



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Desarrollo social y juego simbólico en los niños de Preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, ciudad de Loja, período 2023-2024

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

AUTORA:

Cinthia Naomi Villalta Cumbicus

DIRECTORA:

Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Certificación



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Andrade Carrion Ana Lucia**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Desarrollo social y juego simbólico en los niños de Preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, ciudad de Loja, período 2023-2024**, perteneciente al estudiante **Cinthia Naomi Villalta Cumbicus**, con cédula de identidad N° **1150779005**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 27 de Febrero de 2024



ANA LUCIA ANDRADE
CARRION

F)
DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000325

1/1

Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Cinthia Naomi Villalta Cumbicus**, 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: 1150779005

Fecha: 22 de abril de 2024

Correo electrónico: cinthia.villalta@unl.edu.ec

Teléfono: 0985595572

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

Yo, **Cinthia Naomi Villalta Cumbicus**, declaro ser autora del trabajo de integración curricular o de titulación denominado: **Desarrollo social y juego simbólico en los niños de Preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, ciudad de Loja, período 2023-2024**, 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 o de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintidós días del mes de abril de dos mil veinticuatro

Firma:



Autora: Cinthia Naomi Villalta Cumbicus

Cédula: 1150779005

Dirección: Loja, Daniel Álvarez, José Artigas y Av Benjamín Carrión

Correo electrónico: cinthia.villalta@unl.edu.ec

Teléfono: 0985595572

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora del trabajo de integración curricular: Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Ma

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía y fortaleza, por haberme dado la sabiduría para cumplir con este objetivo tan importante en mi vida y formación profesional.

A mis padres Livio Cosme Villalta Pardo y Elida Carmita Cumbicus Romero por ser mis guías y motivadores, por su apoyo y cariño a pesar de todas las adversidades que he pasado y sobre todo por ser el pilar más importante en mi vida.

A mi madrina Amable Lucia Guarnizo Jiménez quien desde el cielo guía y cuida de mí, derramando bendiciones en mi vida diaria para poder cumplir mis objetivos.

A mi hermosa familia Villalta Cumbicus quienes se han convertido en mi principal motivación. Esta dedicación es para ustedes, mis eternas razones para nunca renunciar.

Cynthia Naomi Villalta Cumbicus

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Loja, por abrirme las puertas y permitirme formar parte de ella, A la Facultad de Educación ,el Arte y la Comunicación ; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Inicial, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus conocimientos, lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

Agradezco también a mi directora de trabajo de integración curricular Dra. Ana Lucía Andrade Carrión por haberme impartido sus conocimientos y experiencias, mismas que fueron un eje primordial para la realización del trabajo investigativo.

A la Unidad Educativa José Ángel Palacios; a la docente de aula Lic. Miriam Patricia Ordoñez Jaramillo por brindarme información y un espacio para la ejecución de la investigación; y a los niños de preparatoria por todas sus muestras de cariño.

Cynthia Naomi Villalta Cumbicus

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
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
Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1 Desarrollo social	6
4.1.1. Definición	6
4.1.2. Características del desarrollo social	7
4.1.2.1 Interacción con los demás.....	7
4.1.2.2 Desarrollo de habilidades sociales.....	7
4.1.2.3 Identidad y autoconcepto.	7
4.1.3. Importancia del desarrollo social	7
4.1.4. Etapas del desarrollo social.....	8
4.1.4.1 Socialización primaria.	9
4.1.4.2 Socialización Secundaria	9
4.1.4.3 Socialización Terciaria.	9
4.1.5. Interacción del desarrollo social.....	9
4.1.5.1 El conocimiento social.....	10
4.1.5.2 Relaciones con los iguales.	10
4.1.5.3 La agresividad y las conductas prosociales	10
4.1.6. Agentes de socialización	10
4.1.6.1 La Familia	11
4.1.6.2 La escuela.	11
4.1.6.3 Grupos de pares	11

4.1.7.Aspectos del desarrollo social.....	11
4.1.7.1 Habilidades sociales.....	11
4.1.7.2 Comunicación y cooperación.....	12
4.1.7.3 Identidad y autoconcepto	12
4.1.7.4 Desarrollo moral	12
4.1.8.Beneficios del desarrollo social.....	12
4.2 Juego simbólico.....	13
4.2.1Definición.....	13
4.2.1.1 Primer grupo.....	14
4.2.1.2 Segundo grupo.....	14
4.2.1.3 Tercer grupo.....	14
4.2.2.Principios básicos del juego simbólico	14
4.2.3.Importancia del juego simbólico	15
4.2.4.El papel de los juegos simbólicos	15
4.2.4.1 Estimula la comunicación y cooperación con los iguales.....	16
4.2.4.2 Amplía el conocimiento del mundo.....	16
4.2.4.3 El juego facilita el autoconocimiento	16
4.2.5.Características del juego simbólico.....	16
4.2.5.1 Individual.....	17
4.2.5.2 Colectivo.....	17
4.2.6.Beneficios del juego simbólico	17
4.2.7.Componentes del juego simbólico	17
4.2.7.1 Imitación.....	18
4.2.7.2 Representar.....	18
4.2.7.3 Dramatizar.....	18
4.2.7.4 El juego protagonizado	18
4.2.7.5 Objetos utilizados.....	18
4.2.8.Evolución del juego simbólico según Piaget.....	18
4.2.9.Tipos de juegos simbólicos	18
4.2.9.1 Juegos de Creación o Fantasía.....	19
4.2.9.2 Juego de Roles.....	19
4.2.9.3 Juegos de Imaginación.....	19
4.2.10 Beneficios del Juego simbólico.....	19
4.3. Desarrollo social y juego simbólico.....	20
5. Metodología.....	21

6. Resultados	23
6.1 Resultados obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades sociales.....	23
6.2 Resultado obtenidos de la aplicación de la guía de actividades.....	27
6.3 Resultado de la guía de actividades y postest.....	29
7. Discusión	31
8. Conclusiones	33
9. Recomendaciones	34
10. Bibliografía	35
11. Anexos	40

Índice de tablas

Tabla 1. Primeras habilidades sociales.....	23
Tabla 2. Habilidades sociales avanzadas.....	24
Tabla 3. Habilidades relacionadas con los sentimientos	24
Tabla 4. Habilidades alternativas a la agresión	25
Tabla 5. Habilidades para hacer frente al estrés.....	25
Tabla 6. Habilidades de planificación	26
Tabla 7. Indicadores de la guía de actividades	27
Tabla 8. Tipologías con los indicadores de evaluación de la guía de actividades.....	29
Tabla 9. Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del pretest y postest.....	29

Índice de figuras

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa Jose Ángel Palacio.....	21
---	----

Índice de anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director.....	40
Anexo 2. Guía de actividades.....	41
Anexo 3. Instrumento para diagnóstico	90
Anexo 4. Instrumentos cualitativos.....	93
Anexo 5. Imágenes fotográficas intervención.....	97
Anexo 6. Certificado de la traducción del Abstract	98

1. Título

**Desarrollo social y juego simbólico en los niños de Preparatoria de la Unidad Educativa
José Ángel Palacio, ciudad de Loja, período 2023-2024**

2. Resumen

El desarrollo social es el proceso mediante el cual el niño desde que nace aprende a interactuar con lo que está a su alrededor, esto le permite establecer apego, fomentar los sentimientos de amistad, durante toda la etapa del desarrollo social, contribuyéndole a que supere la frustración, los cambios y seguir las reglas dentro de un determinado contexto, la investigación se realizó con la finalidad de determinar si el juego simbólico influye en el desarrollo social en niños de preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja , así mismo se implementó el enfoque mixto que permitió analizar y recopilar información de manera cuantitativa y cualitativa; igualmente el alcance descriptivo facilito la descripción de la grafomotricidad para evidenciar la eficacia en la preescritura; los métodos analítico sintético e inductivo-deductivo contribuyeron a la construcción del marco teórico y a la realización del análisis de información para llegar a las conclusiones generales, el instrumento utilizado Test de Habilidades Sociales de Goldstein, adaptado a niños de preparatoria, comprobó diversas dificultades al inicio en el desarrollo social donde el 42% de niños se encontraban en un nivel bajo e inferior de desarrollo de habilidades sociales de la investigación, luego de aplicar la guía de actividades basada en juegos simbólicos se comprobó la eficacia de la intervención al observar que el 87% de los niños lograron ubicarse en un nivel medio y superior. Concluyendo que el juego simbólico en la etapa preescolar es de vital importancia, ya que crea un escenario de entretenimiento que les permite vivir un sin número de experiencias, conocimientos y herramientas útiles para la vida a los pequeños.

Palabras claves : agresión, asertividad, convivencia, emociones, juegos simbólicos

Abstract

Social development is the process through which the child from birth learns to interact with what is around him, this allows him to establish attachment, foster feelings of friendship, throughout the stage of social development, helping him to overcome the frustration, changes and following the rules within a certain context, the research was carried out with the purpose of determining whether symbolic play influences social development in high school children of the José Ángel Palacio Educational Unit in the city of Loja, as well as The mixed approach was also implemented, which allowed us to analyze and collect information quantitatively and qualitatively; The descriptive scope also facilitated the description of graphomotor skills to demonstrate the effectiveness in prewriting; The synthetic and inductive-deductive analytical methods contributed to the construction of the theoretical framework and the carrying out of the information analysis to reach the general conclusions, the instrument used Goldstein's Social Skills Test, adapted to high school children, verified various difficulties at the beginning . in social development where 42% of children were at a low and lower level of development of social skills in the research, after applying the activity guide based on symbolic games, the effectiveness of the intervention was verified by observing that 87 % of the children managed to reach a medium and higher level. Concluding the symbolic game in the preschool stage is of vital importance since it creates an entertainment scenario that allows them to live countless experiences, knowledge and useful tools for the lives of the little ones.

Keywords 5: aggression, emotions. coexistence, assertiveness, symbolic games

3. Introducción

El desarrollo social se inicia desde el periodo prenatal, donde los niños desarrollan su afectividad, a través de la interacción socio emocional, estas se logran a través de las habilidades sociales y emocionales, que les ayuda a fortalecer lazos de amistad, superar los reveses y seguir las reglas. El desarrollo social es una de las habilidades más trascendentales que los seres humanos tienen que aprender desde edades tempranas, como seres sociales por naturaleza, necesitando de la interacción y relación con las demás personas. Así mismo el juego simbólico es una actividad libre, espontánea y placentera, considerada como una pieza fundamental en la vida de todo ser humano especialmente en los niños porque estimula y le permite adquirir un buen desarrollo en las áreas cognitivas y afectivo social. El juego simbólico se encuentra en toda actividad, los niños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento de diversas situaciones reales o imaginarias del entorno que les rodea, para ello crean, historias y personajes al momento de llevar a cabo esta actividad, que ayudan a mejorar el desarrollo social.

La investigación se analiza con el estudio de Cotrina (2020), el bajo nivel de desarrollo social en los niños trae como consecuencia la existencia de serios problemas referente a procesos de desarrollo interrelación, impidiendo su participación de manera armoniosa con sus pares en los juegos y otras actividades lúdicas, dificultando la convivencia entre el grupo y el establecimiento de relaciones formales y afectivas entre ellos.

De la misma manera, en el Cantón Chunchi la investigación efectuada por Chuiza (2019), evidenció que en Ecuador se observa que los niños durante sus tiempos libres generalmente ven televisión o juegan con aparatos tecnológicos, estas actividades les resultan bastante divertidas y entretenidas, pero esta situación propicia que los niños no alcancen un correcto desarrollo social presentando problemas de interacción cuando se integran a un grupo.

En la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, el objeto de investigación se evidenció luego de aplicar el Test de Habilidades Sociales de Goldstein a los niños, que presentaron dificultades en los diferentes ámbitos de habilidades sociales afectando el área emocional, social y influyendo en la participación de actividades en grupo. Por lo expuesto en la investigación se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo social en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, ciudad de Loja, periodo 2023-2024?

Por consiguiente, la investigación se corrobora con Casallo (2022), en su estudio aplicado a los niños de 5 años determinó la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral, partiendo de resultados descriptivos con un 67.50% de los niños alcanzando el nivel en proceso del juego simbólico, seguido del nivel logro con el 30.0%, mientras que el 70.00% logró idéntico nivel respecto al lenguaje oral, seguido del nivel logro con el 28.75%; por ello para el proceso de la decisión permite afirmar que el juego simbólico influye en un 68% del lenguaje oral. Igualmente se verifica con la investigación de Calle (2018), en su estudio “El juego simbólico y su incidencia en el lenguaje oral en niños de 5 años”, evidenció un resultado positivo después de aplicar una ficha de observación y regirse a un modelo de regresión logística ; ello significa que el juego simbólico si influyen en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa.

Así mismo, se ratifica con la investigación de Martínez(2018), en su investigación titulada “ El juego simbólico en las normas sociales de los niños de Educación inicial” , a través de una ficha de observación tomando en cuenta el programa SPSS para evidenciar con parámetros casi siempre, rara vez y nunca ;concluyo que el juego simbólico forma parte esencial de la vida de los niños y niñas y que tiene contribuye en las normas sociales, estableciendo pautas para la buena convivencia escolar, social y familia.

En consecuencia, para llevar a cabo la investigación se plantearon los siguientes objetivos: Diagnosticar la influencia del juego simbólico de los niños de preparatoria; elaborar y aplicar una guía de actividades con juegos simbólicos que favorezcan el desarrollo social; y comprobar la efectividad de los juegos simbólicos en el fortalecimiento del desarrollo social de los niños de preparatoria.

Finalmente, es importante que desde edades tempranas exista un acompañamiento donde el niño, asimile e interiorice normas para alcanzar una sana convivencia de manera armoniosa que le permite sentirse integrado y aceptado socialmente. Por ende el juego simbólico resulta fructífero y beneficioso dado que brinda la oportunidad de aprendizaje y cooperación al niño.

4. Marco teórico

4.1 Desarrollo social

4.1.1 Definición

El desarrollo social se inicia desde el periodo prenatal, donde los niños desarrollan su afectividad, a través de la interacción socio emocional, estas se logran a través de las habilidades sociales y emocionales, que les ayuda a forjar lazos de amistad , superar reveses y seguir las reglas. El desarrollo social es una de las habilidades más trascendentales que los seres humanos tienen que aprender desde edades tempranas, como seres sociales por naturaleza, necesitando de la interacción y relación con las demás personas.

Regader (2021) indica que con el desarrollo social “los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida” (p.1).

Cruz et.al (2021), el desarrollo social es un proceso estrechamente relacionado con la calidad de vida de las personas en un lugar o comunidad, es decir abarca la vulnerabilidad de las personas haciendo énfasis en los derechos personales y la inclusión.

Redacción, Por consiguiente, Hidalgo (2020), define al desarrollo social como el proceso de incorporar a cada niño en una sociedad en la que tiene lugar a procesos de socialización como también a formar vínculos emocionales, absorber valores y normas sociales

Mediante el desarrollo social los niños interiorizan los diversos patrones, reglas, modales y costumbres existentes en determinados contextos, así mismo ayuda en la capacidad de resolución de problemas; es el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los integrantes de una sociedad y que se transmite de generación en generación, en donde aprenden conocimientos específicos y desarrollan sus habilidades y potencialidades para una adecuada inserción social.

El desarrollo social se refiere a patrones de comportamiento, afecto, y algunos conceptos que los pequeños manifiestan al relacionarse con su entorno, convirtiéndose en aquella relación peculiar, única, especial e irreplicable entre él y su entorno que determinara las líneas de su desarrollo, la forma y trayectoria que le permitirán adquirir nuevas propiedades de su personalidad, considerando a la realidad social como la primera fuente de desarrollo. Los niños obtienen inteligencia, ideas y algunos valores morales al relacionarse con los demás, el

desarrollo de diálogos entre integrantes de un entorno, hacen que reconozca y forme parte de la cultura de su comunidad.

4.1.2 Características del desarrollo social

El desarrollo social se basa en la necesidad de poner en primer lugar a los niños en el proceso de interacción, este consiste en una evolución. Además, promueve la inclusión de personas de escasos recursos y desfavorecidas, empoderando a las personas.

El desarrollo social es un proceso dinámico centrado en el ser humano y encaminado a mejorar continuamente las condiciones y la calidad de vida de las personas, lo que requiere un entorno económico y político favorable. Por ende, Sánchez et al. (2021), el desarrollo social de un infante está influenciado en gran medida por el contexto familiar, dicho contexto es el primer factor que en el transcurso y desarrollo de la vida permite la adquisición de habilidades sociales.

Por otra parte, Cuervo (2010), señala que el desarrollo social es un proceso con algunas características influyen en el infante en cuánto a su entorno y sus semejantes; así mismo que la familia es un gran factor dentro de él, porque los modelos, valores y normas se aprenden durante el período de la infancia. Algunas características claves de este tipo de desarrollo son las siguientes:

4.1.2.1 Interacción con los demás. El desarrollo social implica aprender a interactuar con otras personas, a través de la comunicación verbal o no verbal. Esto incluye aprender a expresar emociones, entender las emociones de los demás y participar en conversaciones y actividades sociales.

