzQhi>

Objetivo: Respetar las normas y reglas establecidas en el juego

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Gorro de policía, un pito, carros de cartón

Procedimiento: Se motiva a los niños con una adivinanza del policía (anexo 16), luego se explicará que un niño será el policía y los demás niños simularán ser los carros, cuando el niño que simula ser policía da la señal de pare y haga sonar el pito los niños deberán quedarse quietos y cuando realice la señal de siga y haga sonar el pito reanudarán la marcha, el niño que no respete las señales será eliminado del juego, finalmente se reflexionará sobre la actividad realizada y los niños dibujaran y pintaran al policía.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Respetar las normas y reglas establecidas en el juego		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 17

La profesora



Nota: La figura muestra una imagen de una profesora.
Fuente: Pinterest. <https://bit.ly/3bZxaiu>

Objetivo: Desarrollar la empatía asumiendo el rol de los demás

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Pizarra, marcadores, borrador, lápiz, hojas bond, pinturas.

Procedimiento: Se motivará a los niños con una adivinanza del profesor (anexo 17), se pedirá que un niño voluntariamente imite ser el profesor, sus compañeros serán los alumnos, el niño que hace de profesor elegirá un tema para enseñar a sus compañeros.

Finalmente, los niños darán su opinión sobre la actividad realizada y dibujaran y pintaran a su profesor.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Desarrolla la empatía asumiendo el rol de los demás		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 18

El Pintor



Nota: La figura muestra una imagen de un pintor.
Fuente: 14ymedio.com (2021). <https://bit.ly/3PAFbrl>

Objetivo: Desarrollar habilidades artísticas compartiendo materiales con sus compañeros.

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Pinceles, acuarelas, pincel, hojas de papel bond

Procedimiento: Se inicia dialogando con los niños sobre el arte y se canta la canción del pintor (anexo 18), se simula una galería y se conforma un espacio donde los niños pueden pintar, crear y pensar que son pintores famosos. El niño a través de la técnica de la dactilopintura dibujara diferentes estampados con las palmas de sus manos en una hoja de papel bond.

Para finalizar la actividad el niño pintara la imagen del pintor de acuerdo a su creatividad.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Desarrolla habilidades artísticas compartiendo materiales con sus compañeros.		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 19

La modista y el sastre



Nota: La figura muestra una imagen de una modista. Fuente: Los mejores trucos de Fabiosa (2021). <https://bit.ly/3PuohuY>

Objetivo: Establecer relaciones positivas interactuando con sus compañeros.

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Mesa, reglas, tiza de sastre, tijeras, telas, máquina de coser de juguete

Procedimiento: Se inicia con una adivinanza (anexo 19), con los niños se conversa sobre los diferentes oficios, se crea un taller de costura que le permita especialmente soñar con la profesión de costurera y sastre, los compañeros pedirán que prenda quieren que les confeccionen.

Finalmente se dará cucas recortables para que vistan la silueta de un niño y de una niña.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Establece relaciones positivas interactuando con sus compañeros		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 20

El farmacéutico



Nota: La figura muestra una imagen de un farmacéutico.
Fuente: dreamstime.com (2019). <https://n9.cl/fneom>

Objetivo: Asumir con responsabilidad los diferentes roles de los adultos de la vida real

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Un mandil de farmacéutico, un botiquín, un estante, una mesa

Procedimiento: Se inicia con una adivinanza sobre los productos que venden en una farmacia (anexo 20), se dialoga con los niños sobre si alguna vez han ido a la farmacia, se simula una farmacia con varios medicamentos, y se propicia una compra venta de los mismos, con la participación de cada niño.

Finalmente, el niño dibuja y pinta la farmacia de su barrio.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Asume con responsabilidad los diferentes roles de los adultos de la vida real		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 21

La panadería de Tina



Nota: La figura muestra una imagen de niños haciendo pan.

Fuente: Ediciones Abedul (s.f.). <https://edicionesabedul.pe/ninos-panaderos/>

Objetivo: Seguir instrucciones para una buena convivencia dentro del grupo

Tipo de juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Mandil de panadero, Maza de harina

Procedimiento: Se motiva con una adivinanza del panadero (anexo 21), simular que estamos en una panadería y que vamos a preparar pan con la masa elaborada con los niños e igualmente pasteles, donde los niños colaborarán en equipos de trabajo compartiendo los ingredientes.

Finalmente, los niños dibujaran y pintaran la panadería de su barrio.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Sigue instrucciones para una buena convivencia dentro del grupo		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 22

El arquitecto



Nota: La figura muestra una imagen de niños construyendo una casa. Fuente: VeoBio (2018).
<https://www.veobio.es/blog/por-que-los-ninos-y-ninas-hacen-casitas/>

Objetivo: Utilizar su imaginación para resolver problemas que se le presentan

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Cartón, paletas, pinturas

Procedimiento: Se motiva a los niños con el cuento de los tres cerditos (anexo 22), se dialogará con los niños sobre la importancia de las funciones de un arquitecto, luego se les explicará cómo se construye una casa como los albañiles y como cumplen cada uno una función, ellos simularán que son arquitectos y procederán cada uno a construir su casa.

Finalmente se pedirá a los niños que describan las partes y las características de la casa que construyeron.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Utiliza su imaginación para resolver problemas que se le presentan		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 23

Mi familia



Nota: La figura muestra una imagen de la familia.
Fuente: Tigatelu (s.f). <https://bit.ly/3A6Lth>

Objetivo: Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumplen.

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Pictogramas de la familia

Procedimiento: Se iniciará esta actividad motivando a los niños con un cuento de la familia (anexo 23) luego se dialogará con ellos sobre la importancia de la familia y se pedirá a los niños que representen a los miembros de su familia y comenten el rol de cada miembro.

Finalmente, se les pedirá que dibujen y pinten a su familia.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Reconoce a los miembros de su familia y los roles que cumplen		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 24

De visita al odontólogo



Nota: La figura muestra la imagen de un odontólogo

Fuente: Sarah5 (s.f). <https://n9.cl/3cgvn>

Objetivo: Interpretar roles practicando habilidades sociales para mejorar la comunicación con sus pares

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Libreta de anotaciones, pinzas, medicamentos

Procedimiento: Se motiva a los niños con una adivinanza del dentista (anexo 24), se dialoga con los niños acerca de si les gusta ir al odontólogo y se explicará las funciones que cumple y se elegirá a un niño para que imite a ser el odontólogo y los demás niños imitaran ser los pacientes.

Finalmente, los niños dibujaran un diente y lo decoraran con algodón.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Interpreta roles practicando habilidades sociales para establecer relaciones positivas con sus pares		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 25

El cartero



Nota: La figura muestra una imagen de un policía.
Fuente: Hermandesign (2015). <https://bit.ly/3QpRxEl>

Objetivo: Interactúa con sus compañeros para conocerse y generar un buen clima escolar

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Cartas, Buzón.

Procedimiento: Se motivara a los niños con una poesía del cartero (anexo25), se dialogará sobre las funciones del cartero, luego se pedirá a los niños que realicen un dibujo y lo introduzcan en un sobre, se seleccionará a un niño para que imite al cartero y diciendo ha llegado una carta para: dirá el nombre de sus compañeros y entregará las cartas.

Finalmente, los niños dibujaran y pintaran al cartero.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Interactúa con sus compañeros para conocerse y generar un buen clima escolar		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 26

El Rey manda



Nota: La figura muestra una imagen de un rey.
Fuente: Unknown (2012). <https://bit.ly/3ADbxOx>

Objetivo: Acatar órdenes y reglas establecidas en el aula.

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Una corona, una capa, una espada

Procedimiento: Se nombra un Rey que hace girar la ruleta con las ordenes (anexo 26,) se arma dos equipos cada equipo se le asigna un nombre y eligen a un representante para que sirva al Rey acatando sus órdenes, al final ganara el equipo que más objetos haya pasado al Rey.

Finalmente, los niños dibujaran y pintaran al rey y se realizaran preguntas sobre la actividad realizada.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Acata órdenes y reglas establecidas en el aula		
	VALORACIÓN		
	Niños/as	Iniciado	En proceso

Actividad 27

El mundo mágico del día y de la noche



Nota: La figura muestra una imagen de un grupo de niños corriendo.
Fuente: Lafraguarun (2017). <https://bit.ly/3dysEYy>

Objetivo: Respetar acuerdos y compromisos para una convivencia armónica

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Fichas con imágenes del día y de la noche, caja.

