



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO
DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS
DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA
PARA DOCENTES

AUTORAS: ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY
CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE

TURORA: MSc. BARZOLA VELIZ VIRGINIA

Guayaquil, septiembre del 2018



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcda. Lidia Patricia Estrella Acencio. MSc.

DIRECTORA DE LA CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Guayaquil, Agosto 17 de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

La MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz tutora del trabajo de titulación **,"El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años: guía didáctica para docente"**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Alvarado Napa Viviana Aracelly con C.C. No. 0916831225 y Chevasco Orellana Erika Lissette con C.C. No. 0916468705, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciada en educación de párvulos, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz

Tutor de trabajo de titulación

C.C. 0911228195



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

Guayaquil, 31 de agosto del 2018

Sra. MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.

**DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS: GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTE** de las estudiantes **ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY Y CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 22 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que las estudiantes, **Alvarado Napa Viviana Aracelly Y Chevasco Orellana Erika Lisette** están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz
Tutor de trabajo de titulación
C.C 0911228195



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO

NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS

ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY con C.C. No. 0916831225 Y
CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE con C.C. No. 0916468705.
Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación,
cuyo título es **“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS: GUÍA
DIDÁCTICA PARA DOCENTE”**, son de nuestra absoluta propiedad,
responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA
ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E
INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no
exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos,
en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como
fuera pertinente.


ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY
C.C. No. 0916831225


CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE
0916468705

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

A DIOS: Por darme la vida, Sabiduría, Perseverancia, Amor, Paciencia, Humildad y Fortaleza para llegar hasta el final y obtener mis metas.

A MI ESPOSO: A quien amo y quien me ha apoyado en mis logros.

A MIS HIJOS, por su apoyo, amor y confianza durante el transcurso de este logro profesional y que esto sea de inspiración y motivación para alcanzar lo que se propongan en la vida.

A MI MADRE por su amor y quien me ha impulsado a seguir adelante en mi anhelo profesional.

Alvarado Napa Viviana Aracelly

A Dios porque él es el ser divino que nos permite seguir adelante el día a día

A mis padres y hermano principales motivadores que me acompañaron para terminar la carrera y cumplir mi meta profesional.

A mi hija Sarai que es lo más preciado en mi vida.

Chevasco Orellana Erika Lisette

AGRADECIMIENTO

A Dios enormemente porque de él depende el querer como el hacer por su buena voluntad

A los pastores Lic. Luis Rizzo, MSc. Luis Samaniego, y MSc. Ronny Molina por ser referentes a seguir

A la MSc. Virginia Barzola Veliz y la MSc. María Auxiliadora Llerena Rada por su enseñanza y dedicación durante el proceso de tutorías de titulación junto a Erika Chevasco Orellana, mi compañera de tesis por hacer el trabajo en equipo.

Alvarado Napa Viviana Aracelly

A Dios por darme las fuerzas de seguir luchando por mi meta.

A mi padre por ser el pilar fundamental que día a día me ha dado su gran apoyo incondicional,

A mi madre por su apoyo de luchar juntas y cumplir nuestra meta

A mis profesores de la carrera por su atención y gestión para enseñarnos

A mi compañera Viviana por el gran apoyo en todo el proceso de nuestro Proyecto.

Chevasco Orellana Erika Lisette

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivo.....	ii
Certificado del tutor.....	iii
Revisión final.....	iv
Licencia Gratuita Intransferible.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general.....	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos.....	xii
Índice de imágenes.....	xiii
Índice de anexos.....	xiv
Resumen.....	xv
Abstract.....	xvi
Introducción.....	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Planteamiento del problema de investigación.....	3
1.2 Formulación del problema.....	7
1.3 Sistematización.....	8
1.4 Objetivos de la investigación.....	8
1.5 Justificación e importancia.....	9
1.6 Delimitación del problema.....	10
1.7 Premisas de la investigación.....	10
1.8 Operacionalización de las variables.....	11
CAPÍTULO II	
2.1 Antecedentes de la investigación.....	12
2.2 Marco teórico – conceptual.....	16
Fundamentación Teórica.....	25
Fundamentación Filosófica.....	26
Fundamentación Sociológica.....	28
2.3 Marco Contextual.....	28