4.1.2.2 Desarrollo de habilidades sociales. A medida que los individuos crecen, adquieren habilidades sociales, como el respeto, la cooperación, la escucha activa, la capacidad de trabajar en equipo y la resolución de conflictos.

4.1.2.3 Identidad y autoconcepto. A lo largo del desarrollo social, las personas construyen su identidad y autoconcepto.

4.1.3 Importancia del desarrollo social

El desarrollo social es importante porque es un proceso continuo que está en constante evolución, se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando a lo largo de toda la vida. Una parte es la socialización que requiere la aplicación de ciertos modelos sociales para

lograr una autorregulación que otorga cierta independencia para ajustarse a las expectativas de la sociedad.

Por consiguiente, Canales et al. (2023), Es sumamente importante llevar a cabo el desarrollo de las habilidades sociales dado que tienen un impacto positivo y se dan a través del juego, así es cómo los niños aprenden a colaborar, compartir, repartir turnos en situaciones diversas de su cotidianidad.

Así mismo, Requena (2009), manifiesta que los primeros años de vida ejercen una gran influencia en el desarrollo social y personal de todos los niños, donde desarrollan su propia identidad y adquieren capacidades fundamentales para integrarse a la vida social que determinara la interacción que manifieste con los demás.

Giraldo (2015), señala que la inserción del niño en la sociedad da apertura a la formación de vínculos afectivos, adquisición de valores, normas, costumbres, roles y conductas de la sociedad, teniendo en cuenta que en estas edades imita a otros, adaptándose a relaciones sociales más amplias y convirtiéndose en un miembro activo del grupo, en donde adquiere confianza y seguridad en sí mismo permitiéndole expresar sus necesidades, pensamientos ideas u opiniones.

4.1.4 Etapas del desarrollo social

La socialización infantil se entiende como un proceso en el que los niños aprenden varios elementos como creencias, comportamientos y emociones. En algunos estudios en cuanto al desarrollo social se toma como referencia a la socialización como un sinónimo de aculturación, es decir que cada niño que se cuenta integrado dentro de una sociedad poseerá experiencias y aprendizajes de la cultura que su grupo posea.

Corvalán (2012), el desarrollo se refiere a los cambios cualitativos y cuantitativos en la mente y el cuerpo que ocurren en una persona durante la vida. El desarrollo social no tiene etapas claras, pero está fijado por: físicas, vitales y mentales. Ayuda al niño hacer amigos, superar la frustración, lidiar con cambios y seguir las reglas. Existen diferentes etapas de socialización:

4.1.4.1 Socialización primaria. El niño consigue sus primeras capacidades intelectuales y sociales, gracias a ello se convierte en miembro del contexto social, sus relaciones se dan dentro del núcleo familiar desde el momento del nacimiento, dependiendo de la capacidad de su aprendizaje que varía a lo largo de su desarrollo, aquí establece su identidad.

4.1.4.2 Socialización Secundaria. Es el proceso posterior que induce al niño a nuevos sectores del mundo, cuando llega adulto ha superado la parte más fundamental y decisiva del proceso.

4.1.4.3 Socialización Terciaria. Inicia con la vejez con una crisis personal puesto que el mundo social se restringe y se vuelve monótono, el niño abandona los comportamientos aprendidos, tiende a sufrir una manera de relacionarse, en donde tiene que comenzar un nuevo aprendizaje para adaptarse a un mundo social distinto.

El desarrollo social se presenta como un proceso continuo que se ejecuta a lo largo del ciclo vital del ser humano, dado que el niño aprende y asimila los factores socioculturales de su entorno, integrándolos a su estructura de personalidad bajo la influencia de experiencias y factores sociales importantes, y así de esta manera se adapta al medio social en el que se encuentra.

4.1.5 Interacción del desarrollo social

De acuerdo con Mateus y Vargas (2018), las interacciones sociales se han convertido en un área fundamental de la comunicación humana puesto que permiten diferentes dinámicas o situaciones sociales. El desarrollo social está íntimamente relacionado con el progreso intelectual. Dentro del desarrollo social cabe mencionar la importancia de tres factores los cuales son:

4.1.5.1 El conocimiento social. Este conocimiento incluye la comprensión de uno mismo y de los demás, la comprensión entre las personas y normas que rigen en la vida de grupos. El niño construye su conocimiento social a partir de las experiencias e interacciones que vive. La formación de este conocimiento no solo imita normas sociales si no que requiere participación del niño siendo activo y creativo.

4.1.5.2 Relaciones con los iguales. Las relaciones del niño con sus compañeros contribuyen en gran medida al desarrollo de habilidades sociales y de personalidad. La interacción con sus iguales es conveniente y necesaria para su aprendizaje social y la obtención de experiencias que determinarán su vida a futuro.

4.1.5.3 La agresividad y las conductas prosociales. El niño puede resultar en ocasiones agresivo con sus iguales, pero a la vez mostrar conductas positivas. Las conductas prosociales se fomentan en los niños a través de reflexión de patrones y situaciones específicamente diseñados para este propósito y a través de referencias que implican el hablar y razonar.

Ramírez et al. (2020), al hablar de la interacción social en los pequeños el infante realiza una transición de superación del egocentrismo y comprensión del mundo en el que vive, la interacción social de los niños no es sólo un factor relacionado con la diversión y recreación, sino que también se convierte en un factor clave en el desarrollo de la identidad personal y social.

4.1.6 Agentes de socialización

Los niños tienden a imitar a quienes ocupan posiciones de poder y autoridad, es decir, aquellos que tienen el control y pueden proporcionar recursos, así como aquellos que han sido muy cálidos y amables con ellos en el pasado. Durante la infancia, los dos modelos sociales más influyentes son los padres y los profesores, que a menudo tienen menos influencia que ellos.

Pérez (2007), Los agentes de socialización son las personas que toman responsabilidad de la transmisión de normas y valores, dentro de estos cabe mencionar: el núcleo familiar que es el más importante ya que constituye un nexo entre el individuo y la sociedad.

Los agentes son instituciones, grupos, asociaciones y organizaciones que contribuyen de manera directa e indirecta al proceso de desarrollo de la sociedad, Esto transcurre en diversos

ambientes y en la interacción con muchas personas. Sánchez (2020), detalla los siguientes agentes de socialización:

4.1.6.1 La Familia. Es muy elemental en la vida del niño por el cual absorbe todo lo que ve en su entorno y comienza a desenvolverse según lo que va adquiriendo, va formando su identidad, conformando un esquema de valores, normas, prejuicios, etc.

4.1.6.2 La escuela. Favorece significativamente el proceso de socialización en donde el niño se encuentra y establece relaciones con sus pares fuera del núcleo familiar promoviendo la participación social e integración cultural, facilitando la adopción de roles en estructuras sociales específicas.

4.1.6.3 Grupos de pares. Es un grupo de niños que en la infancia comparten ciertos tipos sociales comunes y áreas de interacción grupal, incluyen compañeros de clase y de juego. La socialización implica una serie de procesos de aprendizaje y adaptación que permiten la adquisición de hitos socioculturales y factores ambientales para que el niño pueda integrar su personalidad, a partir de estos elementos que considera más importantes dentro de su vida.

4.1.7 Aspectos del desarrollo social

El desarrollo social es un aspecto esencial del desarrollo humano y cubre una amplia gama de áreas, desde la formación de relaciones interpersonales hasta la aceptación de las normas sociales y el desarrollo de la identidad personal y cultura.

Gaete (2015), el desarrollo social es una etapa que tiene aspectos caracterizados en la disminución de la influencia del grupo de pares, es decir en esta etapa el ser humano se siente cómodo con sus principios e identidad.

Por otro lado, Bárcena (2016), el desarrollo social no juega solo un papel en la sociedad, sino que también en la economía, en la política. Por ende, el aspecto de desarrollo social es inclusivo y mejora las condiciones de vida de todas las personas ya que es un requisito necesario para asegurar la prosperidad.

Algunos aspectos claves del desarrollo social incluyen:

4.1.7.1 Habilidades sociales. En las cuales el desarrollo social implica aprender habilidades de empatía

4.1.7.2 Comunicación y cooperación. Se refiere al apego y vínculos emocionales donde el desarrollo social comienza desde el apego de cuidadores primarios.

4.1.7.3 Identidad y autoconcepto. A lo largo del desarrollo social, las personas forman su propia identidad, la construcción de una identidad sólida influye a verse a sí mismas y su relación con los demás

4.1.7.4 Desarrollo moral. A medida que los individuos interactúan en la sociedad, también desarrollan un sentido de moralidad y ética. Implica comprender lo que está bien y lo que está mal e internalizar las normas y valores sociales.

4.1.8 Beneficios del desarrollo social

El desarrollo social es una de las partes del desarrollo personal de una persona. En el caso del desarrollo social, nos referimos al desarrollo de habilidades y destrezas que una persona necesita y utilizará en las relaciones con los demás. Esto significa que el desarrollo ayuda a los bebés y niños a convertirse en adultos sociales, capaces de responder apropiadamente a las relaciones sociales, los conflictos y las demandas sociales, las necesidades y exigencias de la vida en sociedad.

El desarrollo social de los niños debe entenderse como un aspecto más de su desarrollo personal. Al igual que el desarrollo intelectual o físico. Esto es algo que les dará las herramientas y habilidades que necesitan para poder relacionarse con los demás y gestionar adecuadamente sus emociones y cómo las experimentan como individuos.

Los beneficios que brinda este tipo de desarrollo en los niños son:

- Desarrollar habilidades sociales
- Desarrollar habilidades emocionales
- Hacer amigos

4.2 Juego simbólico

4.2.1 Definición

Es una actividad libre, espontánea y placentera, considerada como un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano especialmente en los niños porque estimula y le permite adquirir un buen desarrollo en las áreas cognitivas y afectivo social. El juego simbólico se encuentra en toda actividad, los niños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento de diversas situaciones reales o imaginarias del entorno que les rodea, para ello crean, historias y personajes al momento de llevar a cabo esta actividad, que ayudan a mejorar el desarrollo social.

Según, Yuquilema et.al (2017), el juego simbólico es la forma de expresión espontánea y natural, es decir es una representación mental inmediata que surge al visualizar actividades, papeles con estereotipo o relacionados a su entorno familiar. Este tipo de juego tiene diversas denominaciones, pero en conclusión es una actividad que mejora y potencia el aprendizaje en edades tempranas

Según Díaz y Álvarez (2011), el juego simbólico permite al niño la representación de acciones en donde a cada objeto se le atribuye un significado gracias a la imaginación y creatividad, así mismo van creando personajes y simulando acontecimientos imaginarios o ficticios por medio de escenas, asignándole un sin número de roles a cada personaje.

El juego simbólico es una importante experiencia infantil que Juegos Además, el niño puede desarrollar su imaginación, creatividad, ilusiones, emociones, fantasías, crear y cambiar lo que ya existe, fomentando así nuevas ideas.

Tripero (2011), menciona que para Piaget el juego simbólico es una forma propia del pensamiento infantil y es la representación cognitiva, donde la asimilación se equilibra con la acomodación, prevaleciendo en las relaciones del niño con el significado de las cosas. Por ello de esta manera el pequeño no solo asimila la realidad, sino que también la combina para animarla o dominarla.

El juego simbólico favorece significativamente al ámbito social, familiar, cultural permitiendo a los niños compartir y enriquecer su intelecto, práctica que fomenta la obtención de valores y actitudes imprescindibles para convivir en un entorno determinado. Por medio del uso de este juego el niño atribuye un significado a cada objeto, que está a su alrededor para representar aquellos que no están presentes gracias a su imaginación y fantasía.

Villamarin (2016), al hablar de juego simbólico manifiesta que es un escenario donde se va a llevar a cabo la actividad lúdica con la finalidad de que el niño de rienda suelta a su imaginación y creatividad, llevando a cabo las representaciones mentales, acopladas a su realidad, fortaleciendo su desarrollo social a través de la convivencia y la socialización con sus iguales.

Por otra parte, Valles et.al (2022), el juego simbólico es considerado una mezcla entre el aprendizaje normal y la recreación, es decir mediante actividades de carácter lúdico de tipo simbólico, se alcanza niños con aspiraciones apropiadas hacia el trabajo, la limpieza y la motivación.

El juego simbólico refleja el conocimiento de la realidad que rodea al niño. De hecho, cuanto más diversa es la realidad, más argumentos son utilizados como el, jugar a ser una familia, a ser médicos, bailarines o superhéroes. Se establecen categorías de argumentos del juego simbólico como son:

4.2.1.1 Primer grupo. Los argumentos se muestran de forma resumida de la realidad que se observa o experimenta el niño.

4.2.1.2 Segundo grupo. Los argumentos se relacionan principalmente con hechos de los niños, pero con una estrecha relación ficticia relacionado con la experiencia directamente.

4.2.1.3 Tercer grupo. Constituido por propios argumentos.

4.2.2 Principios básicos del juego simbólico

El juego simbólico es un proceso que permite la reducción de las tensiones internas que en ocasiones surgen por la imposibilidad de realizar deseos, pero que, a diferencia del sueño, se basa como algo permanentemente entre lo real e imaginario.

Según Vernon y Alvarado (2014), diversos pedagogos para solucionar problemas en las actividades educativas tienen la certeza que las técnicas como el juego simbólico resultan de gran ayuda, gracias a este tipo de juego se perfecciona la organización de los pequeños, así mismo la independencia y la práctica de resolver problemas dentro de la comunidad escolar.

De acuerdo, con Sierra (2015), el juego simbólico cumple la función de transformar la realidad a través de una identificación con la propia necesidad y se diferencia de la imitación.

Este tipo de juegos se centran al interés de un niño según el área que involucre actividades de lúdicas. Los principios de este tipo de juegos son:

- La participación, esta se manifiesta desde lo físico del niño
- El dinamismo, representa la forma de interactuar en cuanto a las acciones programadas.
- El entretenimiento, se relaciona con el interés y con ejercicios constantes.
- Interpretación, se basa en la actividad que realiza el ser humano y proyecta la manera de imitar mediante actividades.
- La retroalimentación, ajusta el proceso de aprendizaje del niño

4.2.3 *Importancia del juego simbólico*

El juego simbólico es una actividad muy importante en donde el niño descubre sus disposiciones e intereses, a través de este se desarrolla el área social, emocional, motora, lingüística e intelectual. Abad y Ruiz de Velasco (2011), afirman que el juego simbólico fomenta la experimentación de la vida en la infancia, puesto que contribuye a la comprensión y el mundo físico de los niños.

Así mismo, Medina et. al (2022), menciona que la importancia del juego simbólico radica en la formación y el mundo interior del ser humano, es decir mediante este tipo de juego se obtiene la oportunidad del desarrollo de ideas y mayor potencial, además de recalcar la interacción con los demás y el ser mejores personas en la sociedad para desenvolverse de manera eficaz.

Por medio del juego los niños van reconociéndose como seres sociales, brindándoles un aporte esencial en su desarrollo, estrategias de cooperación y comunicación con sus iguales. El juego simbólico es espontáneo surge de manera natural en cualquier lugar.

El juego simbólico es muy importante en la infancia, ayuda al niño a comprender todo aquello que le rodea, entrenándolo para la vida adulta, además desarrolla la capacidad de empatía al interpretar diferentes papeles por medio de la imitación y simulación. En los niños pequeños radican las actividades de juego como un recurso importante para las relaciones sociales y su desarrollo motriz.

4.2.4 *El papel de los juegos simbólicos*

Gallardo (2018), indica que el papel que cumple el juego simbólico esta centrado en ser una herramienta educativa para fortalecer el desarrollo integral de los niños, al servir como

herramienta esta facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales, direccionando a los niños a propiciar sus conocimientos con las personas de su entorno.

Araujo et al. (2020), los juegos simbólicos juegan un papel trascendente en el desarrollo del pensamiento, tratando la situación ficticia del juego como una abstracción.

Todas las actividades que realizan los niños a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo social siendo así, que el juego simbólico tiene cualidades intrínsecas que lo hacen relevante en el proceso de socialización infantil. Al hablar del papel de los juegos simbólicos detallan lo siguiente:

4.2.4.1 Estimula la comunicación y cooperación con los iguales. Este se desarrolla mediante la representación, lo que permite al niño que conozca la situación y asuma el papel del otro, potenciando progresivamente la relación y comunicación con sus pares.

4.2.4.2 Amplía el conocimiento del mundo social del adulto y lo prepara para el trabajo. Mediante la representación de profesiones, logra descubrir la vida en sociedad de personas adultas, las relaciones entre ellos, derechos y deberes, cada niño aporta nuevas visiones del mundo

4.2.4.3 El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal. El niño al entrar en contacto con sus iguales y adoptar diversos roles, logra experimentar situaciones que incitan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes.

El papel que cumple el juego simbólico en las relaciones sociales que el niño establece con sus pares, permite la adquisición de pautas de comportamiento social a través de la comunicación, competición y cooperación, facilitando los procesos de inserción a la sociedad y fortaleciendo el desarrollo social, lo cual le ayuda al cuidado de sí mismo, de los demás y del medio ambiente que lo rodea.

4.2.5 Características del juego simbólico

Cáceres (2018), las características del juego lo convierten en un elemento esencial del desarrollo humano, mostrando su conexión con aspectos cognitivos y a la vez emocionales, el juego simbólico es entendido como un tipo de actividad donde los niños juegan e imitan situaciones, circunstancias, personas u objetos que utilizan y que tienen un significado para representar e imaginar cosas que no se encuentran presentes.