Procedimiento: Se motiva a los niños con un canción (anexo 27), se dialogará con los niños sobre la importancia de trabajar en equipo, luego se arma dos equipos, el del día y de la noche, se ubicará a un lado un lugar llamado refugio, se pedirá a un representante de cada equipo que saque una tarjeta, si sale una ficha del día, los niños que son del equipo de día salen corriendo al refugio y los niños del equipo noche los persiguen para alcanzarlos antes de que entren al refugio.

Para finalizar la actividad se pedirá a los niños que dibujen una imagen que represente el día y otra la noche.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Respeta turnos y reglas para una convivencia armónica		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 28

Mi bocadito favorito



Nota: La figura muestra una imagen de dos niñas tomando un té.
Fuente: Desmotivaciones.es (S.f.). <https://bit.ly/3QN0TK4>

Objetivo: Compartir sanamente los alimentos con sus compañeros.

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Harina, agua, sal, colorantes, rodillo, una mesa, sillas, vajilla.

Procedimiento: Se motiva a los niños con una adivinanza (anexo 28), se prepara una masa para hacer empanadas unos realizarán la masa y otros irán agregando los ingredientes, si a alguien le falta ingredientes irán compartiendo con sus compañeros, a continuación, se prepara un comedor con una mesa en el centro, un grupo de niños sirve el té y los demás se sientan alrededor de la mesa y comparten un momento ameno con sus compañeros.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Comparte sanamente los alimentos con sus compañeros practicando el valor de la generosidad		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 29

El sombrero mágico



Nota. La figura muestra la imagen de un sombrero mágico.
Fuente: Tribalium123 (s.f). <https://bit.ly/3QPnPs7>

Objetivo: Interactuar asertivamente con sus compañeros de aula

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Sombrero, varita mágica, cuchara, monedas, pelota, medias

Procedimiento: Se inicia con la adivinanza del mago (anexo 29), se explicará a los niños que con la varita mágica deben tocar el sombrero y decir las palabras mágicas abracadabra pata de cabra adivina que es, empezaran a realizar acciones como si estuvieran utilizando los objetos que contiene el sombrero y los demás niños tendrán que adivinar que es.

Para finalizar la actividad los niños imitaran acciones con los objetos del sombrero mágico.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Interactúa asertivamente con sus compañeros de aula		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 30

El tren de colores



Nota: La figura muestra una imagen de niños felices en un tren.
Fuente: Canstockphoto (2005). <https://bit.ly/3AuzZS7>

Objetivo: Mejorar sus relaciones sociales a través de la comunicación entre compañeros

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Canción, cajas de cartón, pinturas, hojas de papel bond

Procedimiento: Se explicara a los niños que van a simularán ser los vagones de un tren y se irán incorporando uno por uno hasta formar el tren entonando la canción el tren de la semana (anexo 30).

Finalmente dibujaran y pintaran un tren y se hará preguntas sobre la actividad realizada.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Mejora sus relaciones sociales a través de la interacción entre compañeros		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 31

El gato y el ratón.



Nota: La figura muestra una imagen de niños jugando al gato y al ratón.
Fuente: Juegos tradicionales (2015). <https://juegostradicionales.net/el-gato-y-el-raton-2/>

Objetivo: Trabajar de forma cooperativa con sus compañeros para resolver conflictos

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Antifaz de gato y de ratón, una hoja de papel bond o lustre

Procedimiento: Se inicia con el cuento el congreso de los ratones (anexo 31), con los niños se dialoga sobre la importancia de trabajar en equipo y se les explica que hagan un círculo tomados de las manos y se asigna a dos niños para que hagan el papel de gato y de ratón y así se irá asignado este papel hasta que participen todos, el gato tendrá que perseguir al ratón, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar.

Para finalizar los niños realizarán un origami de un ratón y narrarán una historia sobre el gato y el ratón.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Trabaja de forma cooperativa con sus compañeros para resolver conflictos		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 32

Expresando nuestros sentimientos



Nota: La figura muestra una imagen de niños jugando el ovillo de lana.
Fuente: Hendricks (2018). <https://bit.ly/3AuUurlu>

Objetivo: Reconocer sentimientos y emociones estableciendo interrelaciones positivas en el aula

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Un ovillo de lana, hojas de papel bond, pinturas

Procedimiento: Se narra a los niños un cuento sobre la importancia de los sentimientos (anexo 32), posteriormente todos los niños se sientan en círculo, el primer niño lanza un ovillo de lana al niño que tiene a su lado sin soltar la punta y dice una virtud que le gusta de su compañero y harán lo mismo los demás niños hasta que el ovillo llegue al último niño.

Finalmente se pedirá a los niños que a través de un dibujo expresen como se sienten.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Reconoce sentimientos y emociones estableciendo interrelaciones positivas en el aula		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 33 El espejo mágico



Nota: La figura muestra una imagen de niños haciendo gestos en un espejo.
Fuente: Quezada (2017). <https://www.educathyssen.org/mi-reflejo-espejo>

Objetivo: Identifica las conductas positivas de las negativas para un buen comportamiento escolar

Tipo de juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Un marco de espejo de cartón, Tarjetas con imágenes

Procedimiento: Se proyecta a los niños un cuento sobre las diferentes formas de comportamiento, (anexo 33), se divide a los niños en parejas y se les da un espejo para que imiten las acciones que realizan sus compañeros, finalmente se les enseña imágenes para que diferencien comportamientos positivos de comportamientos inadecuados.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Identifica las conductas positivas de las negativas para un buen comportamiento escolar		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 34

Buscando el tesoro



Nota: La figura muestra una imagen de un rey.
Fuente: Dreamstime (s.f). <https://n9.cl/zzsv6>

Objetivo: Respetar acuerdos y compromisos para una convivencia armónica

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Cuento, antifaz, caja del tesoro

Procedimiento: Se motivará a los niños con un poema de los piratas (anexo 34), se les explicará que la actividad consiste en imitar a los piratas y buscar el tesoro trabajando en equipo y cumpliendo acuerdos.

Finalmente se pedirá a los niños que dibujen y pinten un pirata.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Respetar acuerdos y compromisos para una convivencia armónica		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 35

Voy a saludar



Nota: La figura muestra una imagen de un sol y de una luna.
Fuente: Dreamstime (s.f). <https://bit.ly/3QBZGWj>

Objetivo: Aprender hábitos básicos de cortesía para comunicarse de forma asertiva

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Dibujos del sol y la luna

Procedimiento: Se motivará a los niños con una canción (anexo 35), a continuación, se les mostrará una tarjeta con un sol y los niños dirán buenos días simulando movimientos corporales, cuando se les muestre una tarjeta con una luna los niños dirán buenas noches y cuando se les muestre una tarjeta con una mano los niños dirán hola asociando movimientos corporales.

Finalmente se pedirá a los niños que adivinen la siguiente adivinanza: como todos somos buenos lo decimos todos los días. Respuesta: Buenos días.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Aprende hábitos básicos de cortesía para comunicarse de forma asertiva		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 36

Hacemos de mimos



Nota: La figura muestra imágenes con diferentes expresiones faciales.
Fuente: Dreamstime (s.f). <https://bit.ly/3ppgCmO>

Objetivo: Socializar con sus compañeros expresando emociones y sentimientos

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

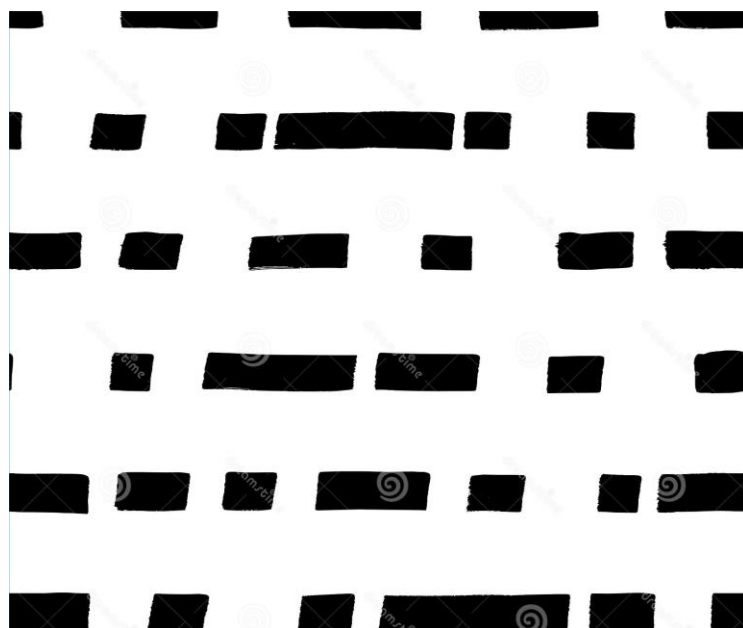
Materiales: Tarjetas con los diferentes estados de ánimo

Procedimiento: Se contará un cuento de las emociones con pictogramas a los niños (anexo 36), luego se les explicará que el juego consiste en que elijan una tarjeta y que vamos a imitar el estado de ánimo de la tarjeta que hemos elegido: tristeza, alegría, enojo, miedo, finalmente se les pedirá a los niños que mediante un dibujo expresen cómo se sintieron realizando esta actividad.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Socializa con sus compañeros expresando emociones y sentimientos		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 37

Si estoy atento, que bien lo hago



Nota: La figura muestra imágenes con líneas cortas y largas
Fuente: Dreamstime (s.f). <https://n9.cl/rgvks>

Objetivo: Prestar atención a las indicaciones u órdenes del juego respetando las reglas establecidas

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Tarjetas con trazos largos y cortos

Procedimiento: Se motivará a los niños con un cuento (anexo 37), los niños se colocarán en fila simulando a un gran tren apoyando los brazos sobre los hombros del niño de delante. Se les explicará que si se muestra una tarjeta con trazos largos deben caminar con pasos largos y si se muestra una tarjeta con trazos cortos caminarán con pasos muy cortos. Finalmente, se les pedirá que dibujen un tren y lo pinten de varios colores.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Presta atención a las indicaciones u órdenes del juego respetando las reglas establecidas		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 38
Los periodistas



Nota: La figura muestra una imagen de unos niños periodistas.
Fuente: Educacióninfantil (2020). <https://bit.ly/3QyPQ7x>

Objetivo: Interactuar con sus compañeros para mejorar la comunicación dentro del aula

Tipo juegos simbólicos: Juego de roles

Materiales: Micrófono, celular de juguete, mesa, sillas

Procedimiento: Se motiva a los niños con una adivinanza (anexo 38), se explicará cuáles son las funciones de los periodistas, se armará una mesa redonda, un grupo de niños imitaran ser los periodistas y el otro grupo los entrevistados, camarógrafos.

Finalmente, los niños contarán una noticia sobre su escuela.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Interactúa con sus compañeros para mejorar la comunicación		
	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad 39

La música me relaja



Nota: La figura muestra una imagen de un rey
Fuente: pngegg (s.f). <https://www.pngegg.com/es/png-botof>

Objetivo: Escuchar y seguir instrucciones para una sana convivencia escolar.

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

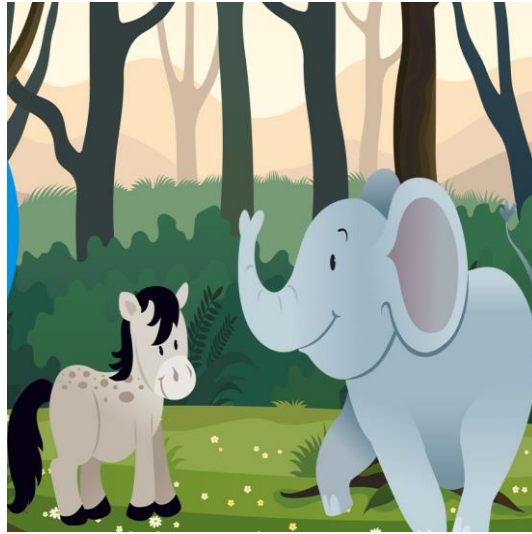
Materiales: Música relajante.

Procedimiento: Se motiva a los niños con una canción (anexo 39), y se dialoga con ellos sobre la importancia de escuchar, con los ojos cerrados y en silencio escucharan música relajante y les propondremos que se imaginen que están en la playa, en un prado, en un barco, los animaremos a que nos cuenten las cosas que han imaginado, los lugares donde han estado y como se han sentido y finalmente conversaremos sobre la importancia de estar en silencio para oír mejor la música y también para escuchar a nuestros compañeros en sus relatos y los niños contarán una historia y todos los demás harán silencio para escuchar.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Escucha y sigue instrucciones para una sana convivencia escolar		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad 40

El elefante Bernardo



Nota: La figura muestra una imagen de un rey.
Fuente: guaiinfantil (2018). <https://youtu.be/siLrDhPIScA>

Objetivo: Reconocer los comportamientos que causan conflictos

Tipo juegos simbólicos: Juego de socialización

Materiales: Cuento, Antifaces de animales

Procedimiento: Se inicia con una dinámica de imitación, los niños imitarán el comportamiento de sus compañeros de aula, se narrará el cuento del elefante Bernardo (anexo 40), se pedirá a los niños que representen a los personajes del cuento, finalmente se dialogará con los niños sobre los comportamientos que provocan conflictos y los niños imitarán a los personajes del cuento.

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Reconoce las conductas que causan conflictos para mejorar su comportamiento en el aula		
	VALORACIÓN		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Anexos:

Anexo 1. Actividad 1



Nota: La figura muestra el trabalenguas "El Recepcionista" Fuente: Pinterest (s.f).
<https://www.pinterest.es/pin/673991900461050785/>

Anexo 2. Actividad 2



Nota: La figura muestra una adivinanza "El Bombero" Fuente: Todo adivinizas (s.f).
<https://www.todoadivinizas.com/adivinizas-de-profesiones/adivinizas-de-profesiones-4/>

Anexo 3. Actividad 3



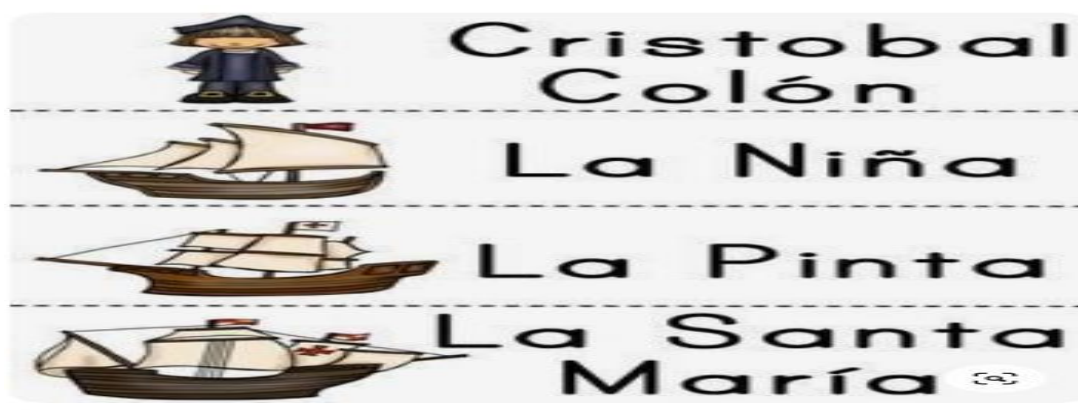
Nota: La figura muestra una adivinanza "El Médico" Fuente: Todo adivinizas (s.f).
<https://www.todoadivinizas.com/adivinizas-de-profesiones/adivinizas-de-profesiones-2/>

Anexo 4. Actividad 4



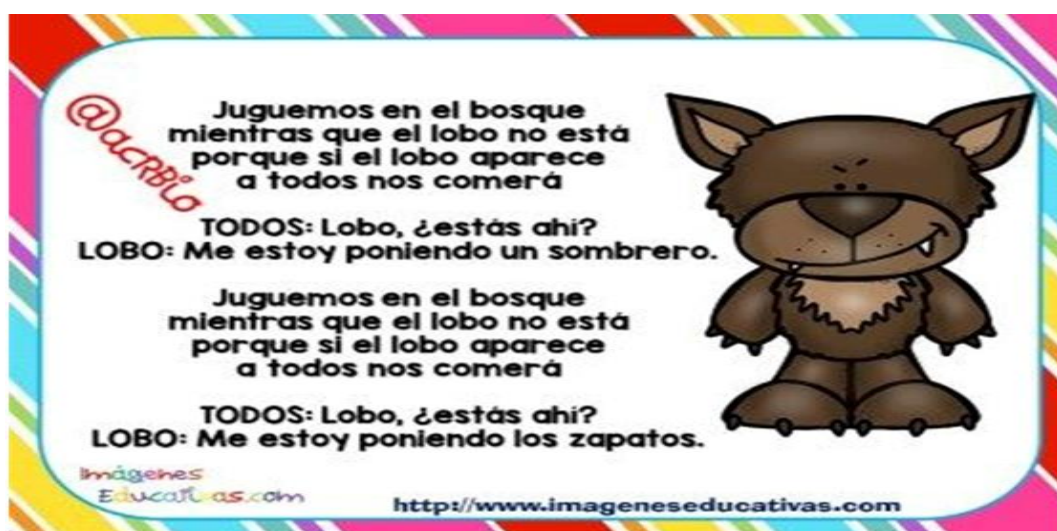
Nota: La figura muestra una adivinanza “El zapatero” “Fuente: Pinterest (s.f.).
<https://www.pinterest.es/pin/862580134861148521/>

Anexo 5. Actividad 5



Nota: La figura muestra un pictograma “Los navegantes” “Fuente: Pinterest (s.f.).
<https://www.pinterest.es/pin/302163456260009073/>

Anexo 6. Actividad 6



Nota: La figura muestra la imagen “El lobo” “Fuente: Imágenes educativas.com (2017).
<https://bit.ly/3PJufsb>

Anexo 7. Actividad 7

El viaje del jinete



Érase una vez un jinete, que tenía un bonito y elegante caballo llamado Colorines porque tenía las crines adornadas con varios colores. El jinete solía pasear, subido en su caballo por las calles de la aldea donde ambos vivían. Todos los habitantes conocían al jinete y al caballo, siempre les saludaban a su paso por las calles.