Al hablar de las características de juegos simbólicos en Educacion CR (2017), se señalan las siguientes:

4.2.5.1 Individual. Al momento de simular diversas acciones tales como: dormir, llorar, subirse en un avión, convertirse en super héroes.

4.2.5.2 Colectivo. Se modifica la realidad inventando escenarios de fantasía que no corresponden a la vida real. Por ejemplo, desarrollar el papel de maestra, exagerando la conducta dentro del aula. Dentro de las características del juego simbólico existen dos formas de aprovecharlos como son, individual o grupal que conducen a que el niño emplee los recursos y materiales como medio para representar los roles y conductas de las personas que observa en el contexto donde vive.

4.2.6 *Beneficios del juego simbólico*

Stein (2017), en el juego simbólico los niños representan sucesos o fenómenos extraños de la vida cotidiana, y para ello deben analizar y reconstruir la estructura temporal y la causa de estos sucesos. El juego simbólico tiene un gran poder para el desarrollo social, ayuda al niño a salir de sí mismo, respetar las reglas y normas establecidas, que hacen posible una convivencia armónica, el empleo del juego simbólico ayuda significativamente en el proceso de desarrollo social del niño puesto que le permite asimilar conocimientos del el entorno en el que vive, desarrollar la capacidad imaginativa y emocional, además su coordinación motriz, formar representaciones mentales de la vida real e imaginaria y favorecer el lenguaje por medio de la interacción con sus pares.

El juego simbólico es una forma de expresión exitosa que tienen los niños de expresar sus sentimientos o demostrar diversas situaciones que están viviendo., promoviendo su conocimiento físico propio, el desarrollo de habilidades psicológicas y el control de su cuerpo, contribuye a un mayor interés del entorno y del funcionamiento de las cosas, al mismo tiempo promueve un buen desarrollo social en la infancia.

4.2.7 *Componentes del juego simbólico*

El juego simbólico tiene simbólico tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro de relación, dicha actividad es una demostración de todo lo que un niño puede imaginar y recrear conforme a lo que visualiza en su alrededor. Los componentes de este tipo de juego son:

4.2.7.1 Imitación. Al imitar actividades que realizan las personas adultas, expresando los niños sentimientos. Por ejemplo: Proceder a imitar como realiza la comida mama, o como plancha, como tienda la ropa etc.

4.2.7.2 Representar. Cuando los niños representan lo que proceden a imitar. Por ejemplo: proceder a representar el papel de un policía.

4.2.7.3 Dramatizar. Esta se realiza con gestos, es la forma en la que los niños expresan la realidad de sus sentimientos frente a las personas adultas. Por ejemplo: al ver una escena de un perrito abandonado los niños representan con gestos un sentimiento de tristeza.

4.2.7.4 El juego protagonizado. Implica la representación de roles, el cual es un trabajo colectivo. Por ejemplo: realizar la representación de un trabajador de tienda, de peluquería o de belleza.

4.2.7.5 Objetos utilizados. Se utilizan objetos en los que los niños usan e imaginan y representan papeles distintos de la vida cotidiana. Por ejemplo: jugar con un oso e imaginar que baila, canta o come.

4.2.8 *Evolución del juego simbólico según Piaget*

Según Piaget, el juego simbólico está a la vanguardia durante los últimos dos años, comenzando con el juego natural: El niño empieza ejercer actividades como si durmiera, comiera, riera, bailara o programa actos. Entre estas imitaciones están el ser como un oso duerme, un gato maúlla, etc.

Ruiz et al. (2011), el juego simbólico nos invita a repensar como aprendemos a ser y comprender el espacio vital, a través de juegos. Este juego se convierte en un simbólico siempre y cuando permita que las experiencias vividas, a través de la metáfora den lugar a posibilidades de ser trasladadas de la fantasía infantil a la realidad. Por otro lado, cuando el niño va creciendo cada vez más este realiza reconstrucciones y maniobras más complicadas.

4.2.9 *Tipos de juegos simbólicos*

Herrera y Barbosa, (2014), el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de los individuos y de la sociedad. Es una actividad humana asociada con la alegría, el placer y la diversión, su importancia se reconoce en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es una actividad fundamental en la vida de los niños, es un medio para comprender e interactuar con la realidad y es fundamental para su desarrollo pleno e integral. Al jugar los pequeños desarrollan actitudes físicas, intelectuales y emocionales, disfrutando y divirtiéndose con sus pares. Para describir los tipos de juego simbólico Solís (2016) menciona los siguientes:

4.2.9.1 Juegos de Creación o Fantasía. Estos juegos de fantasía trasladan al niño a un mundo ficticio donde todo es posible, le permite convertirse en personajes reales o irreales valiéndose de recursos como: disfraces, pelucas, marionetas, caretas, entre otros.

4.2.9.2 Juego de Roles. El niño debe ajustarse a reglas y debe asumir el papel asignado, además, tiene la libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo con cómo interpretan las actitudes y valores del personaje que representa, en el juego de roles no existe un guion predeterminado.

4.2.9.3 Juegos de Imaginación. Por medio de este tipo de juego, el niño puede expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones a través de la imitación de varios sucesos que el percibe a su alrededor en la vida diaria o imaginativos.

4.2.10 Beneficios del Juego simbólico

El juego simbólico al ser libre y autónomo no requiere casi condiciones, aunque se enriquece si en su aparición contribuyen lugares u objetos. No requiere intervención de un adulto, aunque a veces una mirada cariñosa lo facilita ni tampoco es necesario enseñarlo puesto que los verdaderos expertos son los niños. Este tipo de juego posee grandes beneficios a los más pequeños los cuales son:

- Potencia la imaginación, creatividad y el lenguaje
- Aumenta el dominio de desarrollo emocional
- Fomenta el aprendizaje de habilidades sociales

El juego simbólico forma parte del juego infantil desde los primeros meses de vida. “En particular, el juego simbólico es el resultado de la capacidad mental de pasar continuamente de la realidad a la imaginación, recreando escenarios e imitando situaciones de la vida cotidiana. En nuestra enseñanza como futuras docentes debemos fomentar y redescubrir el universo de los juegos simbólicos, su significado, importancia, ventajas y posibilidades.

4.3. Desarrollo social y juego simbólico

Existe una estrecha relación entre el desarrollo social y el juego, los niños aprenden a cooperar y a mostrar maneras de comportarse socialmente. Al jugar el niño mejora capacidades a la hora de planificar, organizar y llevarse bien con los demás y a la hora de mantener emociones. Cuando el niño juega interactúa con el medio, con sus semejantes y tiene estrechas relaciones en su vida diaria; que integra habilidades emocionales e intelectuales. A nivel de desarrollo social a través del juego simbólico los niños aprenden competencias relacionales, a cooperar y trabajar en equipo.

Los juegos tienen como propósito la socialización poniendo en comunicación o relación a los niños, de una forma rápida y divertida, estos juegos propician que se integren en un mismo entorno; el factor de integración es crucial para el correcto desarrollo de cualquier actividad.

Según González et al. (2022), el juego simbólico en los niños fortalece su identidad, sus habilidades cognitivas y motoras ya que ellos aprenden a reconocer características en su entorno social o familiar. El juego simbólico es una actividad que hará que los niños comprendan el medio en el que viven e interactúen con la realidad.

Además, en la educación infantil mediante este tipo de juegos los niños desarrollan sus actitudes físicas, intelectuales y emocionales. En la actualidad en educación infantil este tipo de juego simbólico se considera junto a diferentes diversidades y opiniones que integran el juego, estas cumplen con la formación del niño. El juego simbólico en la etapa infantil aporta en el desarrollo de las funciones intelectuales, sociales, físicas y psíquicas.

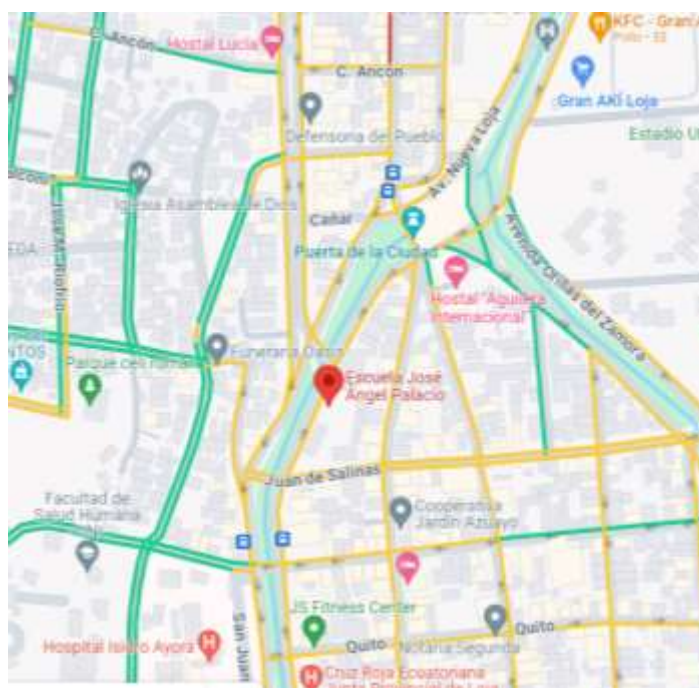
El juego simbólico motiva a los niños a desarrollarse en el ámbito social, a comenzar a reunir ideas y compartirlas con aquellos que se relacionan, los niños desarrollan nuevas capacidades al asignar significados simbólicos a los objetos que exploran y con ello ejecutan un buen desenvolvimiento.

5. Metodología

La Unidad Educativa José Ángel Palacio se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, Parroquia El Sagrario. calle Av. Universitaria 01110 Juan e Salinas y Pasaje Rodríguez, la misma que brinda el servicio de educación regular en todos los niveles de Inicial y Educación Básica en jornada matutina.

Figura 1

Croquis de la ubicación de la “Unidad Educativa José Ángel Palacio”



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Fuente. Google maps (2023) <https://goo.gl/maps/9NGzV65oYaBN8ovFA>

Se hace pertinente tomar en cuenta los recursos que se utilizaron para dar cumplimiento y viabilidad la propuesta planteada en el trabajo de investigación. Se utilizó recursos bibliográficos como: libros, revistas y artículos. Así mismos recursos tecnológicos como: internet y computadora. En cuanto a recursos didácticos se utilizó proyectores, secuencias audiovisuales, láminas, rompecabezas, murales, audio libros con cuentos.

El estudio tuvo un enfoque de tipo mixto por cuanto se utilizará lo cualitativo en la búsqueda de redacción de información de diversas fuentes bibliográficas para efectuar la fundamentación del marco teórico, y, lo cuantitativo al realizar el análisis de los resultados obtenidos a través de la aplicación del pretest y postest.

Se desarrolló bajo el diseño de investigación cuasi experimental puesto que se manipuló la variable independiente además la selección de la muestra será no probabilística debido a que el grupo con el que se trabajó estuvo establecido previamente y contó con las características necesarias para el estudio. De igual manera se aplicó un pretest, se realizó una propuesta de intervención y finalmente un postest.

Este trabajo investigativo tuvo un alcance descriptivo puesto que facilitó la obtención de información de las variables y descripción de las mismas, también la recolección, presentación y descripción de los resultados del instrumento aplicado.

Los métodos para utilizarse en la investigación fueron: el sintético que permitió realizar una síntesis de los fundamentos teóricos relacionados con el juego simbólico y el desarrollo social de los niños, se lo empleó para formular los objetivos de la investigación después de haber evidenciado la problemática existente en la población objeto de estudio. El analítico: Se lo utilizó en el análisis de los aspectos más importantes acerca del desarrollo social y juego simbólico en los niños de 5 a 6 años dentro del marco teórico, de igual forma se accederá a la interpretación de los resultados obtenidos al aplicar la prueba de habilidades sociales de Goldstein.

La técnica que se utilizó fue la observación en la que se evidenció los avances de cada de niño durante la ejecución de la guía de actividades basada en el juego simbólico. Test de Habilidades Sociales de Goldstein (1989): el mismo que a través de 47 ítems se divide en 8 grupos o áreas: habilidades frente al estrés, habilidades de comunicación, habilidades de planificación, habilidades prosociales, habilidades alternativas a la violencia, habilidades relacionadas a los sentimientos y habilidades frente a la ansiedad. Esta prueba se aplicó de manera colectiva y el tiempo será de 20 minutos.

Las respuestas fueron medidas en una escala Likert (muy pocas, muchas veces y a veces). La población fue de 45 niños de educación Inicial de la Unidad Educativa José Ángel de los cuales se tomó una muestra de 23 niños, respondiendo a las características del muestreo no probabilístico, se trabajó con un grupo de niños previamente establecido.

6. Resultados

6.1 Resultados obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades sociales adaptada a los niños de preparatoria

Con el objetivo de diagnosticar el nivel de desarrollo social en los niños de preparatoria, se trabajó con una muestra de 23 niños de nivel de 5 a 6 años , a quienes se les aplico la escala valorativa basada en las habilidades sociales que evalúa aspectos como: interactuar de manera positiva, trabajar en equipo, respetar, participar, obteniendo los siguientes resultados. Dicha evaluación se la llevo a cabo durante un período de 3 días a la semana con sesiones de 1h. Los resultados obtenidos revelaron la carencia del desarrollo social en los niños. A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Tabla 1

Primeras habilidades sociales

Indicador	MP		M		A	
	f	%	f	%	f	%
Escucha atentamente a los demás	2	9	21	91	0	0
Inicia una conversación	11	48	11	48	1	4
Mantiene una conversación	5	22	12	52	6	27
Realiza preguntas	3	13	20	87	0	0
Dice gracias	6	26	17	74	0	0
Se presenta	7	30	11	48	5	22
Se presenta a otros	7	30	10	43	6	26
Media	6	26	15	63	3	11

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de primeras habilidades sociales en niños de 5 a 6 años de la Escuela José Ángel Palacio.

MP=muy pocas, M= Muchas, A= a veces

Los resultados de la tabla 1 evidencian que 6 niños equivalente al 26% muy pocas veces poseen un dominio de primeras habilidades sociales, así mismo los resultados de la tabla 2 evidencian que 15 niños equivalente a un 63% de niños en muchas veces, y el restante corresponde a 3 niños que equivalente a un 11% en algunas veces. Se denota que una pequeña parte de los niños presentan dificultades al iniciar una conversación, decir gracias, presentarse con otros. Es importante, mencionar que las habilidades sociales son sumamente relevantes para que el niño asimile los papeles y las normas sociales, a la hora de reaccionar ante cualquier situación. García et al. (2017) define a la habilidad social como la capacidad de iniciar y mantener interacciones sociales positivas con los demás es fundamental para el desarrollo de un niño. Las interacciones sociales le brindan oportunidades para aprender y aplicar habilidades sociales que pueden tener un impacto significativo en su futura adaptación social, emocional y

académica. Al no dar las gracias o tener la valentía de presentarse con otros se pierden valores como el respeto y la amistad que son de gran importancia en la vida cotidiana.

Tabla 2

Habilidades sociales avanzadas

Indicador	MP		M		A	
	f	%	f	%	f	%
Pide ayuda	4	17	19	83	0	0
Participa en las actividades	0	0	21	91	2	9
Sigue instrucciones y las ejecuta	18	78	2	9	3	13
Se disculpa con los demás	6	26	16	70	1	4
Media	7	30	15	63	2	7

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades sociales avanzadas en niños de 5 a 6 años de la Escuela José Ángel Palacio

MP=muy pocas, M= Muchas, A= a veces

En la tabla 2 se evidencia que 7 de los niños equivalente a un 30% muy pocas veces poseen un dominio de habilidades avanzadas, el 15 de niños equivale a un 63% de muchas veces y el restante de los niños equivale a un 7% en algunas veces. Se deduce que una parte de los niños presentan dificultad en pedir ayuda, seguir instrucciones, disculparse al cometer un error. Este tipo de habilidades sociales avanzadas en las que poseen carencia los niños son sumamente importantes ; por lo tanto incluye a las personas comportamientos, pensamientos y emociones que apoyan de manera óptima al crecimiento y a la convivencia con semejantes. Contreras et al. (2019), manifiesta que las habilidades sociales avanzadas se desarrollan después de las primeras habilidades y ayudan a la persona a desenvolverse de manera adecuada en la sociedad

Tabla 3

Habilidades relacionadas con los sentimientos

Indicador	MP		M		A	
	f	%	f	%	f	%
Conoce sus propios sentimientos	7	30	15	65	1	4
Expresa sus sentimientos	0	0	12	52	11	48
Expresa afecto	1	4	13	57	9	39
Media	3	12	13	58	7	30

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 a 6 años de la Escuela José Ángel Palacio

MP=muy pocas, M= Muchas, A= a veces

En la tabla 3 se evidencia que 3 de los niños equivalentes a un 12% muy pocas veces poseen un dominio de habilidades relacionadas con los sentimientos, 13 de los niños equivalentes a un 58% muchas veces y el restante de los niños equivale a un 30% de algunas veces. Se denota que una parte de los niños no conoce y expresa sus sentimientos y expresan afecto, por ello, es sumamente importante manejar este tipo de habilidades en vista que nos ayuda a conectar con otras personas, a forjar relaciones empáticas, comunicarnos de manera efectiva, resolver conflictos y así mismo expresar propios sentimientos. González et al. (2022) las habilidades relacionadas con nuestros sentimientos son aquellas que nos permiten gestionar racionalmente emociones, es decir que expresan o actúan sobre la inteligencia emocional.