El jinete y su caballo Colorines nunca salía de la aldea, cada tarde al terminar su paseo se acercaba al final del pueblo y su mirada se perdía en el horizonte ¿Qué habrá allí detrás de las montañas?, pero nunca superaba los límites de la aldea. El jinete creía que fuera de su aldea no podía haber un lugar mejor, seguro que fuera la gente era hostil, y era muy probable que los peligros fuesen muchos.

Pero ocurrió, que los niños y niñas de la aldea comenzaron a enfermar. Alguna desconocida enfermedad se extendía rápidamente, y no encontraban la cura. Así fue como todos se reunieron en busca de la solución, decidieron que el jinete y su caballo Colorines debían viajar en busca de la cura de tan extraña enfermedad. Habían probado con todos los remedios disponibles en la aldea, solo podían buscar algún remedio detrás de las montañas.

Así fue como el jinete emprendió un largo viaje, junto a su inseparable Colorines. Todos los habitantes se despidieron de ellos, todos los habitantes les dieron provisiones y abrigos para el viaje. El jinete y Colorines emprendieron con mucho temor su viaje.

Viajaron por muchos lugares, al principio con miedo, pero enseguida conocieron a personas muy interesantes y también vieron muchos lugares y aprendieron muchas cosas. El jinete había cambiado había viajado y había aprendido muchas cosas, había superado sus miedos y había superado las dificultades. Desde entonces aunque siempre volvía a su aldea, todos los años hacía un viaje junto a su caballo Colorines. Porque en el viaje había peligros, pero también había muchas recompensas y solo podía aprender a superar los peligros enfrentándose a ellos.

Nota: La figura muestra el cuento "El viaje del jinete". Fuente: Educayaprende (2016.).
<https://educayaprende.com/cuento-infantil-viaje-del-jinete/>

Anexo 8. Actividad 8

EL día de los héroes



Hoy era un día muy especial. Todos los niños debían sacar al héroe que llevaban dentro. Días atrás la profesora había explicado en clase que en el **Día de los Héroes** cada uno debía hacer una heroicidad en la comunidad. Debían buscar qué se les daba bien hacer, qué don tenían para hacer el bien, y además debían esforzarse mucho, tanto o más como se esforzaban los superhéroes a los que admiraban.

Jaime quería ser muy fuerte. Por ello decidió ponerse en la puerta del mercado para ayudar a llevar las bolsas a las mamás y a los papás que se acercaban a comprar. Sudó mucho, pero el esfuerzo valió la pena. Si seguía trabajando duro acabaría teniendo unos músculos grandes y así podría ayudar a muchas más personas.

A Pedro no le gustaba estudiar. Pero se le daban bien los deportes, sobre todo el baloncesto. Pensando en jugar y pasárselo bien decidió enseñar a encestar y a botar el balón a los niños más pequeños del parque. Tuvo que esforzarse por ser muy paciente con los más chiquitines ya que a éstos les costaba más hacerse con el balón. Pero al final todos lo consiguieron y pasaron una gran tarde.

Todos los niños del colegio descubrieron que ser un héroe no era sólo disfrazarse, si no que era un trabajo muy duro y requería mucho esfuerzo. Pero también aprendieron que trabajar por el bien común y para ayudar a los demás reportaba muchos nuevos amigos, risas, aplausos y abrazos.

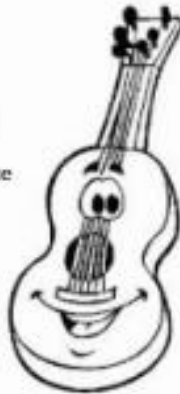
Nota: La figura muestra el cuento "El día de los héroes".

Fuente: Guainfantil.com (2021). <https://n9.cl/djx4q>

Anexo 9. Actividad 9

Adivinanza n° 1

Tengo un sonido tan suave,
que ángeles tocan en mí;
mis cuerdas acompañaron
los salmos del rey David.



Adivinanza n° 2

Una vieja con un diente
que llama a toda la gente

Adivinanza n° 3

Buenas y sonoras
cuerdas tengo;
cuando me rascan
a la gente entretengo.



Adivinanza n° 4

Cien amigas tengo,
todas sobre una tabla
pero si no las toco,
ellas no dicen nada.



Adivinanza n° 5

Mis caras redondas,
¡qué estiradas son!
pero si no las toco,
ellas no dicen nada.



TROMPETA

Adivinanza n° 6

Con tan sólo cuatro cuerdas,
que un arco pone en acción,
esta caja melodiosa
te alegra el corazón.



Nota: La figura muestra adivinanzas de “Instrumentos musicales”. Fuente: Calameo (s.f.).
<https://es.calameo.com/read/0025652741d930b238e2c>

Anexo 10. Actividad 10



Nota: La figura muestra adivinanzas de “La peluquera”. Fuente: i.pinimg (s.f).
<https://i.pinimg.com/originals/49/31/c0/4931c068cb9a8208dce0f8e62b38ec50.jpg>

Anexo 11. Actividad 11

El lobo y la cabra

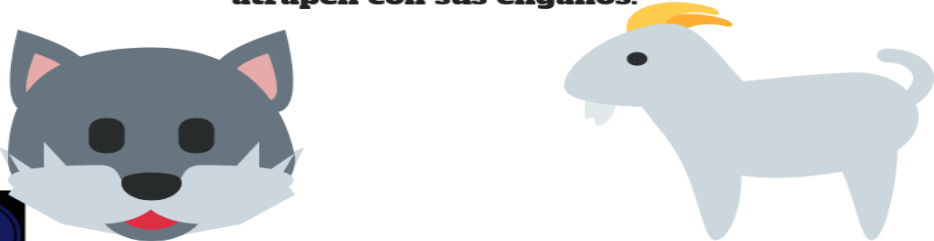
Encontró un lobo a una cabra que pastaba a la orilla de un precipicio. Como no podía llegar a donde estaba ella le dijo:

- Oye amiga, mejor baja pues ahí te puedes caer. Además, mira este prado donde estoy yo, está bien verde y crecido.

Pero la cabra le dijo:
www.materialeducativomk.com

- Bien sé que no me invitas a comer a mí, sino a tí mismo, siendo yo tu plato.

Moraleja: Conoce siempre a los malvados, para que no te atrapen con sus engaños.



Nota: La figura muestra el cuento de “El lobo y la cabra”. Fuente: material educativo mk (s.f).
<https://www.materialeducativomk.com/wp-content/uploads/2018/11/3-min.png>

Anexo 12. Actividad 12



Nota: La figura muestra en pictogramas el cuento de “Ana va al supermercado” Fuente: Calvo (s.f.).
<https://atencionaladiversidadrql.files.wordpress.com/2016/05/ana-va-al-mercado.pdf>

Anexo 13. Actividad 13



Era un ama que tenía una enorme y bella casa. Como necesitaba mucho tiempo para que la casa estuviera limpia y resplandeciente, todos los días levantaba a las criadas cuando el gallo cantaba.

Las criadas se quejaban porque querían seguir durmiendo, pero el ama les replicaba: “A quien se levanta temprano, le abunda el día”. En una ocasión, las criadas dispusieron vender el gallo a un ropavejero que tocó la puerta y así, las criadas creyeron que se estaban librando de madrugalar.

Sin embargo, ahora que el gallo ya no estaba, no había quien avisara que era hora de levantarse. Por consiguiente, el ama de casa en lugar de levantarse tarde, despertaba a las criadas más temprano.