Tabla 4

Habilidades alternativas a la agresión

Indicador	MP		M		A	
	f	%	f	%	f	%
Pide permiso	2	9	19	82	2	9
Comparte algún alimento	1	4	19	83	3	13
Ayuda a los demás	3	13	20	87	0	0
Se defiende	2	9	18	78	3	13
Evita problemas	1	4	19	82	3	13
Media	2	9	19	82	2	9

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades alternativa a la agresión en niños de 5 a 6 años de la Escuela José Ángel Palacio
MP=muy pocas, M= Muchas, A= a veces

En la tabla 4 se evidencia que 2 niños equivalente al 9% se encuentran en un nivel de muy pocas veces posee un dominio habilidades alternativas a la agresión, 19 de los niños equivalente al 82% muchas veces. Se deduce que una parte de los niños no ayuda a los demás o comparte algún alimento, es importante conocer este tipo de habilidades alternativas a la agresión , por lo tanto que se evitan diversos problemas o discusiones con personas de nuestro entorno ; y de esta manera se vive en paz y armonía. Acosta et al. (2014), manifiesta que el comportamiento agresivo es habitual en todos, frecuentemente desde pequeños los niños reaccionan agresivamente empujando o gritando. Por ello se citan algunas habilidades que son alternativas a conductas agresivas como: compartir, no entrar en peleas, autocontrol, etc.

Tabla 5

Habilidades para hacer frente al estrés

Indicador de evaluación	MP		M		A	
	f	%	f	%	f	%
Habilidades para hacer frente al estrés						
Responde al fracaso	14	61	1	4	8	35
Media	14	61	1	4	8	35

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades para hacer frente al estrés en niños de 5 a 6 años de la Escuela José Ángel Palacio
MP=muy pocas, M= Muchas, A= a veces

En la tabla 5 se evidencia que 14 de los niños equivale a un 61% muy pocas veces de habilidades para hacer frente al estrés su dominio se encuentra en proceso, por otra parte 1 niño con un equivalente a 4% está en logro y el restante que equivale a 8 niños y refleja a un 35% se encuentra en proceso. Se denota que la gran parte de los niños no responden al fracaso, este tipo de habilidades son sumamente importantes fortalecerlas y enseñarlas desde pequeños puesto que son la manera de que los niños se sientan inseguros amados y cuidados. Por ello se deben trabajar con fuentes de motivación con nuestros pequeños para mejorar y crecer, por lo tanto si en algún momento cometen un error establezcan metas realistas y vuelvan a repetir su error, pero con otro entusiasmo de conseguir y ser capaces. Sierra et al. (2017) Las habilidades para el manejo o hacer frente al estrés se definen como una serie de actividades psíquicas y prácticas, que son necesarias para la regulación consciente de la actividad y de los contenidos para manejar el estrés.

Tabla 6

Habilidades de planificación

Indicador de evaluación	MP		M		A	
	f	%	f	%	f	%
Conoce sus propios sentimientos	6	26	5	9	12	52
Media	6	26	5	22	12	52

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la escala de habilidades de planificación en niños de 5 a 6 años de la Escuela José Ángel Palacio
MP=muy pocas, M= Muchas, A= a veces

En la tabla 6 se evidencia que 6 niños equivalente a un 26% de muy pocas veces poseen un dominio en proceso en cuanto habilidades de planificación, por otra parte 5 niños equivalente al 22% de muchas veces, y el restante de 12 niños equivalente a 52% tienen dominio en cuanto a estas habilidades. Se denota que una parte de los niños no conoce sus propios sentimientos, y

esto puede dar lugar a comportamientos negativos, aislamiento social e incluso a problemas físicos, aunque en ocasiones es difícil lidiar con algunos sentimientos en los niños, por lo tanto, es importante llevar a cabo estas habilidades en un entorno educativo para así alcanzar logros esperados y productivos, definen propiedades, desarrollan estrategias, y se adaptan a cualquier cambio imprevisto. Collaguazo et al. (2023) manifiesta que las habilidades de planificación son un grupo orientado a plantearse objetivos, organizados, concluye proyectos, culmina sus trabajos para llegar a las metas trazadas. Este grupo evalúa el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, el establecer un objetivo, determinar las propias habilidades y resolver los problemas según su importancia.

6.2 Resultado obtenidos de la aplicación de la guía de actividades “Me divierto jugando con mis manos”

Con la finalidad de cumplir el objetivo de elaborar y aplicar una guía de actividades con juegos simbólicos que favorezcan el desarrollo social de los niños de preparatoria, se diseñaron veinticinco actividades para el refuerzo de las diferentes habilidades sociales, así mismo las actividades se planificaron de acuerdo a la edad y al currículo de preparatoria, se las ejecutó desde lo más simple hasta lo más complejo, por lo tanto, se inició de acuerdo a las tipología imitación, oficio y disfraces. La aplicación de las actividades se desarrolló en la Unidad Educativa José Ángel Palacio, de la ciudad de Loja, a 22 niños de manera grupal e individual, cabe señalar que el total de estudiantes son 23 puesto que retiraron a mitad de período a un niño. Durante dos meses con una duración de una hora por actividad tres veces a la semana, las mismas que constan con motivación, desarrollo y cierre, siendo evaluador a través de una escala valorativa, que contiene 2 niveles, logrado(L) y no logrado (NI), se especifican a continuación de forma general en la tabla 7.

Tabla 7. *Indicadores de la guía de actividades” Jugando voy socializando con mi mundo”*

N°	Actividades	Logrado	No logrado
Juegos de imitación			
1	Fomentar el trabajo en equipo creando un clima armónico	21	1
2	Promover la interacción grupal	22	0
3	Potenciar la atención y comunicación con sus pares	22	0
4	Simular el lanzamiento de un cohete en el espacio	19	3
5	Interactuar e integrarse con sus pares durante el juego	22	0
6	Simular acciones cotidianas a partir de la imitación	20	2
7	Mejorar las relaciones sociales	22	0
8	Representar a personajes de su entorno asumiendo roles	21	1
9	Mejorar las relaciones sociales	22	0

10	Simular acciones cotidianas a partir de la imitación	20	2
11	Mejorar la comunicación y concentración con los compañeros.	22	0
12	Imitar el sonido y la caminata de un gato	22	0
Juegos de oficio			
13	Desarrollar la integración comunicándose con los demás de manera efectiva	21	1
14	Simular ser un panadero	22	0
15	Imitar la pesca de peces de colores	22	0
16	Simular el rol que cumplen los doctores atendiendo a sus pacientes	19	3
17	Promover la atención y diversión del grupo	22	0
18	Cooperar e imitar el movimiento de la serpiente	20	2
19	Representar a un policía y simular el funcionamiento del semáforo	22	0
20	Imitar el sonido y la caminata de un gato	22	0
21	Desarrollar la capacidad de cooperar y compartir con sus iguales	20	2
22	Mejorar la comunicación entre compañeros	18	4
23	Elaborar un carro con la caja de cartón utilizando la imaginación	20	2
24	Reconocer los oficios de las personas que brindan servicios	22	0
Juegos de disfraces			
25	Participar en juegos grupales por medio de la representación de superhéroes	22	0

Nota. Datos obtenidos de las escalas valorativas de la guía de actividades “Jugando voy socializando con mi mundo”

En la tabla 7 se describen los criterios de evaluación utilizados en la guía de actividades, los cuales fueron aplicados conforme el progreso en el desarrollo simbólico. Se observa que en la tipología de juegos de imitación que corresponde al color celeste se aplicó diversas actividades en las cuales los niños siguieron instrucciones en específico a la vez que se veía reflejada la colaboración y participación de todos. Los niños se adentraban a las actividades y a los personajes que debían imitar.

En la tipología de juegos de oficio, los mismos que se complementan con el entretenimiento y experiencia directa, se puede evidenciar que la mayoría de los niños lograron realizar las actividades propuestas cumpliendo así el objetivo establecido, esta tipología se encuentra señalada con el color amarillo.

En cuanto a la tipología de juego de disfraces señalada con color rosado se puede evidenciar que se aplicó una actividad, en las cual los niños asumieron e interpretaron situaciones para ello intervino la expresión libre y creatividad por medio de la interpretación de un superhéroe, fomentando la interacción social y comunicativa entre los mismos. Cada una de estas actividades se llevaron a cabo con la finalidad de mejorar el desarrollo social de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio. Para alcanzar este propósito se emplearon diversos materiales mismos que fueron llamativos y atractivos para los pequeños al

momento de presentarlos en el aula de clase. Dentro del contexto de trabajo demostraron interés, motivación y disposición positiva para participar en cada actividad propuesta.

6.3 Resultado de la guía de actividades y postest

Cumpliendo con el objetivo de comprobar la efectividad de los juegos simbólicos en el fortalecimiento del desarrollo social de los niños de preparatoria y finalizando la guía de actividades jugando voy socializando con mi mundo, que fue evaluada a través de una escala valorativa con los parámetros logrado y no logrado, evidenciando los resultados en las siguientes tablas.

Tabla 8

Tipologías con los indicadores de evaluación de la guía de actividades

Tipologías	Número de indicadores	Logrado	No logrado
		f	f
Juego de imitación	1-12	21	1
Juego de oficio	13-24	21	1
Juego de disfraces	24-25	20	2

Nota. Datos obtenidos de las actividades de la guía aplicada a los niños de preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio

De acuerdo con la guía de juegos simbólicos se refleja en la tipología juego de imitación en su mayoría los niños han logrado un desarrollo de habilidades sociales debido a que realizan las actividades sin ninguna dificultad y que además se desenvuelven ante cualquier situación expuesta. En la tipología juego de oficio igualmente se observa que la los investigados logran realizar correctamente en su totalidad las actividades conociendo roles y responsabilidades de su sociedad, de esta manera los pequeños observan y valoran el trabajo de los demás. Y por otra parte en la tipología de juego de disfraces se evidencia que casi gran parte de los niños logran desarrollar su creatividad y confianza , al no solo se adentrarse a personajes si no que imaginan y se divierten. Denotándose por ende la efectividad de los juegos simbólicos para mejorar el desarrollo social de los niños.

Tabla 9

Tabla de las diferentes habilidades evaluadas del Test de Goldstein

Indicadores	Muy pocas veces						Intervenci	Muy pocas veces					
	Mucha s veces		Alguna s veces		Muy pocas veces			Muchas veces		Alguna s veces			
	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%		

Habilidades sociales avanzadas	6	26	15	63	2	11	2	9	20	87	1	4
Habilidades relacionadas con los sentimientos	7	30	15	63	1	7	4	18	18	78	1	4
Habilidades alternativas a la agresión	3	12	13	58	7	30	0	0	22	96	1	4
Habilidades para hacer frente al estrés	14	61	1	4	8	35	2	11	20	87	1	4
Habilidades de planificación	6	26	5	22	12	52	1	4	20	87	2	9
Media	7	31	10	42	6	27	2	8	20	87	1	5

Nota. Datos obtenidos de la aplicación del Test Habilidades sociales de Goldstein inicio y al final de la investigación a los niños de preparatoria de la Unidad Educativa

En base a la tabla 9 según los resultados obtenidos, en el diagnóstico inicial con la aplicación del Test de Habilidades sociales de Goldstein en promedio general de los indicadores reflejados en la tabla el 31% de los investigados obtuvieron un nivel de muy pocas veces, el 42% un nivel de muchas veces y solo un 27% algunas veces. Con la realización de la propuesta jugando voy socializando con mi mundo, basada en tipologías de juegos simbólicos, se alcanzaron resultados favorables, observando en el postest que existe una reducción en el nivel de muy pocas veces del 31% al 8%, el nivel muchas veces del 42% al 87% y disminuyendo el nivel de algunas veces del 27% al 5% en promedio global, demostrando con ello que los niños mejoraron el desarrollo social dentro del aula. Por lo anterior mencionado, el juego simbólico tiene una influencia significativa en el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños.

Sánchez (2023), manifiesta que es importante desarrollar actividades que promueven el juego simbólico, por su impacto significativo en la habilidad de los niños al relacionarse con los demás, este tipo de actividades contribuyen eficazmente y generan resultados positivos al interaccionar con otros, por ello es importante que los planteles educativos contribuyan a estimular a los pequeños mediante este tipo de juego.

7. Discusión

La presente investigación se realizó con el objetivo de comprobar la efectividad de los juegos simbólicos en el fortalecimiento del desarrollo social de los niños de preparatoria, realizada en la Unidad Educativa José Ángel Palacio, se trabajó con un enfoque mixto, diseño cuasiexperimental y un alcance descriptivo; igualmente se emplearon los métodos inductivo, deductivo, analítico-sintético. Además, se utilizó técnicas e instrumentos como el test de Habilidades Sociales Goldstein adaptado a las necesidades de los niños para conocer el nivel de desarrollo social y las dificultades de socialización que poseen. Ante la problemática se diseñó y aplicó una guía de actividades basadas en juegos simbólicos con tres tipologías; juegos de imitación, oficio y disfraces, que permitió mejorar el desarrollo social en los niños.

De acuerdo con los datos obtenidos en el pretest se determinó que el 42% de los niños se encuentran en un nivel de muchas veces en cuanto a las diferentes habilidades evaluadas y el 58% se ubica en los niveles de muy pocas veces y algunas veces ;al finalizar la propuesta de intervención en la evaluación final se evidencia una mejoría significativa menorando a un 13 % los niveles de muy pocas veces y algunas veces y aumentando con un porcentaje de 87% el nivel de muchas veces, denotando la adquisición del desarrollo social después de haber concluido la guía de actividades “Jugando voy socializando con mi mundo”, mostrando la eficacia del juego simbólico.

La investigación se compara con otras investigaciones como es corroborando con Casallo (2022), en su estudio aplicado a los niños de 5 años determinó la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral, partiendo de resultados descriptivos con un 67.50% de los niños alcanzando el nivel en proceso luego de aplicar el juego simbólico, seguido del nivel logro con el 30.0%, mientras que el 70.00% logró idéntico nivel respecto al lenguaje oral afirmando que el juego simbólico influye un 68% en el lenguaje oral.

Igualmente se verifica con la investigación de Calle (2018), en su estudio “El juego simbólico y su incidencia en el lenguaje oral en niños de 5 años”, un resultado positivo dado que el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística es menor al valor de significación teórica, se rechaza la hipótesis nula; ello significa que el juego simbólico si influyen en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa.

Así mismo se ratifica con la investigación de Martínez (2018), en su investigación titulada “ El juego simbólico en las normas sociales de los niños de Educación inicial” , mediante una ficha de observación a los niños que no respetaban el uso de normas sociales , se concluyó que el juego simbólico forma parte esencial de la vida de los niños y niñas y que tiene contribuye en las normas sociales, estableciendo pautas para la buena convivencia escolar, social y familia.

También se corrobora con Suárez (2010), en su investigación titulada “El juego simbólico en los niños de cinco años “mediante una encuesta y ficha de observación; afirma que los docentes a pesar de saber que el juego es uno de los factores que forma parte fundamental en el proceso de aprendizaje , más bien lo relegan a un plano secundario. El 100% de los entrevistados dicen estar dispuestos a colaborar para la creación de un lugar estratégico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niña; por otra parte, mediante la observación denotó el juego simbólico como una actividad privilegiada que debe ser encausada de manera planificada, en beneficio de un aprendizaje creativo.

Sin embargo, en la investigación se puede acotar que al momento de realizar la intervención se presentaron varias limitaciones como son la inasistencia de los niños, la poca colaboración con la docente del aula, riñas entre los investigados y distracción al realizar las actividades; a pesar de todos los inconvenientes presentados se logró cumplir con las actividades propuestas logrando así aportar al compañerismo y fomentando el valor de la empatía y la amistad.

8. Conclusiones

- En el diagnóstico realizado con el Test de Habilidades Sociales de Goldstein, a los niños de preparatoria se demostró que gran parte de los evaluados obtuvieron bajos niveles de desarrollo social evidenciándose el bajo rango de compañerismo, influenciando en el aula.
- Con la elaboración de la guía basada en actividades de juego simbólico con tipologías como: juegos de imitación, oficio y disfraces se logró que los niños mejoren la convivencia; debido a que aprendieron a respetarse, pedir permiso, dar las gracias, ayudar a los demás y no pelear.
- El juego simbólico empleado de manera continua permitió mejorar la convivencia en el aula, con la aplicación de diversos juegos los niños estimularon sus capacidades imaginativas, creativas y de representación, luego de la aplicación del postest se evidenció resultados positivos de un 42% a un 87% en la mayoría de los evaluados, mismos que se ubican en un nivel medio en adquisición de habilidades sociales que son indispensables para un desarrollo social en armonía

9. Recomendaciones

- Los centros educativos deberían contar con instrumentos de evaluación psicológica para los niños, permitiendo diagnosticar posibles dificultades en cuanto a las relaciones sociales con sus iguales, de tal forma que se disminuyan los problemas de convivencia y se fortalezcan valores importantes como el respeto.
- Las docentes de los centros educativos tendrían que continuar aplicando las actividades de la guía para seguir mejorando las relaciones sociales de los niños, poniendo en práctica valores, actitudes y conductas que aumenten la adquisición de habilidades sociales y así formen individuos responsables y solidarios.
- Las instituciones educativas, en todos los niveles deben trabajar las actividades del juego simbólico adaptando el nivel de complejidad de acuerdo con la edad que posean los niños con el fin de fomentar un desarrollo social armónico en la comunidad educativa.