Nota: El texto narra el cuento de “La ama de casa y las criadas”. Fuente: Leyendas, cuentos, poemas (2011.).
<https://www.leyendascuentospoemas.com/fabula-el-ama-de-la-casa-y-las-criadas/>

Anexo 14. Actividad 14

24

En medio de un campo blanco
hay una flor amarilla,
que se la puede comer
el mismo rey de Castilla.
OTIAR1 OV3UH JE



Figura redonda,
cuerpo colorado,
tripas de hueso
y zancos de palo.
ASRER3 AJ



Choco con tranvía,
late mi corazón,
y quien no lo adivine
es un gran tontorrón.
3TAJ00HO3



Tengo ojos y no veo,
me crié bajo la tierra,
me puedes comer asada,
frita o como tú quieras.
ATATA9 AJ



Si quieres saborearme,
me tendrás que desnudar,
meterme en un calabozo
y no dejar de chupar.
OJ3MARA3 JE



Blanca como la nieve,
dulce como la miel,
la pones en la leche
y te sabrá muy bien.
RAQÛSA JE

Tengo cabeza redonda,
sin nariz, ojos ni frente,
y mi cuerpo se compone
tan sólo de blancos dientes.
OIA JE



Nota: El texto muestra imágenes de adivinanzas de “Alimentos que se utilizan en un restaurante”.
Fuente: Pinterest noemas (s.f). <https://bit.ly/3Pma77>

Anexo 15. Actividad 15



Nota: La figura muestra una imagen de “El cocinero” Fuente: Todo adivinanzas (s.f.).
<https://www.todoadivinizas.com/adivinizas-de-profesiones/adivinizas-de-profesiones-10/>

Anexo 16. Actividad 16



Nota: La figura muestra una imagen de la adivinanza de “El policía” Fuente: Todo adivinanzas (s.f.).
<https://www.todoadivinizas.com/adivinizas-de-profesiones/adivinizas-de-profesiones-5/>

Anexo 17. Actividad 17



Nota: La figura muestra la adivinanza de “El Maestro”. Fuente: Todo adivinanzas (s.f.).
<https://www.todoadivinizas.com/adivinizas-de-profesiones/adivinizas-de-profesiones-3/>

Anexo 18. Actividad 18

VAN GOGH

ESCUCHA TE VOY A HABLAR

DE UN ARTISTA SINGULAR

DE PEQUEÑO QUISO SER

UN PINTOR FENOMENAL

PINTA GIRASOLES VAN, VAN GOGH

RETRATOS Y SOLES VAN, VAN GOGH

ERA IMPRESIONISTA VAN, VAN GOGH

ERA UN GRAN ARTISTA VAN, VAN GOGH



A PARÍS VAN GOGH VIAJÓ

PUES QUERÍA SER PINTOR

EN ARLÉS CASA ENCONTRÓ

Y PINTÓ SU HABITACIÓN



PINTA GIRASOLES VAN, VAN GOGH

RETRATOS Y SOLES VAN, VAN GOGH

ERA IMPRESIONISTA VAN, VAN GOGH

ERA UN GRAN ARTISTA VAN, VAN GOGH

Nota: La figura muestra la canción de “Van Gogh”. Fuente: El blog del CEIP san Lucas (2011).
<https://colegiosanlucas.wordpress.com/2011/10/14/para-cantar-en-casa/>

Anexo 19. Actividad 19



Nota: La figura muestra la adivinanza de “La Costurera”. Fuente: Todo adivinanzas (s.f.).
<https://www.todoadivinizas.com/wp-content/uploads/2020/08/Adivinanzas-de-Profesiones-6.jpg>

Anexo 20. Actividad 20





Nota: La figura muestra la adivinanza de “La farmacia”. Fuente: Slideshare (s.f.).
<https://pt.slideshare.net/lumaruca67/adivinanzas-de-la-calle-6801451/8>

Anexo 21. Actividad 21





Nota: La figura muestra la adivinanza de “El panadero”.
Fuente: Todo adivinanzas (s.f.). <https://bit.ly/3ojLrJl>

Los tres cerditos

Eran  que decidieron irse al bosque y hacerse una  cada uno.

El  mayor se la hizo , el  mediano hizo su 




Y el  más pequeño que era el más trabajador hizo su . El mayor terminó pronto muy pronto y se puso a descansar, pero ... "toc - toc".




¿Quién es?... Soy el  y si no me abres, soplaré y soplaré y tu  derribaré



Entonces el  sopló y  hasta que la casa 

Pero el  consiguió escapar a casa de su hermano mediano, estaban los  en la  cuando llegó

el  y dijo... abran la , o soplaré y 

y la  derribare... y el  sopló y 

y la casa , pero ellos pudieron escapar a la  de su hermano pequeño que era de  y así los

 consiguieron ponerse a salvo del 



Nota: La figura muestra el cuento "Los tres cerditos".
Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3PN5nQA>

Anexo 23. Actividad 23

En mi  los trabajos
Están muy  repartidos
1 día mi **papá** 
y mi **mamá** hace la 
otro **mamá** 
mientras **papá** 
Mi hermano  por el 
Y yo limpio mis  

Nota: La figura muestra el cuento "La familia".
Fuente: Imágenes educativas (2018). <https://bit.ly/3vaFHox>

Anexo 24. Actividad 24

Yo no le tengo miedo porque
si me duele un diente me lo
arregla y me dice que me
cepille siempre.



Nota: La figura muestra la adivinanza de "El dentista".
Fuente: Slideshare (2017). <https://bit.ly/3Os2iV1>

Anexo 25. Actividad 25



Nota: La figura muestra la poesía de “El cartero”.
Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3yV8ijc>

Anexo 26. Actividad 26



Nota: La figura muestra la ruleta de “El rey manda”.
Fuente: Profe social (2021). <https://bit.ly/3aVGHX6>

Anexo 27. Actividad 27



Nota: La figura muestra la canción de “Sol solecito luna lunera”.
Fuente: Imágenes educativas (2018). <https://bit.ly/3OrTqOY>

Anexo 28. Actividad 28



Nota: La figura muestra una adivinanza de “Las empanadas”. Fuente: Todo adivinanzas (s.f.). <https://twitter.com/museitocaracas/status/1249717799490064385?lang=de>

Anexo 29. Actividad 29



Nota: La figura muestra la adivinanza de “El mago”. Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3omXfKN>

Anexo 30. Actividad 30

EL TREN DE LA SEMANA

¡ATENCIÓN, ATENCIÓN!
EL TREN DE LA SEMANA
LLEGA A LA ESTACIÓN.

EL LUNES VA SENTADO
EN EL PRIMER VAGÓN,

EL MARTES TIENE SUEÑO
PORQUE ES UN DORMILÓN.

EL MIÉRCOLES ESTÁ HABLANDO
CON EL REVISOR.

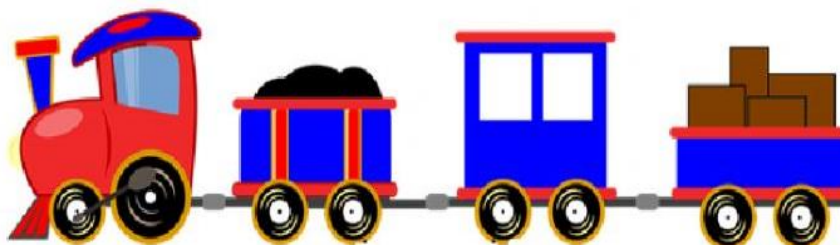
EL JUEVES COME HELADO.
EL VIERNES TOMA EL SOL.

EL SÁBADO SE ASOMA
PARA DECIR ADIÓS.

Y EL DOMINGO ESTÁ PITANDO
EL FINAL DE ESTÁ CANCIÓN.

PI PIIIIII






(Autora: Marián Vidal López)



Nota: La figura muestra la canción de "El tren de la semana".
Fuente: Liveworksheets (s.f.). <https://bit.ly/3PrRwPV>

Anexo 31. Actividad 3





EL CONGRESO DE LOS RATONES

Había una vez una familia de  que vivía en la despensa de una , pero temiendo los ataques de un  enorme, los ratones no querían salir, ya fuera de  o de .

Los ratones decidieron entonces celebrar una asamblea, presidida por el mayor de todos, para poner fin al problema.

guiainfantil.com





-1-

En dicha reunión se acordó atar un cascabel al  y saber a cualquier  y en cualquier momento por dónde andaba. ¡El sonido les pondría en alerta! Tan interesante propuesta fue aceptada por todos los  entre grandes  y felicidad.

Con el cascabel estarían salvados, porque su campana avisaría de la llegada del enemigo y se podrían poner a salvo.

guiainfantil.com

-2-

Pero quedaba una cosa por solucionar. ¿Quién de todos le pondría el cascabel al ? Al oír esto, los ratones quedaron , porque no podían contestar a aquella pregunta. De pronto todos comenzaron a sentir miedo. Y todos, absolutamente todos, corrieron de nuevo a sus , hambrientos y .