10. Bibliografía

- Abad, J., y Ruiz de Velasco, A. (2011). El juego simbólico. *Aula de Infantil*, 65, 30-33
<https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Acosta, A., Megías, J., Segura, I., & Amador, E. R. (2014). Cuaderno de habilidades alternativas a la agresión. Programa de educación para la convivencia. Universidad de Granada.
- Araujo, J. G. L., Potosi, A. E. P., Aguayo, Y. C. B., y Aguayo, N. J. L. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y tecnología*, 1(1), 97-106.
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576>
- Bárcena, A. (2016). Desarrollo social inclusivo.
- Borja, M. N. (2013). *El juego simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica de la escuela particular „iberoamerica“ del cantón ambato provincia de tungurahua* (Bachelor's thesis).
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext&tlng=pt
- Calle Seras, D. J. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la IEI “Juan Pablo II”-Callao, 2014.
- Canales, R. M. O., Toledo, S. O., Damián, A. S., & Martínez, S. M. E. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329-1341.
- Casallo Trauco, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021.
- Chuiza, S. (2019). El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa maría auxiliadoradel cantón Chunchi, provincia de chimborazo, año lectivo 2018- 2019. [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Bolívar].
<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/3272>
- Contreras, R. D., Márquez Álvarez, G. L., Gutiérrez Gala, Z. K., De La Cruz, M. R., & Dayan Ortega Révolo, D. I. (2019). Escala de habilidades sociales avanza201Adas para estudiantes de Ciencias de la Comunicación. *Conrado*, 15(69), 96-103.

- Corvalán, J. L. M. (2012). Fases del desarrollo humano: implicaciones sociales. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, (2012-06). <https://www.eumed.net/rev/cccss/20/jlmc7.html>
- Cotrina, M. (2020). El juego simbólico para mejorar la Socialización primaria en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa Inicial 1372 Los Claveles Piura, 2019. [ArchivoPDF]file:///C:/Users/HP/Documents/1611929275255_TRABAJO%20DE
- Cruz, N., Espinoza, R., & Gutiérrez, S. (2021). Identificación del tema Desarrollo Social entre alumnos del Instituto Tecnológico Superior de Escárcega. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(6), 103-112.
- Cuervo Martínez, Á. (2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 6(1), 111-121. <https://www.redalyc.org/pdf/679/67916261009.pdf>
- de la Rosa Requena, G. (2009). *La importancia del desarrollo social en el niño preescolar* (Doctoral dissertation, UPN-Ajusco).
- Díaz, M., y Álvarez, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria y educación superior [Archivo PDF]. file:///C:/Users/HP/Downloads/epi114k.pdf
- Educación CR. (11 de junio de 2017). Definición y características del juego simbólico. <https://educacion573.wordpress.com/2017/06/11/titulo-de-la-entrada-de-blog/>
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHEM*, 13(1), 38-56.
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista chilena de pediatría*, 86(6), 436-443.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- García, M. D. R. V., Tobar, F. R. L., Delgado, V. M. V., & Gómez, M. N. M. (2017). Habilidades sociales. *Revista salud y ciencias*, 1(2), 8-15.
- Giraldo, M. C., Gómez, M. T., & Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado*, 9(14), 161-196. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5165272>
- González, A., & Jurado, M. D. M. M. (2022). Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 15(1), 113-123.
- González-Villavicencio, J. L., Vele-Caymayo, D. M., Tapia-Brito, D. Y., & Salgado-Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los


- niños. Polo del conocimiento, 7(2), 1815-1825.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>
- Herrera, M. P. M., & Barbosa, R. H. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. Herrera, M. P. M.,
- Hidalgo, L. (2020). La sobreprotección de los padres y su influencia en el desarrollo social de los estudiantes de segundo, tercero y cuarto egb de la Unidad Educativa Totoras, cantón Ambato, provincia de Tungurahua. [Tesis de Título de Psicóloga Educativa y Orientadora Vocacional, Universidad Estatal de Bolívar].
https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para
- Huerta, R. (2011). El juego simbólico. *Pulso. Revista de educación*, (34), 227-230.
- Martínez Silva, C. J. (2018). *El juego simbólico en las normas sociales de los niños de Educación Inicial* (Master's thesis).
- Mateus, D. E., & Vargas Orozco, H. (2018). Interacciones sociales: un acercamiento al diálogo de saberes creadores de conocimiento. *Humanidades digitales diálogo de saberes y prácticas colaborativas*.
https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_68.pdf
- MEDINA, Velú Marianela Valles; NOLLY, Doris Elizabeth Lozano; DÍAZ, Keyla Ysabel Torres. El juego simbólico: estrategia en la expresión oral en estudiantes de nivel inicial. *Revista Conrado*, 2022, vol. 18, no S3, p. 528-536.
- Palacios-Saltos, L. E., Moreira-Zambrano, Y. M., & Vargas-Rodríguez, F. A. (2021). SOSTENIBILIDAD EDUCATIVA Y DESARROLLO SOCIAL LATINOAMERICANO: Artículo de revisión bibliográfica. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 5(8 Ed. esp.), 2-8.
- Pérez, A. R. (2007). Principales modelos de socialización familiar. *Foro de educación*, 5(9), 91-97.
- Ramírez CR, A. A., Suárez, P. C. M., Mejía, J. B. C., Andrade, P. A. B., Torracchi-Carrasco, E., & Carpio, M. G. C. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209-218.
- Regader, B. (2021). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.
<https://psicologiyamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

- Rojas, M. J. L., Parra, D. J. L., & Díaz, R. H. (2018). Desarrollo afectivo y necesidades específicas de apoyo educativo en el alumnado con altas capacidades intelectuales. *Revista de Orientación Educativa AOSMA*, (25), 14-22.
- Sánchez, L. C. A., Criollo, D. M. A., Haro, W. J. C., & Bolagay, W. C. C. (2021). El contexto familiar y el desarrollo social infantil: un estudio de caso. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(EE-I-), 23-34.
- Sánchez, R. T. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate-Lima. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1), 348-369.
- Sierra, L., Pérez, A., & Rodríguez, Y. (2017). Estrategia para desarrollar habilidades en el manejo del estrés. *Revista científico-educacional de la provincia Granma.[Revista en Internet]*.
- Sierra, N. A. (2015). Dos perspectivas sobre el juego infantil. Aportes del Psicoanálisis y de la Psicología genética. *Argonautas. Revista de Educación y Ciencias Sociales*, 5(5), 64-75.
<https://fchportaldigital.unsl.edu.ar/index.php/argonautas/article/view/317>
- Solis, S. R. (2016). Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes "Pedro Vicente Maldonado" durante el período 2014- 2015. Quito : Universidad Central del Ecuador .
- Stein, A., & Migdalek, M. J. (2017). La construcción del “mundo de ficción” y de la trama narrativa en situaciones de juego simbólico en el hogar. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 2-15. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-35352017000100002&script=sci_arttext
- Suárez Mendieta, R. I. (2010). El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo.
- Tripero, A. (02 de 02 de 2011). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista.
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.YMVf3PIK>
- Valles, V. & Rios J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95.
- Vernon, S. A., & Alvarado, M. (2014). Aprender a escuchar, aprender a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad. *Materiales para Apoyar la Práctica Educativa*. México: INEE.

- Villamarin S. E. (2016). Juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia socio-emocional de los niños de Primero de Básica de la Escuela República de Brasil de la ciudad de Quito, año lectivo 2015-2016 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Yuquilema, D., Valle, V. V., & Ñaula, D. R. (2017). El juego simbólico como estrategia de aprendizaje de la matemática en la Educación Inicial. *Investigación, Tecnología e Innovación*, 9(9), 97-107

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular o trabajo de titulación.

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

Memorando N°: UNL-CEI-2023-040
Loja, 13 de octubre de 2023

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.
Para: Dra. Ana Lucia Andrade Carrión, Mg. Sc.

Estimada
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.,
Ciudad. -

De mi consideración:


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 la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Desarrollo social y juego simbólico en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna Srta. Cinthia Naomi Villalta Cumbicus, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** 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 el trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

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

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


Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Escaneado con CamScanner

Anexo 2. Guía de actividades

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial.

GUÍA DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIAL “JUGANDO VOY SOCIALIZANDO COM MI MUNDO”



AUTORA

Cinthia Naomi Villalta Cumbicus

LOJA- ECUADOR

2023

1. Presentación

La guía de juegos simbólicos contribuirá a que los niños de 5 a 6 años desarrollen su interacción social con los demás. Cuyo propósito tiene poner en marcha la creatividad, imaginación y superar miedos a su vez, ganar confianza. La guía denominada jugando voy socializando con mi mundo.

La guía se elaborará como una alternativa para optimizar el correcto desarrollo social en niños de 5 a 6 años, involucrando al juego simbólico como metodología que aportara de manera positiva en la convivencia diaria, partiendo que es un tema relevante dentro del contexto educativo, en la primera infancia tiene gran importancia porque ayudan a los niños a fortalecer la relación con sus pares.

Esta propuesta constará de veinticinco juegos simbólicos dirigidos a niños de 5 a 6 años, quienes serán los beneficiarios directos, al entrar en contacto con sus pares al momento de llevar a cabo cada uno de los juegos, potenciando el trabajo en equipo, empatía, respeto de algunas reglas y normas establecidas, evitando comportamientos inadecuados, lo cual generara la existencia de una sana convivencia en el grupo del que forma parte.

2. Evaluación

La evaluación se ejecutará mediante la observación y seguimiento a los niños, según los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica. Una vez culminadas las actividades propuestas cada semana, se aplicará una escala valorativa con el objetivo de conocer los avances y mejoras de los niños.

Aspectos a Evaluar:

- Participa activamente en la realización desarrollo del juego.
- Simula diversas acciones de personajes de su entorno.
- Mejora su trabajo en equipo durante el juego.
- Mejora la comunicación con sus pares
- Mejora sus relaciones sociales con personas cercanas.
- Asume a roles en el desarrollo del juego.
- Interactúa de manera positiva con sus compañeros.
- Trabaja en equipo durante el desarrollo del juego.
- Atiende y se concentra en la realización del juego.
- Coopera y comparte con sus compañeros gracias al trabajo colaborativo.
- Simula acciones cotidianas a partir de la imitación
- Mejora la atención y comunicación con sus iguales.
- Imita acciones durante el desarrollo del juego.
- Muestra afecto y compañerismo con sus iguales.
- Respeta turnos durante cuando se lleva a cabo el juego.
- Participa de manera espontánea en los juegos grupales.
- Coopera con los demás generando un clima armónico.
- Compite sanamente mejorando el desarrollo del social entre sus pares.

Actividad 1

Ositos hormigueros



Nota. La imagen muestra la imagen de dos niños realizando un juego de soplo.

Fuente: <https://camp4play.files.wordpress.com/2020/06/00ddf43ff148a2de827a4dfa86211035.jpg>

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo creando un clima armónico.

Tipología: Juego de imitación

Materiales:

Cinta de color blanco, Sorbete Conos, Bolitas de espuma flex ,Caretas de oso

Procedimiento: Se narrara el audiocuento “El erizo y el globo” (Anexo 1), luego se procederá a explicar la actividad que se va a realizar, entregando una careta a cada niño y presentando los materiales para llevar a cabo el juego, se formará grupos de trabajo de 4 niños; los cuáles tendrán que soplar como osos la pelota de espuma flex con el sorbete sin salirse del carril hasta llegar al cono, dar la posta al siguiente niño, el grupo que logre terminar primero será el ganador del juego. Para finalizar la actividad se entregará caretas de osos para que intercambien con sus compañeros colocándosela en el rostro y formen un círculo simulando un agrupamiento de osos que se abrazan.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Fomentar el trabajo en equipo creando un clima armónico.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 2

Los músicos



Nota. La imagen muestra niños tocando diferentes instrumentos musicales

Fuente. <https://thumbs.dreamstime.com/b/m%C3%BAsica-de-los-ni%C3%B1os-116144505.jpg>

Objetivo: Desarrollar la integración comunicándose con los demás de manera efectiva.

Materiales: Impresiones de instrumentos musicales, cartulina, guitarra, piano, trompeta, platillos, parlante y música.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Los niños interpretarán la canción “Hola, hola como estas” (Anexo 2), luego se procederá a dar indicaciones de la actividad propuesta entregando varios instrumentos, a continuación los niños elegirán el instrumento de su preferencia para simular la presentación de un grupo de músicos en donde se colocará de fondo la canción de “Yo tenía una orquesta” (Anexo 3). Para finalizar se solicitará a los niños que intercambien los instrumentos musicales dándose a compartir con sus compañeros otros instrumentos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Desarrollar la integración comunicándose con los demás de manera efectiva.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 3

Pan Panadero



Nota. La imagen muestra niños con masa de harina en las manos

Fuente. <https://thumbs.dreamstime.com/b/peque%C3%B1os-panaderos-34453743.jpg>

Objetivo: Simular ser un panadero

Materiales: mandil, harina, agua, recipiente, , colorante de alimentos.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Iniciarán cantando la canción “Palmas panadero” (Anexo 4), luego se procederá a presentar los materiales a los niños, posteriormente se explicará en que consiste la actividad y se iniciará mezclando la harina y el agua hasta formar una masa en donde posteriormente cada niño elaborará diversas formas y colores a su criterio, finalmente el cierre se hará plasmando todas las formas de las masas en una cartulina; y guardándola como un ejercicio en clase.

Evaluación

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Simular ser un panadero	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 4

Vamos de pesca



Nota. La imagen muestra niños con masa de harina en las manos

Fuente. <https://static.guiainfantil.com/pictures/articulos2/43000/43353-juego-pesca-el-pez-manualidades-para-ninos.jpg>

Objetivo: Imitar la pesca de peces de colores.

Materiales: Pescado de foamix, caña de pescar, agua, recipiente, canasta vacía, parlante.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Iniciarán con la canción “sol solecito” (Anexo 5), luego se procederá a presentar los materiales a los niños, después se recreará una laguna con los pececitos donde los pequeños van a llenar el recipiente de agua y colocar los peces de colores, posteriormente se entregará la caña para que los niños vayan pescando simulando que son pescadores, cantando y colocando los peces en el canasto y se irá rotando con el resto de los niños hasta que todos participen, finalmente el cierre se hará alternando grupos y ayudándose entre los pequeños a pescar en caso de que no puedan hacerlo

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Imitar la pesca de peces de colores.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 5

El gato y el ratón



Nota. La imagen muestra niños en un círculo cogidos de la mano

Fuente. <https://juegostradicionales.net/wp-content/uploads/2018/08/el-gato-y-el-raton.jpg>

Objetivo: Promover la interacción grupal

Materiales: Mascara de gato y ratón

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Iniciarán con la canción “Chu chu wa” (Anexo 6), luego se procederá a explicar el juego y se pedirá a los niños que formen un círculo y se tomen de las manos simulando una casa, posterior a ello se asignará a un participante que cumpla el papel de gato y otro de ratón el cuál va permanecer dentro de la casa y luego saldrá y correrá de manera que el gato intente comerse y los demás compañeros lo protegerán, finalmente para el cierre se irán intercambiando papeles conforme el gato vaya cazando.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Promover la interacción grupal	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 6

La tienda de doña Mariana



Nota. La imagen muestra niños en un supermercado

Fuente. <https://media.latiendadelafamilia.com/category/juguetes-de-imitacion-roles-1024x1024.jpeg>

Objetivo: Mejorar la comunicación entre compañeros

Materiales: Empaques vacíos de productos de tienda, canastas de cartón, fundas reciclables, billetes de juguete, papelotes, bolígrafos.

Tipología: Juego de oficio.

Procedimiento: Iniciarán con la canción “Buenos días canto yo” (Anexo 7), luego se procederá a explicar el juego y se elegirá al azar un vendedor el cuál atenderá a los clientes que en este caso serán el resto de los niños del salón, para ello se va a adecuar el lugar donde se van a colocar los productos con sus precios y se entregará el dinero para que los clientes adquieran los productos de la tienda, finalmente para cerrar se cambiará los roles para que puedan pasar todos por el mismo oficio de manera ordenada y compartiendo los alimentos adquiridos en la tienda.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Mejorar la comunicación entre compañeros	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 7

Patitos al agua, patitos a la tierra



Nota. La imagen muestra niños cogidos de la mano en un área verde

Fuente. https://www.eimenuts.com/app/uploads/cinco-ninos-formando-circulo-juntos_23-2148308710.jpg

Objetivo: Potenciar la atención y comunicación con sus pares.

Materiales: Cinta de color blanco, cancha o área verde.