FIN

guiainfantil.com

-3-

Nota: La figura muestra el cuento “El congreso de los ratones”.
Fuente: guíainfantil (s.f.). <https://bit.ly/3v4u036>

Anexo 32. Actividad 32

GESTOS de Marisa Alonso

Con mi  y con mi 
te demuestro mi ,

tengo los  brillantes,
río y canto todo el día.

Con mi  y con mi 
te demuestro mi ,

tengo  como platos
y la  muy abierta.

Con mi  y con mi 
yo te demuestro mi ,

de mis  saltan chispas,
los  tengo apretados

guiainfantil.com

Nota: La figura muestra el cuento "Gestos".
Fuente: Guía infantil (2020). <https://bit.ly/3POQNbc>

Anexo 33. Actividad 33

EL PATITO FEO

Una  tiene varios , pero uno de ellos es mucho más feo, pálido y torpe que el resto, por lo que todos le dan de lado y se burlan de él. El  decide huir de allí y se enfrenta solo y triste a los problemas del . Al llegar el , encuentra un grupo de  que, para su sorpresa, son amables con él. Estos le hacen ver su reflejo en el , y así descubrir que en realidad él era un bello  y no un  atolondrado.

ImágenesEducativas.com

Nota: La figura muestra el cuento "El patito feo".
Fuente: Biblopaz (2021). <https://bit.ly/3aVGHX6>

Anexo 34. Actividad 34

POEMA DE PIRATAS PARA NIÑOS
PARA SER UN BUEN PIRATA

Para ser un buen pirata
y no meter la pata
Necesitamos un garfio
y una pierna de buen palo
Sombrero de bucanero
que no nos quitaremos
Ni en diciembre...
Ni en enero
Parche en el ojo
y un barbón rojo
Una cacatúa
O dos loros
Mil canciones de mares
De piratas singulares

Estrella Montenegro








Nota: La figura muestra la poesía “Del pirata”.
Fuente: Educapeques (2018). <https://bit.ly/3cvrIZU>


Anexo 35. Actividad 35

byinfoab.site

Sol solecito luna lunera

 , solecito,
caliéntame un poquito
por hoy por mañana
por toda la semana.

 lunera, cascabelera,
cinco  y una ternera.
¡Caracol,  a la una sale el 

Sale Pinocho tocando el tambor
con una  y un 

Sol, solecito,
caliéntame un poquito
por hoy por mañana
por toda la semana

<https://www.imageneseducativas.com/>

Imágenes Educativas.com

Nota: La figura muestra la canción “Sol solecito luna lunera”.
Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3RV1VVB>













Anexo 36. Actividad 36

APOYO VISUAL IDENTIFICACIÓN EMOCIONES		
5		<p><u>¿Cómo me siento?</u></p> <p>Estoy muy enfadado. Chillo. Me hago daño. Pego. Escupo. Tiro cosas.</p>
4		<p>¡Estoy enfadado! Grito. Digo cosas no agradables</p>
3		<p>Algo me molesta. Frunzo el ceño. No me apetece sonreír</p>
2		<p>Me siento bien. No hay problemas</p>
1		<p>¡Me siento genial! Me río, sonrío y estoy relajado</p>

Nota: La figura muestra un pictograma de "Las emociones".
Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3v9aORK>

Anexo 37. Actividad 37

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

Había una vez una  muy orgullosa y vanidosa que no cesaba de pregonar que era el animal más veloz del  y se pasaba el día burlándose de la lentitud de la . Un día, a la tortuga se le ocurrió una idea: organizar una carrera. La  muy segura de sí misma, aceptó y todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. El  era el responsable de señalar los puntos de salida y de llegada. La liebre salió corriendo y la  se quedó atrás, tosiendo y envuelta en una  de polvo. Cuando empezó a andar, la  ya se había perdido de vista. Sin importarle la ventaja que tenía la liebre sobre ella, la  seguía su ritmo, sin parar. Mientras, confiando en que su competidora tardaría en alcanzarla, la liebre se paró ante la sombra de un . Allí se quedó , mientras la tortuga seguía caminando sin detenerse. No se sabe cuánto  se quedó dormida, pero cuando se despertó, vio que la tortuga se encontraba a tres  de la meta. Corrió con todas sus fuerzas, pero ya era tarde:  había ganado la carrera.

guiainfantil.com

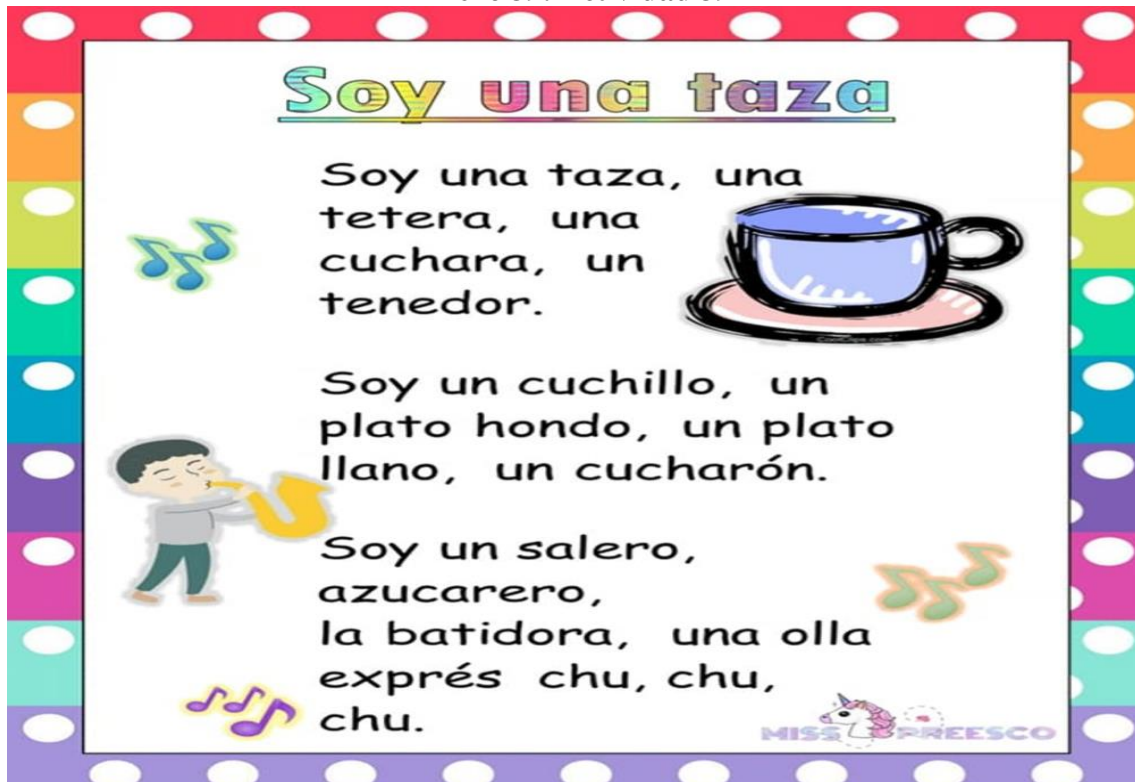
Nota: La figura muestra el cuento de "La liebre y la tortuga".
Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3IXLbJk>

Anexo 38. Actividad 38



Nota: La figura muestra una adivinanza de "El locutor".
Fuente: Pinterest (s.f.). <https://bit.ly/3aYpjBb>

Anexo 39. Actividad 39



Nota: La figura muestra la canción de "Soy una taza".
Fuente: Kukkia (2021). <https://bit.ly/3ouOwPL>

El Elefante Bernardo



Había una vez un elefante llamado Bernardo que nunca pensaba en los demás. Un día, mientras Bernardo jugaba con sus compañeros de la escuela, cogió a una piedra y la lanzó hacia sus compañeros.

La piedra golpeó al burro Cándido en su oreja, de la que salió mucha sangre. Cuando las maestras vieron lo que había pasado, inmediatamente se pusieron a ayudar a Cándido.