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Iniciarán con la canción “El baile del movimiento” (Anexo 8), luego se procederá a explicar las instrucciones del juego a los niños en donde para iniciar se trazará un círculo amplio en la cancha con cinta de color blanco, posterior a ellos, se ubicará a los niños sobre la cinta. La maestra será quien dará las ordenes diciendo patitos al agua y los niños deben saltar al interior del círculo; mientras cuando diga patitos a la tierra deberán los niños ubicarse fuera del círculo, de manera que el niño que se equivoque al final pagara una prenda, finalmente para cerrar la persona que pague la prenda recibirá un abrazo de todos sus compañeritos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Potenciar la atención y comunicación con sus pares.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 8

Mi cohete volador



Nota. La imagen muestra un cohete recreado con material

Fuente: <https://i.pinimg.com/736x/80/54/38/80543857337327bd5795264d183ada59.jpg>

Objetivo: Simular el lanzamiento de un cohete en el espacio

Materiales: papel crepe, cartulinas, tapas plásticas, foamix, tubos de papel, silicona y botellas plásticas

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Iniciarán con la canción “A ram sam sam ” (Anexo 9), luego se procederá a explicar la actividad presentando los materiales que se va a emplear posteriormente se procede a decorar la botella con los diferentes materiales; una vez elaborado el cohete con la botella pastica , trasladamos a los niños a la cancha en donde uno por uno va imitando el lanzamiento del cohete hacia al espacio, finalmente para cerrar terminamos decorando los cohetes con ayuda de los compañeros y colocando figuras a colores que ellos deseen compartiendo gustos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Simular el lanzamiento de un cohete en el espacio	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 9

Mi escuelita mágica



Nota. La imagen muestra dos niños estudiantes

Fuente. <https://image.shutterstock.com/image-photo/two-small-children-costumes-teacher-260nw-1960050736.jpg>

Objetivo: Representar a personajes de su entorno asumiendo roles

Materiales: Sillas, mesas, pizarra pequeña, marcadores, hojas, crayones.

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con una canción “Soy una taza” (Anexo 10), luego se explicará la actividad a tratar donde se elegirá al azar a un niño para que cumpla con él papel de maestro, mientras que el resto de sus compañeros se muestran colaboradores y respetuosos al momento de llevar a cabo las actividades que la maestra proponga de manera que se refleje una sana convivencia dentro y fuera del salón, finalmente para cerrar se dará la oportunidad que todos roten por el papel que deseen y así sientan equidad ente ellos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Representar a personajes de su entorno asumiendo roles	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 10

Superhéroes en acción



Nota. La imagen muestra niños disfrazados

Fuente. https://encryptetbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSuzV_1GpIQ0zEmB4CBx5BFwWQXJGHgbiUjAw&usqp=CAU

Objetivo: Participar en juegos grupales por medio de la representación de superhéroes.

Materiales: Disfraces de superhéroes.

Tipología: Juego de disfraces

Procedimiento: Se iniciará con una canción “Niños superhéroes” (Anexo 11), luego se procederá a explicar las instrucciones de la actividad, se realizarán dos grupos de los cuales uno será integrado por los super héroes y el otro por las personas que necesitan ayuda, los niños del primer grupo deberán elegir el super héroe que quieran representar y posterior a ello emitir las acciones que ellos realizan al momento de que las personas pidan auxilio de manera que los superhéroes escuchen y actúen ,finalmente para cerrar se realizará un juego de fichas donde como super héroes nos indicaran que harán en cada situación; por ejemplo en un incendio, al cruzar la calle una persona adulta. Etc...

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Participar en juegos grupales por medio de la representación de superhéroes.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 11

Doctor juguetes



Nota. La imagen muestra dos niños estudiantes

Fuente. <https://images.freeimages.com/images/premium/previews/9487/9487134-playing-doctor.jpg>

Objetivo: Simular el rol que cumplen los doctores atendiendo a sus pacientes

Materiales: Mandil de doctor, utensilios de médico, osos de peluche, muñeca.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Se iniciará con el famoso juego del veo veo que ves utilizando objetos dentro del aula, posteriormente se indicará instrucciones de la actividad. Durante la actividad se asignará el cargo de doctor a un niño al azar y el resto cumplirán el rol de pacientes, el doctor se encargará de brindar atención médica a cada paciente simulando que al oso de peluche le duele la barriga, ala muñeca la cabeza y la rodilla de manera que el medico después de la revisión brindará una receta y curará a los pacientes, finalmente para cerrar se designará una enfermedad al oso de peluche en la que todos juntos lo curarán como futuros doctores

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Simular el rol que cumplen los doctores atendiendo a sus pacientes	
Niños/as	Logra	No logra
1		

Actividad 12

Mis pies de dinosaurio



Nota. La imagen muestra globos en un área verde

Fuente. <https://elcaudelfons.com/images/ef/globos/explotaglobos.jpg>

Objetivo: Interactuar e integrarse con sus pares durante el juego.

Materiales: Globos de colores, lana y parlante, garras de animal de cartulina.

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con la canción “Susanita tiene un ratón” (Anexo 12); Se procederá a entregar unas patas de dinosaurio creadas por la docente con cartulina y luego se detallará las instrucciones de las actividades las cuales consisten en inflar globos de colores y colocar un pedazo de lana y posterior a ello atar el globo en el tobillo de cada niño, en donde al momento que suene la canción de los globos, los niños deberán correr simulando a un dinosaurio e intentar reventar y pisar el globo de sus demás compañeros, finalmente para cerrar se intercambiarán los pies de dinosaurio y compartirán colores y simularán diferentes tipos de dinosaurios.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Interactuar e integrarse con sus pares durante el juego.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 13

Pesca bolitas



Nota. La imagen muestra bolas de colores en un recipiente con agua

Fuente. <https://actividadesinfantil.com/wp-content/uploads/2019/10/motricidad-16.jpg>

Objetivo: Promover la atención y diversión del grupo.

Materiales: Bolitas de colores, recipiente, agua, cucharon, cubetas

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Se iniciará con la canción “La gallina turuleca” (Anexo 13); luego se dará las instrucciones respectivas para la ejecución de la actividad, en donde se formarán grupos de niños; los cuales deberán cumplir con el rol de un pescador y con un cucharon pescar las bolitas de colores que estan ubicadas en el recipiente con agua e insertarlas en interior de cada una de las cubetas de manera que el grupo que logre llenar toda la cubeta será el grupo ganador, finalmente para cerrar los niños intercambiaran las bolitas antes recogidas en la pesca y jugaran con ellas al aire libre.

Evaluación

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Promover la atención y diversión del grupo.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 14

Serpientes de harina



Nota. La imagen muestra a niños manipulando harina

Fuente. <https://www.manualidadesinfantiles.org/wp-content/uploads/Juegos-con-harina-y-agua.jpg>

Objetivo: Cooperar e imitar el movimiento de la serpiente

Materiales: Agua, mandil, harina, colorante, mesa y parlante

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con la canción “Mariposita” (Anexo 14); luego se dará a conocer los materiales del juego el cual consiste en que los niños deben preparar una masa de color verde y posteriormente elaborar serpientes, una vez realizadas deberán bailar la canción “soy una serpiente” (Anexo15) , finalmente para cerrar los niños intercambiaran sus serpientes y bailarán juntos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Cooperar e imitar el movimiento de la serpiente	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 15

La cajita mágica



Nota. La imagen muestra una caja adornada de colores

Fuente. <https://i.pinimg.com/236x/3e/28/e9/3e28e926575a16b13aa790d00ac14816--school-ideas-ems.jpg>

Objetivo: Simular acciones cotidianas a partir de la imitación

Materiales: Caja de zapatos, imágenes, utensilios del hogar

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con la canción “Caja sorpresa” (Anexo 16); luego se indicará cada uno de los materiales y procederá a elaborar y decorar la cajita mágica en donde participaran todos los niños, así mismo se colocará en el interior de ella las diferentes tarjetas con actividades cotidianas tales como cepillarse los dientes, recoger los juguetes, ponerse la ropa. Una vez preparada la caja se pide la participación de cada uno de los niños donde debe sacar una tarjeta e imitar la acción cotidiana que se observe, de igual manera con el resto de los niños, finalmente para cerrar se moverá la caja y se hará imitar una acción a todos juntos en grupo

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Simular acciones cotidianas a partir de la imitación	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 16

Preparando y compartiendo una rica ensalada de frutas

Nota. La imagen muestra un adulto junto a niños realizando una ensalada de frutas.



Fuente. <https://thumbs.dreamstime.com/z/ni%C3%B1os-lindos-que-preparan-una-ensalada-de-fruta-en-cocina-116811404.jpg>

Objetivo: Desarrollar la capacidad de cooperar y compartir con sus iguales.

Materiales: Recipiente, tablas, frutas, cuchillo plástico, vasos y yogurt

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Se iniciará con la canción “El cocinero” (Anexo 17); luego se presentará cada uno de los ingredientes y se dará las respectivas instrucciones que consisten en que todos los niños deben lavarse las manos, colocarse el mandil y empezar a cortar con la supervisión de la maestra cada una de las frutas y colocar dentro del recipiente una vez que hayan culminado con todas las frutas. Finalmente para cerrar se servirá a cada niño una porción de ensalada y se pedirá intercambiarla con su compañero de al lado y así disfrutar de su deliciosa ensalada.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Desarrollar la capacidad de cooperar y compartir con sus iguales.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 17

El agente de tránsito



Nota. La imagen muestra un niño señalando un semáforo

Fuente. <https://bebechito.com/wp-content/uploads/2020/06/1.png>

Objetivo: Representar a un policía y simular el funcionamiento del semáforo.

Materiales: Caja de cartón, cartulina roja, verde y amarilla, silicona, tijera.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Se iniciará con la canción “El auto de papa” (Anexo 18); luego para llevar a cabo la actividad se iniciará presentando los materiales que se empleará para la recreación del semáforo, posteriormente se indicara los pasos para la elaboración del semáforo explicando a los participantes que van a representar el papel de peatón, semáforo y vehículo. Finalmente, para culminar con el cierre se entregará por parejas una lamina para que los niños pinten su semáforo en parejas de acuerdo a sus gustos y luego la presenten ante todos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Representar a un policía y simular el funcionamiento del semáforo.	
Niños/as	Logra	No logra
1		

Actividad 18

Juanito el heladero



Nota. La imagen muestra una niña en un puesto de helados.

Fuente.<https://i.ytimg.com/vi/Ne-f1tZKMWE/maxresdefault.jpg>

Objetivo: Imitar e identificar el oficio que cumplen los miembros de la comunidad.

Materiales: Helados de foamix, cartón, temperas, silicona, tijeras y billetes de juguete

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento:

Se iniciará con la canción “Sammy el heladero” (Anexo 19); luego para llevar a cabo la actividad se iniciará presentando los materiales en donde con ayuda de todos los niños se convertirá el cartón en una cartelera de helados, seguidamente se elegirá al azar un niño que represente al heladero mientras que el resto harán el papel de compradores, el heladero les ofrecerá diferentes sabores y pagarán por el costo del helado. Finalmente, para cerrar la actividad se hará a los niños que simulen compartir sus sabores de helados con el resto y conversen sobre la consistencia o ingredientes que se encuentran en cada uno.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación Niños/as	Imitar e identificar el oficio que cumplen los miembros de la comunidad.	
	Logra	No logra
1		

Actividad 19

Las arañas tejedoras



Nota. La imagen muestra niños enlazados con lana

Fuente. [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSx5_UhUW999yq1RHmfeIZoG8fkbyid6f7gA&usqp=CAU)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSx5_UhUW999yq1RHmfeIZoG8fkbyid6f7gA&usqp=CAU](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSx5_UhUW999yq1RHmfeIZoG8fkbyid6f7gA&usqp=CAU)

Objetivo: Mejorar las relaciones sociales

Materiales: Lana, parlante

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con una adivinanza” (Anexo 20); luego para llevar a cabo la actividad se armará grupos de cinco niños y se darán las instrucciones del juego, así mismo se entregará una madeja de lana a cada grupo y se explicará que deben realizar un círculo y asignar un participante que imite a una araña, el mismo que iniciará lanzando una madeja de un participante al otro, cantando la canción “Arañita tejedora” (Anexo 21). Finalmente se entregará a los niños una lamina con una araña en la cual procederán a rellenarla de trocitos de lana e intercambiando su ficha con sus compañeros y llevándola a casa.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Mejorar las relaciones sociales	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 20

Mi amigo el bombero



Nota. La imagen muestra un niño imitando un bombero

Fuente. <https://i.ytimg.com/vi/LH0co0u9YeM/hqdefault.jpg>

Objetivo: Reconocer los oficios de personas que brindan servicio a la comunidad.

Materiales: Foamix, papel periódico, casco, botas, silicona, tijeras y acuarelas.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Se iniciará con una canción” Soy un bombero” (Anexo 21); luego antes de iniciar la actividad se debe presentar los materiales y se explicará a los niños que se va a recrear y simular un incendio; para ello se debe elaborar un traje de bombero para posteriormente asignar un niño y colocárselo; el cual imitará las acciones que realiza el bombero durante un incendio de manera que el resto de los niños observe y conozca el trabajo de un bombero así mismo todos podrán rotar el rol. Finalmente se entregará a los niños una ficha donde se encontrará un bombero, un policía y un médico, donde ellos pintaran únicamente el oficio del día trabajo con los dedos y acuarelas de diversos colores.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Reconocer los oficios de personas que brindan servicio a la comunidad.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 21

Baile de los animales



Nota. La imagen muestra un niño imitando un bombero

Fuente. https://www.barullo.com/26572-thickbox_default/caretas-animales-surt-eva.jpg

Objetivo: Fomentar la sana convivencia en base a la imitación de animales de la granja

Materiales: Pinturas, cartulinas, foamix y elástico

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con una canción” El baile de los animales” (Anexo 22); luego se presentará los materiales y se detallaran algunas instrucciones que consisten elaborar caretas de los animales de la granja con ayuda de la maestra, así posteriormente se indicara que se va a realizar una presentación donde cada niño imitará un animal de la granja tales como cerdo, gato, gallina, vaca; y se realizará el baile de los animales con la participación de todos en conjunto, para finalizar los niños intercambiaran sus caretas realizadas y en un circulo bailaran de pie cogidos de la mano.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Fomentar la sana convivencia en base a la imitación de animales de la granja	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 22

Soy un jugador de baloncesto

Nota. La imagen muestra niños lanzando bolas en un cesto.



Fuente. https://www.manualidadesinfantiles.org/wp-content/uploads/Juego_motricidad_gruesa-03.jpg

Objetivo: Aprender a divertirse con sus pares con el concepto espacial.

Materiales: Canastas, pelotas de colores, cinta y plastilina naranja.

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con una canción” Juguemos baloncesto” (Anexo 23); luego para iniciar la actividad se darán las instrucciones del juego que consiste en formar grupos de seis niños los cuales se colocaran detrás de la línea realizada con la cinta; y posteriormente encestaran a una distancia de dos metros las pelotas de colores en el interior de las canastas, el grupo que mas pelotas enceste será el ganador.

Para finalizar entregaremos una lámina donde se encontrará un balón de baloncesto en el que cada grupo de trabajo rellenarán trabajando colectivamente con plastilina naranja.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Aprender a divertirse con sus pares con el concepto espacial	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 23

Carrera de gatos



Nota. La imagen muestra una niña con una careta de gato

Fuente.

<https://static.guiainfantil.com/media/23703/careta-mascara-gato-carnaval-ninos.jpg>

Objetivo: Imitar el sonido y la caminada de un gato

Materiales: Caretas de gato y conos

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con una canción” Señor don gato” (Anexo 24); luego para iniciar la actividad la docente formará grupos de seis niños en donde explicará las instrucciones; las cuales persisten en colocarse y simular e imitar la caminada de un gato hasta llegar al cono y regresar.

Para finalizar realizaremos la actividad de manera que los niños se sacaran la careta al llegar al cono y se la darán al próximo de manera que participaran todos y se diviertan todos los niños finalmente el grupo que culmine en menor tiempo será el ganador.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Imitar el sonido y la caminada de un gato.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 24

Soy un chofer



Nota. La imagen muestra niños manejando un vehículo realizado con cartón.

Fuente. https://image.freepik.com/vector-gratis/nino-nina-conduciendo-carro-carton_283146-61.jpg

Objetivo: Elaborar un carro con la caja de cartón utilizando su creatividad e imaginación.

Materiales: Caja de cartón, temperas, tijeras, silicona, papel crepe, papel seda y cartulina.

Tipología: Juego de oficio

Procedimiento: Se iniciará con una canción” Soy un pequeño conductor” (Anexo 25); luego para iniciar la actividad la docente presentará los materiales que se emplearan en la elaboración del carro de cartón para lo cual el niño debe pintar y decorar su carro a su gusto con ayuda de la maestra para luego subirse e imitar el sonido del carro.

Para finalizar haremos que los niños compartan sus carros creados y jueguen con ellos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Elaborar un carro con la caja de cartón utilizando su creatividad e imaginación	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Actividad 25

Soy un tomate



Nota. La imagen niños en pareja realizando el baile del tomate.
Fuente. <https://i.ytimg.com/vi/83ZUGT4jjY4/maxresdefault.jpg>

Objetivo: Mejorar la comunicación y concentración con los compañeros.

Materiales: Parlante y tomate

Tipología: Juego de imitación

Procedimiento: Se iniciará con una canción” Tumbas por aquí tumbas por allá” (Anexo 26); luego para iniciar la actividad la docente pedirá a los niños que elijan una pareja con la cuál se van a colocar un tomate sobre la frente y bailar al ritmo de la música con las manos atrás, la pareja que haga caer el tomate quedará automáticamente eliminada del juego y la pareja que logre mantener el tomate hasta el final será la pareja ganadora. Para finalizar la actividad haremos que los niños que perdieron vuelvan a realizar la actividad emparejándose de nuevo con otros niños.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Desarrolla la expresión artística a través del movimiento del cuerpo y el dibujo para mejorar la pre escritura.	
	Logra	No logra
Niños/as		
1		

Anexos

Anexo 1

Anexo 2

¡Uh!

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Yo muy bien

¿Y tú que tal?

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Vamos a aplaudir

¡Uh!

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Yo muy bien

¿Y tú que tal?

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Vamos a zapatear

(Vengan esos pies fuerte, fuerte)

¡Uh!

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Yo muy bien

¿Y tú que tal?

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Vamos a saltar

(Venga arriba)

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Yo muy bien

¿Y tú que tal?

Hola, hola, hola, ¿cómo estás?

Vamos este show a comenzar

Anexo 3

Yo tenía una orquesta

y en ella tocaba

El tenía una orquesta

y en ella tocaba

no tenía instrumentos

yo los imitaba

no tenía instrumentos

el los imitaba

Cuando el director

el ritmo nos marcaba

con su imaginación

la orquesta así sonaaabaaaa

Porromponpon hacía la trompeta

Porromponpon hacía el trombón

Dirindirindirán, cuando el banjo tocaba

los violines sonaban, gua gua gua

Anexo 4

Palmas, palmas, panadero

Hazme una torta muy rápido

Amásala y marca con una C

Y la comeremos Carlos y yo

Palmas, palmas, panadero

Hazme una torta muy rápido

Amásala y marca con una A

Y la comeremos Amanda y yo

Palmas, palmas, panadero

Hazme una torta muy rápido

Amásala y marca la con una K

Y la comeremos Karen y yo

Palmas, palmas, panadero

Hazme una torta muy rápido

Amásala y marca la con una E

Y la comeremos Enrique y yo

Anexo 5

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

Luna, lunera, cascabelera,
cinco pollitos y una ternera.
¡Caracol, caracol,
a la una sale el sol!

Sale Pinocho tocando el tambor
con una cuchara y un tenedor.
Sol, solecito,
caliéntame un poquito
por hoy por mañana
por toda la semana.

Anexo 6

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Dedo hacia arriba

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Dedo hacia arriba

Hombro fruncido

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Dedo hacia arriba

Hombro fruncido

Cabeza hacia atrás

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Dedo hacia arriba

Hombro fruncido

Cabeza hacia atrás

Cola hacia atrás

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Dedo hacia arriba

Hombro fruncido

Cabeza hacia atrás

Cola hacia atrás

Pie de pingüino

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa-wa-wa

Compañía

Brazo extendido

Puño cerrado

Dedo hacia arriba

Hombro fruncido

Cabeza hacia atrás

Cola hacia atrás

Pie de pingüino

Lengua afuera

Ta-ta-ta, ta-ta-ta

Ta-ta-ta-ta-ta

Ta-ta-ta, ta-ta-ta

Ta-ta-ta-ta-ta

Anexo 7

Buenos días, canto yo

si cantas con ganas, será un día mejor

Buenos días, canto yo

Buenos días, cantar es lo mejor

Buenos días, canto yo

Buenos días, cantar es lo mejor

cantar es lo mejor

Anexo 8

Esta es la batalla del movimiento.

Esta es la batalla del movimiento.

A mover los pies sin parar un momento.

A mover los pies sin parar un momento.

Los pies, los pies, los pies, los pies.

Esta es la batalla del movimiento.

Esta es la batalla del movimiento.

A mover las piernas sin parar un momento.

A mover las piernas sin parar un momento.

Los pies, los pies y ahora las piernas.

Izquierda, derecha, izquierda, derecha.

Esta es la batalla del movimiento.

Esta es la batalla del movimiento.

A mover la cola sin parar un momento.

A mover la cola sin parar un momento.

Los pies, las piernas, y ahora la cola.

Esta es la batalla del movimiento.

Esta es la batalla del movimiento.

A mover los brazos sin parar un momento.

A mover los brazos sin parar un momento.

Los pies, las piernas, la cola y hora los brazos.

Esta es la batalla del movimiento.

Esta es la batalla del movimiento.

Muevo la cabeza sin parar un momento.

Muevo la cabeza sin parar un momento.

Los pies, las piernas, la cola,

los brazos y hora la cabeza.

Esta es la batalla del movimiento.
Esta es la batalla del movimiento.
A mover el cuerpo sin parar un momento.
A mover el cuerpo sin parar un momento.
Los pies, las piernas, la cola,
los brazos, la cabeza y hora todo el cuerpo.

Esta es la batalla del movimiento.
Esta es la batalla del movimiento.
Esta es la batalla del movimiento.
Esta es la batalla del movimiento.

Anexo 9

A ram sam sam, a ram sam sam
Guli guli guli guli
Guli ram sam sam
A ram sam sam, a ram sam sam
Guli guli guli guli
Guli ram sam sam
A rafiq, a rafiq
Guli guli guli guli
Guli ram sam sam
A rafiq, a rafiq
Guli guli guli guli
Guli ram sam sam

Anexo 10

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express
Chu chu

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express
Chu chu

Anexo 11

Niños superhéroes

Niños superhéroes

Niños superhéroes, héroes, héroes

Niños superhéroes

Protagonistas de la ficción

Usando la imaginación

Trajes especiales

Poderes sobrenaturales

Pegar saltos increíbles

O hacerse invisibles

Niños superhéroes, héroes, héroes

Niños superhéroes

Protagonistas de la ficción

Usando la imaginación

Más que los cinturones

Volar como los aviones

Martillo rompedor

Cambiar el cuerpo de color

Niños superhéroes, héroes, héroes

Niños superhéroes

Protagonistas de la ficción

Usando la imaginación

Tener doble identidad

Una máxima elasticidad

Lanzar rayos por los ojos

Ser valientes ante todo

Niños superhéroes, héroes, héroes

Niños superhéroes

Protagonistas de la ficción

Usando la imaginación

Caminar por las paredes

Sacar del peligro a la gente

Tener un gran escudo
Y el brazo muy forzado
Niños superhéroes, héroes, héroes
Niños superhéroes
Protagonistas de la ficción
Usando la imaginación
Protagonistas de la ficción
Usando la imaginación
Protagonistas de la ficción
Usando la imaginación, wooh

Anexo 12

Susanita tiene un ratón
Un ratón chiquitín
Que come chocolate y turrón
Y bolitas de anís
Duerme cerca del radiador
Con la almohada en los pies
Y sueña que es un gran campeón
Jugando al ajedrez
Le gusta el fútbol, el cine y el teatro
Baila tangos y rock'n roll
Y si llegamos y nota que observamos
Siempre nos canta esta canción
Susanita tiene un ratón
Un ratón chiquitín
Que come chocolate y turrón
Y bolitas de anís
Ven acá ratoncito
No te vayas

Le gusta el fútbol, el cine y el teatro
Baila tango y rock'n roll
Y si llegamos y nota que observamos
Siempre nos canta esta canción

Susanita tiene un ratón
Un ratón chiquitín
Que come chocolate y turrón
Y bolitas de anís

Duerme cerca del radiador
Con la almohada en los pies
Y sueña que es un gran campeón
Jugando al ajedrez

Susanita tiene un ratón
Un ratón chiquitín
Que come chocolate y turrón
Y bolitas de anís

Duerme cerca del radiador
Con la almohada en los pies
Y sueña que es un gran campeón
Jugando al ajedrez

Susanita tiene un ratón

Anexo 13

Yo conozco una vecina
Que ha comprado una gallina
Me parece una sardina enlatada

Tiene las patas de alambre
Porque pasa mucha hambre
Y la pobre está todita desplumada

Pone huevos en la sala
Y también en la cocina
Pero nunca los pone en el corral

La gallina turuleca
Es un caso singular
La gallina turuleca
Está loca de verdad

La gallina turuleca
Ha puesto un huevo
Ha puesto dos, ha puesto tres

La gallina turuleca
Ha puesto cuatro
Ha puesto cinco, ha puesto seis

La gallina turuleca
Ha puesto siete
Ha puesto ocho, ha puesto nueve

¿Dónde está esa gallinita?
Déjala, la pobrecita
Déjala que ponga 10

Yo conozco una vecina
Que ha comprado una gallina
Me parece una sardina enlatada

Tiene las patas de alambre
Porque pasa mucho hambre
Y la pobre está todita desplumada

Pone huevos en la sala
Y también en la cocina
Pero nunca los pone en el corral

La gallina turuleca
Es un caso singular

La gallina turuleca

Está loca de verdad

La gallina turuleca

Ha puesto un huevo

Ha puesto dos, ha puesto tres

La gallina turuleca

Ha puesto cuatro

Ha puesto cinco, ha puesto seis

La gallina turuleca

Ha puesto siete

Ha puesto ocho, ha puesto

¿Dónde está esa gallinita?

Déjala, la pobrecita

Déjala que ponga 10

Anexo 14

Mariposita está en la cocina

Haciendo chocolate para la madrina

Potí, potí, pata de palo

Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, yo

Mariposita está en la cocina

Haciendo chocolate para la madrina

Potí, potí, pata de palo

Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, yo

Mariposita está en la cocina

Haciendo chocolate para la madrina

Potí, potí, pata de palo

Ojo de vidrio y nariz de guacamayo

Mariposita está en la cocina

Haciendo chocolate para la madrina

Potí, potí, pata de palo
Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, yo

Anexo 15

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Anexo 16

Caja sorpresa, caja sorpresa.

¿Qué hay dentro de la caja sorpresa?

Caja sorpresa, caja sorpresa.

¿Qué hay dentro de la caja sorpresa?

Caja sorpresa, caja sorpresa.

¿Qué hay dentro de la caja sorpresa?

Caja sorpresa, caja sorpresa.

¿Qué hay dentro de la caja sorpresa?

Anexo 17

Pico de pato, dientes de erizo,
uñas de gato, patas de hurón,
son materiales que yo utilizo
en mi cocina de creación.

Soy cocinero de alta cocina,
soy cocinero de creación ,
uso la espuma y la gelatina,
soy un maestro con el sifón.

¡Vengan, señores, a mi cocina!
Prueben los platos de mi invención:
humo de huevos, brisa de harina
y para postre, creps de melón.

Pico de pato, dientes de erizo,
uñas de gato, patas de hurón,
son materiales que yo utilizo
en mi cocina de creación .

Tomo un cocido, lo deconstruyo,
luego presento nueva versión

y a los que objeten yo les arguyo
que esto es cocina de creación.

Pero en mi casa ya es otra cosa,
maravillosa casualidad,
tomo los guisos que hace mi esposa
que es de cocina tradicional.

Pico de pato, dientes de erizo,
uñas de gato, patas de hurón
son materiales que yo utilizo
en mi cocina de creación.

Soy cocinero de alta cocina,
soy cocinero de creación,
uso la espuma y la gelatina,
soy un maestro con el sifón.

¡Vengan, señores, a mi cocina!
Prueben los platos de mi invención:
humo de huevos, brisa de harina
y para postre, creps de melón.

Pico de pato, dientes de erizo,
¡Esto es cocina de creación!

Anexo 18

El viajar es un placer,
que nos suele suceder.
En el auto de papá
nos iremos a pasear.
Vamos de paseo pi pi pi
en un auto feo pi pi pi
pero no me importa pi pi pi
porque llevo torta pi pi pi.

Y ahora vamos a pasar por un túnel.

Por el túnel pasarás,
la bocina tocarás,
la canción del pi pi pi
la canción del pa pa pa

Vamos de paseo pi pi pi
en un auto feo pi pi pi
pero no me importa pi pi pi
porque llevo torta pi pi pi.

Ahora vamos a pasar por una zona donde hay curvas. Cuidado con las curvas.

El viajar es un placer...

Y ahora vamos a pasar por los baches .
Cuidado con los baches.

El viajar es un pla...aai !
que nos suele suce...aai !
en el auto de pa..aai !
nos iremos a pa..aai !

Vamos de paseo pi pi pi
en un auto feo pi pi pi
pero no me importa pi pi pi
porque llevo torta pi pi pi.

Anexo 19

Sammy el Heladero
es un pingüino feliz y gordito
vive en su patria de hielo
vendiendo helados

y empujando su carrito

Los helados que Sammy vende

los hace con agua y con risa

a veces les pone leche

nueces molidas y un poco de brisa

Sammy un día partió

al África empujando su carrito

los animales salvajes

comieron helado

y quedaron fresquitos

Para el león helado de limón

para el tigre feroz helado con arroz

para el elefante un helado gigante

para toda la familia

un helado de vainilla.

Sammy el heladero

quiso volver a su patria de hielo

los animales salvajes del África

lo tomaron prisionero.

Sammy en su calabozo

lloraba gritaba y pataleaba

y a los le helados echaba

clavos molidos y pimienta mojada

Pero por fin lo soltaron

porque se cansaron de oírle sus gritos

y Sammy el Heladero

volvió a su patria empujando su carrito

Para el león helado de limón

para el tigre feroz helado con arroz

para el elefante un helado gigante

para toda la familia

un helado de vainilla.

Para el león helado de limón

para el tigre feroz helado con arroz

para el elefante un helado gigante

para toda la familia

un helado de vainilla.

Anexo 20

Una letra alta y delgada es.

La luna y el sol la llevan, pero en el aire no la ves. ¿Qué es?

Adivinanzas

Respuesta: La letra L

Anexo 21

yo soy un. bombero. yo voy veloz si hay un fuego muy feroz voy a apagar cualquier incendio sin dudar Esa es mi misión el luchar con mucha pasión yo soy capaz y muy avanzada salvándoles el día pues yo soy un bombero esto es yo soy un bombero lo eres muy bien al fuego pensé con mi manguera haré llover y vas a ver qué.

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico (pretest y postest aplicado)

Resultados del pretest

Nombre: Caraguay Capa Thalia Alejandra

UNIVERSIDAD DE LA PAZ

Facultad de la educación, el arte y la comunicación
Escuela de Educación Superior de Lenguaje adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

HABILIDADES SOCIALES (H.S.)
Escala de Habilidades Sociales de Colección adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

Indica el grado en que accede lo que indica cada uno de los ítems para ello deberá marcar únicamente lo siguiente:

1 Nunca MUY POCAS 2 Nunca MUCHAS veces 3 Nunca ALGUNAS veces

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES			
1	Escucha atentamente a los demás	1	
2	Inicia una conversación		2
3	Mantiene una conversación	1	
4	Hace las preguntas sobre el pasado de algunas situaciones		3
5	Dice gracias	1	
6	Se presenta por iniciativa propia		3
7	Presenta a otros compañeros	1	
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS			
8	Pide ayuda cuando tiene dificultad	1	
9	Participa en las actividades	1	
10	Sigue instrucciones y las ejecuta correctamente		3
11	Se relaciona con los demás cuando comienza un juego		3
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS			
12	Comenta sus propios sentimientos	1	
13	Expresa sus sentimientos o través de dibujos	1	
14	Expresa afecto	1	
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN			
15	Pide perdón		3
16	Comparte algún elemento juguetes o otra pertenencia	1	
17	Ayuda a los demás		3
18	Se da cuenta		3
19	Evita problemas		3
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS			
20			
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN			
21	Se concentra en la actividad que está realizando		3

Escuadrado con Cuadrícula

Nombre: Coello Sanchez Scarlett Milenka

UNIVERSIDAD DE LA PAZ

Facultad de la educación, el arte y la comunicación
Escuela de Educación Superior de Lenguaje adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

HABILIDADES SOCIALES (H.S.)
Escala de Habilidades Sociales de Colección adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

Indica el grado en que accede lo que indica cada uno de los ítems para ello deberá marcar únicamente lo siguiente:

1 Nunca MUY POCAS 2 Nunca MUCHAS veces 3 Nunca ALGUNAS veces

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES			
1	Escucha atentamente a los demás		2
2	Inicia una conversación		2
3	Mantiene una conversación		2
4	Hace las preguntas sobre el pasado de algunas situaciones		2
5	Dice gracias		2
6	Se presenta por iniciativa propia		2
7	Presenta a otros compañeros		2
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS			
8	Pide ayuda cuando tiene dificultad		2
9	Participa en las actividades		2
10	Sigue instrucciones y las ejecuta correctamente		2
11	Se relaciona con los demás cuando comienza un juego	1	
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS			
12	Comenta sus propios sentimientos		2
13	Expresa sus sentimientos o través de dibujos		2
14	Expresa afecto		2
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN			
15	Pide perdón		2
16	Comparte algún elemento juguetes o otra pertenencia		2
17	Ayuda a los demás		2
18	Se da cuenta		2
19	Evita problemas		2
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS			
20			
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN			
21	Se concentra en la actividad que está realizando		2

Escuadrado con Cuadrícula

Nombre: Caicedo Guaman Dylan Santiago

Coello Sanchez Dylan Santiago

8. Atención

UNL Facultad de la educación, el arte y la comunicación
Escuela de Educación Social de Formación adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

HABILIDADES SOCIALES (HLS-NS)
Escala de Habilidades Sociales de Formación adaptada para niños de 4 a 7 años de edad.