B

Nota: La figura muestra el cuento “El elefante Bernardo”.
Fuente: Calameo (s.f.). <https://bit.ly/3z4niev>

Anexo 3. Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (pretest)

(Continuación) Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)					
<i>Instrucciones Escala de Problemas de Conducta</i>		Antonela Romero Córdova			
<p>Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de problemas conductuales; referidos principalmente a problemas externalizantes e internalizantes. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:</p>					
<p>0.....1.....2.....3</p> <p>Nunca Rara Vez Algunas Veces Frecuentemente</p>					
Enunciados					
1.	Actúa impulsivamente y sin pensar.	0	1	2	3
2.	Se enferma cuando está molesto/a o asustado/a.	0	1	2	3
3.	Se burla de otros niños.	0	1	2	3
4.	Se apega a los padres o cuidadores.	0	1	2	3
5.	Hace alborotos que molestan a los demás.	0	1	2	3
6.	Tiene arranques de enojo o berrinches.	0	1	2	3
7.	Es agresivo/a físicamente (pega, pateo, empuja).	0	1	2	3
8.	Le quita cosas a otros niños.	0	1	2	3
9.	Desobedece las reglas.	0	1	2	3
10.	Tiene dificultades para hacer amigos.	0	1	2	3
11.	Es muy activo/a, no puede quedarse quieto/a.	0	1	2	3
12.	Intenta vengarse de los demás.	0	1	2	3
13.	Es inquieto/a.	0	1	2	3
14.	Se aleja de la compañía de los demás.	0	1	2	3
15.	Parece triste o deprimido/a.	0	1	2	3
16.	Perturba las actividades que se están desarrollando.	0	1	2	3
17.	Es provocado/a fácilmente, tiene poca paciencia.	0	1	2	3
18.	Molesta a otros niños.	0	1	2	3

Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)

Instrucciones Escala de Habilidades Sociales

Antonela Romero Córdova

Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de habilidades sociales; referidas a la cooperación, interacción e independencia sociales. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:

0	1	2	3
<i>Nunca</i>	<i>Rara Vez</i>	<i>Algunas Veces</i>	<i>Frecuentemente</i>

Enunciados

1. Es cooperativo/a.	0	1	2	3
2. Juega con diferentes niños.	0	1	2	3
3. Intenta comprender el comportamiento de otro niño ("¿por qué lloras?").	0	1	2	3
4. Sigue las instrucciones de los adultos.	0	1	2	3
5. Hace amigos fácilmente.	0	1	2	3
6. Es invitado/a por otros niños para jugar.	0	1	2	3
7. Defiende los derechos de otros niños ("esto es de él").	0	1	2	3
8. Consuela a otros niños cuando están molestos.	0	1	2	3
9. Invita a otros niños a jugar.	0	1	2	3
10. Arregla su desorden cuando se lo piden.	0	1	2	3
11. Sigue las reglas.	0	1	2	3
12. Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño.	0	1	2	3
13. Comparte juguetes u otras pertenencias.	0	1	2	3
14. Negocia con sus compañeros cuando es apropiado.	0	1	2	3
15. Intercambia juguetes u otros objetos.	0	1	2	3
16. Es seguro/a en situaciones sociales.	0	1	2	3
17. Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.	0	1	2	3
18. Es sensible a los problemas de los adultos ("¿estás triste?").	0	1	2	3
19. Demuestra afecto a otros niños.	0	1	2	3

(Continuación) Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)

Instrucciones Escala de Problemas de Conducta

Josué Armijos Villa

Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de problemas conductuales; referidos principalmente a problemas externalizantes e internalizantes. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:

0	1	2	3
Nunca	Rara Vez	Algunas Veces	Frecuentemente

Enunciados

1. Actúa impulsivamente y sin pensar.	0	1	2	3
2. Se enferma cuando está molesto/a o asustado/a.	0	1	2	3
3. Se burla de otros niños.	0	1	2	3
4. Se apega a los padres o cuidadores.	0	1	2	3
5. Hace alborotos que molestan a los demás.	0	1	2	3
6. Tiene arranques de enojo o berrinches.	0	1	2	3
7. Es agresivo/a físicamente (pega, pateo, empuja).	0	1	2	3
8. Le quita cosas a otros niños.	0	1	2	3
9. Desobedece las reglas.	0	1	2	3
10. Tiene dificultades para hacer amigos.	0	1	2	3
11. Es muy activo/a, no puede quedarse quieto/a.	0	1	2	3
12. Intenta vengarse de los demás.	0	1	2	3
13. Es inquieto/a.	0	1	2	3
14. Se aleja de la compañía de los demás.	0	1	2	3
15. Parece triste o deprimido/a.	0	1	2	3
16. Perturba las actividades que se están desarrollando.	0	1	2	3
17. Es provocado/a fácilmente, tiene poca paciencia.	0	1	2	3
18. Molesta a otros niños.	0	1	2	3

Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)

Instrucciones Escala de Habilidades Sociales

Josué Armijos Villa

Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de habilidades sociales; referidas a la cooperación, interacción e independencia sociales. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:

0.....	1.....	2.....	3.....
<i>Nunca</i>	<i>Rara Vez</i>	<i>Algunas Veces</i>	<i>Frecuentemente</i>

Enunciados

1. Es cooperativo/a.	0	1	2	3
2. Juega con diferentes niños.	0	1	2	3
3. Intenta comprender el comportamiento de otro niño ("¿por qué lloras?").	0	1	2	3
4. Sigue las instrucciones de los adultos.	0	1	2	3
5. Hace amigos fácilmente.	0	1	2	3
6. Es invitado/a por otros niños para jugar.	0	1	2	3
7. Defiende los derechos de otros niños ("¡esto es de él!").	0	1	2	3
8. Consuela a otros niños cuando están molestos.	0	1	2	3
9. Invita a otros niños a jugar.	0	1	2	3
10. Arregla su desorden cuando se lo piden.	0	1	2	3
11. Sigue las reglas.	0	1	2	3
12. Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño.	0	1	2	3
13. Comparte juguetes u otras pertenencias.	0	1	2	3
14. Negocia con sus compañeros cuando es apropiado.	0	1	2	3
15. Intercambia juguetes u otros objetos.	0	1	2	3
16. Es seguro/a en situaciones sociales.	0	1	2	3
17. Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.	0	1	2	3
18. Es sensible a los problemas de los adultos ("¿estás triste?").	0	1	2	3
19. Demuestra afecto a otros niños.	0	1	2	3

Anexo 3. Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (postest)

(Continuación) Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)					
<i>Instrucciones Escala de Problemas de Conducta</i>		Antonela Romero Córdova			
<p>Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de problemas conductuales; referidos principalmente a problemas externalizantes e internalizantes. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:</p>					
<p>0.....1.....2.....3</p> <p>Nunca Rara Vez Algunas Veces Frecuentemente</p>					
Enunciados					
1.	Actúa impulsivamente y sin pensar.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
2.	Se enferma cuando está molesto/a o asustado/a.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
3.	Se burla de otros niños.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
4.	Se apega a los padres o cuidadores.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
5.	Hace alborotos que molestan a los demás.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
6.	Tiene arranques de enojo o berrinches.	0	<input checked="" type="radio"/> 1	2	3
7.	Es agresivo/a físicamente (pega, pateo, empuja).	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
8.	Le quita cosas a otros niños.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
9.	Desobedece las reglas.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
10.	Tiene dificultades para hacer amigos.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
11.	Es muy activo/a, no puede quedarse quieto/a.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
12.	Intenta vengarse de los demás.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
13.	Es inquieto/a.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
14.	Se aleja de la compañía de los demás.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
15.	Parece triste o deprimido/a.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
16.	Perturba las actividades que se están desarrollando.	0	<input checked="" type="radio"/> 1	2	3
17.	Es provocado/a fácilmente, tiene poca paciencia.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3
18.	Molesta a otros niños.	<input checked="" type="radio"/> 0	1	2	3

(Continuación) Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)

Instrucciones Escala de Problemas de Conducta

Antonela Romero Córdova

Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de problemas conductuales; referidos principalmente a problemas externalizantes e internalizantes. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:

0.....	1.....	2.....	3.....
Nunca	Rara Vez	Algunas Veces	Frecuentemente

Enunciados

1. Actúa impulsivamente y sin pensar.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
2. Se enferma cuando está molesto/a o asustado/a.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
3. Se burla de otros niños.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
4. Se apega a los padres o cuidadores.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
5. Hace alborotos que molestan a los demás.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
6. Tiene arranques de enojo o berrinches.	<input type="radio"/> 0	<input checked="" type="radio"/> 1	2	3
7. Es agresivo/a físicamente (pega, pateo, empuja).	<input type="radio"/> 0	1	2	3
8. Le quita cosas a otros niños.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
9. Desobedece las reglas.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
10. Tiene dificultades para hacer amigos.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
11. Es muy activo/a, no puede quedarse quieto/a.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
12. Intenta vengarse de los demás.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
13. Es inquieto/a.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
14. Se aleja de la compañía de los demás.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
15. Parece triste o deprimido/a.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
16. Perturba las actividades que se están desarrollando.	<input type="radio"/> 0	<input checked="" type="radio"/> 1	2	3
17. Es provocado/a fácilmente, tiene poca paciencia.	<input type="radio"/> 0	1	2	3
18. Molesta a otros niños.	<input type="radio"/> 0	1	2	3

(Continuación) Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)

Instrucciones Escala de Problemas de Conducta

Antonela Romero Córdova

Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de problemas conductuales; referidos principalmente a problemas externalizantes e internalizantes. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:

0	1	2	3
Nunca	Rara Vez	Algunas Veces	Frecuentemente

Enunciados

1. Actúa impulsivamente y sin pensar.	0	1	2	3
2. Se enferma cuando está molesto/a o asustado/a.	0	1	2	3
3. Se burla de otros niños.	0	1	2	3
4. Se apega a los padres o cuidadores.	0	1	2	3
5. Hace alborotos que molestan a los demás.	0	1	2	3
6. Tiene arranques de enojo o berrinches.	0	1	2	3
7. Es agresivo/a físicamente (pega, pateo, empuja).	0	1	2	3
8. Le quita cosas a otros niños.	0	1	2	3
9. Desobedece las reglas.	0	1	2	3
10. Tiene dificultades para hacer amigos.	0	1	2	3
11. Es muy activo/a, no puede quedarse quieto/a.	0	1	2	3
12. Intenta vengarse de los demás.	0	1	2	3
13. Es inquieto/a.	0	1	2	3
14. Se aleja de la compañía de los demás.	0	1	2	3
15. Parece triste o deprimido/a.	0	1	2	3
16. Perturba las actividades que se están desarrollando.	0	1	2	3
17. Es provocado/a fácilmente, tiene poca paciencia.	0	1	2	3
18. Molesta a otros niños.	0	1	2	3

Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil (Versión Reducida)

Instrucciones Escala de Habilidades Sociales

Antonela Romero Córdova

Los siguientes enunciados describen diferentes tipos de habilidades sociales; referidas a la cooperación, interacción e independencia sociales. Por favor lea atentamente cada uno de ellos y valórelos de acuerdo a sus observaciones del alumno (a) durante los últimos seis meses. Utilice para esto la tabla referencial que se grafica a continuación:

0	1	2	3
Nunca	Rara Vez	Algunas Veces	Frecuentemente

Enunciados

	0	1	2	3
1. Es cooperativo/a.	0	1	2	3
2. Juega con diferentes niños.	0	1	2	3
3. Intenta comprender el comportamiento de otro niño ("¿por qué lloras?").	0	1	2	3
4. Sigue las instrucciones de los adultos.	0	1	2	3
5. Hace amigos fácilmente.	0	1	2	3
6. Es invitado/a por otros niños para jugar.	0	1	2	3
7. Defiende los derechos de otros niños ("esto es de él!").	0	1	2	3
8. Consuela a otros niños cuando están molestos.	0	1	2	3
9. Invita a otros niños a jugar.	0	1	2	3
10. Arregla su desorden cuando se lo piden.	0	1	2	3
11. Sigue las reglas.	0	1	2	3
12. Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño.	0	1	2	3
13. Comparte juguetes u otras pertenencias.	0	1	2	3
14. Negocia con sus compañeros cuando es apropiado.	0	1	2	3
15. Intercambia juguetes u otros objetos.	0	1	2	3
16. Es seguro/a en situaciones sociales.	0	1	2	3
17. Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.	0	1	2	3
18. Es sensible a los problemas de los adultos ("¿estás triste?").	0	1	2	3
19. Demuestra afecto a otros niños.	0	1	2	3

Anexo 4. Registros Anecdóticos

DÍA	MES	AÑO	GRADO	NOTA

"Más se estima lo que con más trabajo se gana" Aristóteles

Anecdótico

Datos informativos

Nombre: Josué Armijos Villa

Grado: Inicial I

Actividad: Aplicación de Juegos Simbólicos

Fecha: 13-05-2022

Área psicológica:

- El niño viene de un hogar funcional.
- Es un niño independiente.
- Es un niño inquieto, pero trabaja correctamente con actividades lúdicas.
- Su tiempo de atención es muy corto y se distrae con facilidad.

Área Pedagógica:

- Presenta mayor dificultad en el ámbito de convivencia, especialmente en trabajar en equipo, compartir materiales escolares y le falta asumir sus responsabilidades.
- En el ámbito de identidad y autonomía reconoce sus nombres, apellidos y los roles de su familia.
- En el ámbito de expresión y comunicación es un niño social, pero su comunicación no es asertiva.
- Se le tiene que recordar constantemente las reglas y normas establecidas en el aula debido a que es muy inquieto.

Anecdótico

Datos informativos

Nombre: Santiago Freire Arraiz

Grado: Inicial I

Actividad: Aplicación de Juegos Simbólicos

Fecha: 13-05-2022

Área psicológica

- El niño viene de un hogar disfuncional.
- Es un niño poco independiente.
- Es bastante inquieto y por lo general no trabaja las actividades planificadas.
- Su tiempo de atención es muy corto y se distrae con mucha facilidad.

Área pedagógica:

- Presenta mayor dificultad en el ámbito de convivencia, especialmente en trabajar en equipo, compartir materiales y le falta asumir sus responsabilidades, cooperar con sus pares.
- En el ámbito de expresión y comunicación es un niño social, pero su comunicación no es asertiva y en ocasiones tiene un comportamiento agresivo.
- Se le tiene que recordar constantemente las reglas establecidas en el aula debido a que es muy inquieto.

Anecdótico

Datos informativos

Nombre: Antonela Romero Córdoba

Grado: Inicial I

Actividad: Aplicación de Juegos Simbólicos

Fecha:

Área psicológica:

- La niña viene de un hogar funcional.
- Es una niña independiente.
- Es bastante inquieta, pero trabaja correctamente con actividades llamativas.
- Su tiempo de atención es muy corto, se distrae con mucha facilidad.

Área pedagógica:

- Presenta mayor dificultad en el ámbito de convivencia, especialmente en compartir materiales, le cuesta integrarse y colaborar en los juegos grupales de reglas sencillas y le falta asumir sus responsabilidades.
- En el ámbito de expresión y comunicación es una niña sociable, pero su comunicación no es positiva.
- Se le tiene que recordar constantemente las reglas y normas establecidas en el aula, debido a que es una niña muy inquieta.

Anexo 5. Escala valorativa de la guía de actividades

Escala valorativa de la primera semana
Del 9 al 13 de mayo

Ninos	Indicador														
	Imita oficios compartiendo con sus compañeros.			Utiliza la imaginación en la creación de un barco para convivir con sus compañeros.			Trabaja en equipo para mejorar la convivencia.			Desarrolla competencias sociales a través de la imitación.		Utiliza la imaginación para resolver conflictos.			
	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
Adela S.			✓		✓				✓		✓		✓		
Antonela R.			✓			✓			✓		✓		✓		
Ander G.	✓			✓					✓		✓		✓		
Allysso G.			✓			✓			✓		✓		✓		
Ariana G.			✓			✓			✓		✓		✓		
Benjamín C.			✓	✓					✓		✓		✓		
Bonni A.			✓		✓		✓		✓		✓		✓		
Caroline J.			✓		✓			✓			✓		✓		
Cristofer L.			✓		✓			✓			✓		✓		
Cristian T.			✓		✓			✓			✓		✓		
Daana A.			✓		✓			✓			✓		✓		
Darrell R.			✓		✓			✓			✓		✓		
Gabriel J.			✓		✓			✓			✓		✓		
Josué A.			✓		✓			✓			✓		✓		
Luis B.			✓		✓			✓			✓		✓		
Santiago F.	✓			✓				✓			✓		✓		
Sahil M.		✓			✓			✓			✓		✓		
Verónica A.			✓		✓			✓			✓		✓		

Anexo 6. Imágenes fotográficas de la intervención













Anexo 7. Certificado de traducción del Abstract

Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs.
0992198377
thammypazto@yahoo.es
Loja - Ecuador

Loja 16 de agosto de 2022

La suscrita Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs. **DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GUILLERMO HERRERA SANCHEZ”** parroquia Taquil del cantón Loja, a petición de la parte interesada y en forma legal.

CERTIFICA:

Que la traducción de documento adjunto solicitada por la señorita Albertina del Cisne Jiménez Criollo, cedula de ciudadanía C.I. 0104371992 cuyo tema de investigación se titula, **LOS JUEGOS SIMBÓLICOS Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL I DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALONSO DE MERCADILLO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2021-2022.**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs. Docente en educación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para fines académicos pertinentes, facultando al portador el presente documento, hacer uso legal pertinente.



Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs.

ENGLISH TEACHER