Indique el grado en que ocurre lo que indica cada una de las conductas para ello deberá tener presente lo siguiente:

1 Nunca MUY POCAS 2 Nunca MUCHAS veces 3 Nunca ALGUNAS veces

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES			
1 Escucha atentamente a los demás	1		
2 Inicia una conversación	1		
3 Mantiene una conversación	1		
4 Realiza preguntas sobre el porqué de algunas situaciones	1		
5 Dice gracias	1		
6 Se presenta por iniciativa propia	1		
7 Presenta a otros compañeros	1		
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS			
8 Pide ayuda cuando tiene dificultad	1		
9 Participa en las actividades	1		
10 Sigue instrucciones y los ejerce correctamente	1		
11 Se disculpa con los demás cuando comete un error	1		
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS			
12 Comparte sus propios sentimientos	1		
13 Expresa sus sentimientos a través de dibujos	1		
14 Expresa afecto	1		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN			
15 Pide permiso	1		
16 Comparte algún elemento jugable o otra pertenencia	1		
17 Ayuda a los demás	1		
18 Se disculpa	1		
19 Evita peñales	1		
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS			
20			
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN			
21 Se concentra en la actividad que está realizando	1		

Elaborado por Castellanos

Resultados del postest

Nombre: Coello Sanchez Scarlett Milenka

Coello Sanchez Scarlett Milenka

8. Atención

UNL Facultad de la educación, el arte y la comunicación
Escuela de Educación Social de Formación adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

HABILIDADES SOCIALES (HLS-NS)
Escala de Habilidades Sociales de Formación adaptada para niños de 4 a 7 años de edad.

Indique el grado en que ocurre lo que indica cada una de las conductas para ello deberá tener presente lo siguiente:

1 Nunca MUY POCAS 2 Nunca MUCHAS veces 3 Nunca ALGUNAS veces

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES			
1 Escucha atentamente a los demás	1		
2 Inicia una conversación	1		
3 Mantiene una conversación	1		
4 Realiza preguntas sobre el porqué de algunas situaciones	1		
5 Dice gracias	1		
6 Se presenta por iniciativa propia	1		
7 Presenta a otros compañeros	1		
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS			
8 Pide ayuda cuando tiene dificultad	1		
9 Participa en las actividades	1		
10 Sigue instrucciones y los ejerce correctamente	1		
11 Se disculpa con los demás cuando comete un error	1		
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS			
12 Comparte sus propios sentimientos	1		
13 Expresa sus sentimientos a través de dibujos	1		
14 Expresa afecto	1		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN			
15 Pide permiso	1		
16 Comparte algún elemento jugable o otra pertenencia	1		
17 Ayuda a los demás	1		
18 Se disculpa	1		
19 Evita peñales	1		
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS			
20			
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN			
21 Se concentra en la actividad que está realizando	1		

Elaborado por Castellanos

Nombre: Caraguay Capa Thalia Alejandra

5. Anexo



Facultad de la educación, el arte y la comunicación
escuela de educación inicial

HABILIDADES SOCIALES (HIS, 50)
Escala de Habilidades Sociales de Goleman adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

Señale el grado en que ocurre lo que indica cada una de las cuestiones para ello deberá tener presente lo siguiente:

- 1 Nunca MUY POCAS 2 Nunca MUCHAS veces 3 Nunca ALGUNAS veces

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES		
1	Escucha atentamente a los demás	2
2	Inicia una conversación	2
3	Mantiene una conversación	2
4	Hace preguntas sobre el porqué de algunas situaciones	2
5	Dice gracias	2
6	Se presenta por iniciativa propia	2
7	Permite a otros compartir	2
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS		
8	Pide ayuda cuando tiene dificultad	2
9	Participa en las actividades	2
10	Sigue instrucciones y las ejecuta correctamente	2
11	Se disculpa con los demás cuando comete un error	2
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS		
12	Conoce sus propios sentimientos	2
13	Expresa sus sentimientos a través de palabras	2
14	Expresa afecto	2
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN		
15	Pide permiso	2
16	Comparte algún alimento juguete u otra pertenencia	2
17	Ayuda a los demás	2
18	Se defiende	2
19	Evita problemas	2
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS		
20		
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN		
21	Se concentra en la actividad que está realizando	2

Nombre: Caicedo Guaman Dylan Santiago

5. Anexo



Facultad de la educación, el arte y la comunicación
escuela de educación inicial

HABILIDADES SOCIALES (HIS, 50)
Escala de Habilidades Sociales de Goleman adaptada para niños de 4 a 7 años de edad

Señale el grado en que ocurre lo que indica cada una de las cuestiones para ello deberá tener presente lo siguiente:

- 1 Nunca MUY POCAS 2 Nunca MUCHAS veces 3 Nunca ALGUNAS veces

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES		
1	Escucha atentamente a los demás	2
2	Inicia una conversación	2
3	Mantiene una conversación	2
4	Hace preguntas sobre el porqué de algunas situaciones	2
5	Dice gracias	2
6	Se presenta por iniciativa propia	2
7	Permite a otros compartir	2
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS		
8	Pide ayuda cuando tiene dificultad	2
9	Participa en las actividades	2
10	Sigue instrucciones y las ejecuta correctamente	2
11	Se disculpa con los demás cuando comete un error	1
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS		
12	Conoce sus propios sentimientos	2
13	Expresa sus sentimientos a través de palabras	2
14	Expresa afecto	2
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN		
15	Pide permiso	2
16	Comparte algún alimento juguete u otra pertenencia	2
17	Ayuda a los demás	2
18	Se defiende	2
19	Evita problemas	2
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS		
20		
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN		
21	Se concentra en la actividad que está realizando	2

Elaborado por: Gerdineane

Anexo 4. Instrumentos cualitativos (encuesta, entrevista, ficha de observación, lista de cotejo, registro anecdótico, etc.)

Registro Anecdótico

Fecha 18/01/2024	
N. de la actividad Soy un agente de tránsito	
Indicador de evaluación Muestra la atención y concentración mediante el desarrollo del juego	
Descripción de la situación	Anécdotas / Interpretación
Para realizar la actividad se inició con una canción y luego el desarrollo se explicó brevemente la actividad que se llevaría a cabo, se entregó siempre de porción y se pasó la observación de uno en uno con un refuerzo siempre de un agente.	La actividad se desarrolló pacíficamente sin embargo se presentó distracción M.S. El niño no quiere participar solo tenía miedo. P.C. se ponía a llorar.

Fecha 18/01/2024	
N. de la actividad Soy un agente	
Indicador de evaluación Jugar tranquilo en grupo	
Descripción de la situación	Anécdotas / Interpretación
Para llevar a cabo la actividad se empezó con una canción de teatro y para el desarrollo de la actividad se explicó lo que se iba a realizar, se entregó formato y libro en portafolio a cada niño.	La actividad se dio de manera tranquila sin embargo, los niños presentaron dificultades en la realización. M.S. Un niño quiere participar con el compañero asignado y no participa que se fuera parte y pena. P.C. Se iba a un lado del aula y se distraía.

NOMBRES Y APELLIDOS	Ocho hermaneros		Los misioneros		Fin Panadero		Vamos de pesca		El gano y el razon	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
CARLEDO GUAMAN DYLAN SANTIAGO										
ACURRI CANGO KEYLA DAYANA	✓		✓		✓		✓		✓	
ALBEN CANGO GENESIS ALEXANDRA	✓		✓		✓		✓		✓	
ALVARADO CUMBUICIS STEPHANY LUCERO	✓		✓		✓		✓		✓	
ALVAREZ MASACHE FABIANO MARTIN	✓		✓		✓		✓		✓	
AMBULLUI ROMERO ANGEL JAIR		✓		✓		✓		✓		✓
ANGAMARCA MATAILO VALENTINA YASNET										
ANGAMARCA ORDONEZ KAREN VALENTINA	✓		✓		✓		✓		✓	
ARIAS PAUTE ALAN ADRIAN	✓		✓		✓		✓		✓	
BENITEZ CHAMBA MARIA FERNANDA	✓		✓		✓		✓		✓	
CAMPOVERDE RAMIREZ JHONATAN LEOMANY	✓		✓		✓		✓		✓	
CARAGUAY CAPA THALIA ALEJANDRA	✓		✓		✓		✓		✓	
CHACON PATIRO IKER LEONEL	✓		✓		✓		✓		✓	
CHAMBA QUIZIFE ANGEL ISAAC	✓		✓		✓		✓		✓	
COELLO SANCHEZ SCARLETT MILENKA	✓		✓		✓		✓		✓	
CONZA PACHECO JEFERSON SANTIAGO	✓		✓		✓		✓		✓	
CORREA ENCARNACION DARIEL ALEXANDER		✓		✓		✓		✓		✓
CUENCA CANGO KEISY SOFIA	✓		✓		✓		✓		✓	
CUENCA GIRON JOSE DAVID	✓		✓		✓		✓		✓	
CUENCA MINGA SOFIA VICTORIA		✓		✓		✓		✓		✓
DIAZ CHAMBA YESLY VALENTINA	✓		✓		✓		✓		✓	
ESPINOZA ALULIA ULICIS GAEL	✓		✓		✓		✓		✓	
PACHECO PUCHAICELA JUSTIN LEANDRO	✓		✓		✓		✓		✓	

Escaneado con CamScanner

NOMBRES Y APELLIDOS	La tienda de donia Mircos		Patron al agua		Mi color de solador		Mi escuela religiosa		Superheros en accion	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
CARLEDO GUAMAN DYLAN SANTIAGO										
ACURRI CANGO KEYLA DAYANA	✓		✓		✓		✓		✓	
ALBEN CANGO GENESIS ALEXANDRA	✓		✓		✓		✓		✓	
ALVARADO CUMBUICIS STEPHANY LUCERO	✓		✓		✓		✓		✓	
ALVAREZ MASACHE FABIANO MARTIN		✓		✓		✓		✓		✓
AMBULLUI ROMERO ANGEL JAIR	✓		✓		✓		✓		✓	
ANGAMARCA MATAILO VALENTINA YASNET	✓		✓		✓		✓		✓	
ANGAMARCA ORDONEZ KAREN VALENTINA	✓		✓		✓		✓		✓	
ARIAS PAUTE ALAN ADRIAN	✓		✓		✓		✓		✓	
BENITEZ CHAMBA MARIA FERNANDA	✓		✓		✓		✓		✓	
CAMPOVERDE RAMIREZ JHONATAN LEOMANY	✓		✓		✓		✓		✓	
CARAGUAY CAPA THALIA ALEJANDRA	✓		✓		✓		✓		✓	
CHACON PATIRO IKER LEONEL	✓		✓		✓		✓		✓	
CHAMBA QUIZIFE ANGEL ISAAC	✓		✓		✓		✓		✓	
COELLO SANCHEZ SCARLETT MILENKA	✓		✓		✓		✓		✓	
CONZA PACHECO JEFERSON SANTIAGO	✓		✓		✓		✓		✓	
CORREA ENCARNACION DARIEL ALEXANDER	✓		✓		✓		✓		✓	
CUENCA CANGO KEISY SOFIA	✓		✓		✓		✓		✓	
CUENCA GIRON JOSE DAVID	✓		✓		✓		✓		✓	
CUENCA MINGA SOFIA VICTORIA	✓		✓		✓		✓		✓	
DIAZ CHAMBA YESLY VALENTINA	✓		✓		✓		✓		✓	
ESPINOZA ALULIA ULICIS GAEL	✓		✓		✓		✓		✓	
PACHECO PUCHAICELA JUSTIN LEANDRO	✓		✓		✓		✓		✓	

Escaneado con CamScanner

NOMBRES Y APELLIDOS	Dossier Injeres		Mis pies de donacion		Pesa bolitas		Seporite de harina		La cugta mágica	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
CARLEDO GUAMAN DYLAN SANTIAGO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ACUBRE CANGO KEVLA DAYANA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALBAN CANGO GENESIS ALEXANDRA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALVARADO CUMBIUS STEPHANY LUCERO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALVAREZ MASACHE FABIANO MARTIN	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
AMBULDI ROMERO ANGEL JAIR	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ANGAMARCA MATAILO VALENTINA YASNET	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ANGAMARCA ORDOÑEZ KAREN VALENTINA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ARIAS PAUTE ALAN ADRIAN	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
BENITEZ CHAMBA MARIA FERNANDA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CAMPOVERDE RAMIREZ JHONATAN LEOMANY	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CARAGUAY CAPA THALIA ALEJANDRA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CHACON PATIÑO IKER LEONEL	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CHAMBA QUIZIPE ANGEL ISAAC	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
COELLO SANCHEZ SCARLETT MILENKA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CONZA PACHECO JEFERSON SANTIAGO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CORREA ENCARNACION DARIEL ALEXANDER	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA CANGO KEISY SOFIA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA GIRON JOSE DAVID	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA MINGA SOFIA VICTORIA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
DIAZ CHAMBA YESLY VALENTINA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ESPINOZA ALULIA ULICES GAEL	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
PACHECO PUCHAUCELA JOSTIN LEANDRO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

Escaneado con CamScanner

NOMBRES Y APELLIDOS	Si y compartiendo ensalada		El agente de transito		Junto el heladero		Arañas tejedoras		Mi amigo el hombre	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
CARLEDO GUAMAN DYLAN SANTIAGO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ACUBRE CANGO KEVLA DAYANA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALBAN CANGO GENESIS ALEXANDRA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALVARADO CUMBIUS STEPHANY LUCERO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALVAREZ MASACHE FABIANO MARTIN	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
AMBULDI ROMERO ANGEL JAIR	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ANGAMARCA MATAILO VALENTINA YASNET	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ANGAMARCA ORDOÑEZ KAREN VALENTINA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ARIAS PAUTE ALAN ADRIAN	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
BENITEZ CHAMBA MARIA FERNANDA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CAMPOVERDE RAMIREZ JHONATAN LEOMANY	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CARAGUAY CAPA THALIA ALEJANDRA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CHACON PATIÑO IKER LEONEL	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CHAMBA QUIZIPE ANGEL ISAAC	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
COELLO SANCHEZ SCARLETT MILENKA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CONZA PACHECO JEFERSON SANTIAGO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CORREA ENCARNACION DARIEL ALEXANDER	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA CANGO KEISY SOFIA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA GIRON JOSE DAVID	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA MINGA SOFIA VICTORIA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
DIAZ CHAMBA YESLY VALENTINA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ESPINOZA ALULIA ULICES GAEL	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
PACHECO PUCHAUCELA JOSTIN LEANDRO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

Escaneado con CamScanner

NOMBRES Y APELLIDOS	Bate de los amarillos		en un juego de bateo		Carrera de bases		Soy un chofre		Soy un termate	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
	CARLEDO GUAMAN DYLAN SANTIAGO	/	/	/	/	/	/	/	/	/
AGUIRRE CANGO KEVLA DAVANA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALIRAN CANGO GENEIS ALEXANDRA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALVARADO CUMBIUS STEPHANY LUCERO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ALVAREZ MASSACHE FARIANO MARTIN	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
AMBULEU ROMERO ANGEL JAIR	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ANGAMARCA MATAILO VALENTINA YASNET	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ANGAMARCA ORDOÑEZ KAREN VALENTINA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
AREAS PAUTE ALAN ADRIAN	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ARENTEZ CHAMBA MARIA FERNANDA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CAMPOSTRIDE RAMIREZ JONATAN LEOMANY	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CARAGUAY CAPA THALIA ALEJANDRA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CHACON PATIÑO IKER LEONEL	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CHAMBA QUIZIPE ANGEL ISAAC	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
COELLO SANCHEZ SCARLETT MILENKA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CONZA PACHECO JEFERSON SANTIAGO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CORREA ENCARNACION DARIEL ALEXANDER	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA CANGO KEISY SOFIA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA GIRON JOSE DAVID	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
CUENCA MINGA SOFIA VICTORIA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
DIAZ CHAMBA YESLY VALENTINA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ESPINOZA ALULIA ULICES GAEL	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
PACHECO PUCHAICELA JUSTIN LEANDRO	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

Anexo 5. Imágenes fotográficas intervención





Anexo 6. Certificado de la traducción del Abstrac

CERTIFICACIÓN

En calidad de traductor del resumen del trabajo de integración curricular titulada, **Desarrollo social y juego simbólico en los niños de Preparatoria de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, ciudad de Loja, periodo 2023-2024** de autoría de la señorita egresada **Cinthia Naomi Villalta Cumbicus** con número de cédula 1150779005 de la carrera de Educación Inicial de la facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado hacer uso del presente en lo que estime conveniente.

Macará, 16 de abril de 2024

Atentamente:



Lic. Yelena Judith Solano Castillo, Mgs

1105767212