2.4 Marco Legal.....	29
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA.....	35
3.1 Diseño de la investigación.....	35
3.2 Modalidad de la investigación.....	35
3.3 Tipos de investigación.....	37
3.4 Métodos de investigación.....	38
3.5 Técnicas de investigación.....	40
3.6 Instrumentos de investigación.....	42
3.7 Población y Muestra.....	42
3.8 Análisis e interpretación de los resultados.....	44
3.9 Conclusiones.....	67
3.9 Recomendación.....	68
CAPÍTULO IV	
LA PROPUESTA	
4.1 Título de la propuesta.....	69
4.2 Justificación.....	69
4.3 Objetivos de la propuesta.....	70
4.4 Aspectos teóricos de la propuesta.....	70
4.5 Factibilidad de su aplicación.....	72
4.6 Descripción de la propuesta.....	73
4.7Elaboracion de una guía didáctica para docentes.....	74
4.8 Referencias Bibliográficas.....	91
Anexos	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No.1	Aspectos de déficit en el desarrollo de habilidades sociales	6
Tabla No.2	El juego y las habilidades sociales	11
Tabla No. 3	Población	43
Tabla No.4	Participación en actividades lúdicas	44
Tabla No.5	Participación en actividades lúdicas	45
Tabla No.6	Haber utilizado actividades lúdicas	46
Tabla No.7	Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas	47
Tabla No.8	Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones	48
Tabla No9.	Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje	49
Tabla No.10	Actividades lúdicas y habilidades sociales	50
Tabla No.11	Habilidades sociales y relaciones interpersonales	51
Tabla No.12	Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa	52
Tabla No13.	Responsabilidad institucional y habilidades sociales	53
Tabla No14.	Participación en actividades lúdicas	54
Tabla No15.	Participación en actividades lúdicas	55
Tabla No16.	Haber utilizado actividades lúdicas	56
Tabla No.17	Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas	57
Tabla No.18	Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones	58
Tabla No19.	Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje	59
Tabla No.20	Actividades lúdicas y habilidades sociales	60
Tabla No.21	Habilidades sociales y relaciones interpersonales	61
Tabla No.22	Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa	62
Tabla No.23	Responsabilidad institucional y habilidades sociales	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1	Participación en actividades lúdicas	44
Gráfico No. 2	Participación en actividades lúdicas	45
Gráfico No. 3	Haber utilizado actividades lúdicas	46
Gráfico No. 4	Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas	47
Gráfico No. 5	Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones	48
Gráfico No. 6	Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje	49
Gráfico No. 7	Actividades lúdicas y habilidades sociales	50
Gráfico No. 8	Habilidades sociales y relaciones interpersonales	51
Gráfico No. 9	Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa	52
Gráfico No. 10	Responsabilidad institucional y habilidades sociales	53
Gráfico No. 11	Participación en actividades lúdicas	54
Gráfico No. 12	Participación en actividades lúdicas	55
Gráfico No. 13	Haber utilizado actividades lúdicas	56
Gráfico No. 14	Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas	57
Gráfico No. 15	Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones	58
Gráfico No. 16	Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje	59
Gráfico No. 17	Actividades lúdicas y habilidades sociales	60
Gráfico No. 18	Habilidades sociales y relaciones interpersonales	61
Gráfico No. 19	Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa	62
Gráfico No. 20	Responsabilidad institucional y habilidades sociales	63

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No.1	Buscando amigos	76
Imagen No. 2	Cangrejos	78
Imagen No. 3	Divertido con las cartas	79
Imagen No. 4	Conociendo la Rayuela de abuela Pata	80
Imagen No. 5	Bailando bajo puentes niños y niñas	81
Imagen No. 6	Corriendo y jugando entre los puentes	82
Imagen No. 7	Bailando diferencias entre lo ¿Verdadero o Falso?	83
Imagen No. 8	Conociendo los sonidos al Ritmo de un tambor	84
Imagen No. 9	Reconociéndote en el espejo	85
Imagen No. 10	Haciendo siluetas de caras y casas	86
Imagen No. 11	Construyendo círculos, números con palillos	87
Imagen No.12	Creando un cuento o historias con diferentes imágenes	88
Imagen No.13	Conociendo los sonidos al Ritmo de un tambor	88
Imagen No.14	Identificando números y caminos	89
Imagen No.15	Jugando con dominós y figuras geométricos	90

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo No. 1	Formato de evaluación de la propuesta	97
Anexo No. 2	Acuerdo del plan de tutorías	98
Anexo No. 3	Informe de avances de la gestión tutorial	99
Anexo No. 4	Certificado correspondiente a la tutoría	100
Anexo No. 5	Rúbrica de evaluación trabajo de titulación	101
Anexo No. 6	Certificado porcentaje de similitud	102
Anexo No. 7	Rúbrica de evaluación memoria escrita trabajo de titulación	103
Anexo No. 8	Carta de la carrera dirigida al plantel	104
Anexo No. 9	carta de la institución educativa	105
Anexo No. 10	Fotos de los estudiantes durante las actividades lúdicas	106
Anexo No. 11	Fotos de docentes y padres de familias durante la encuesta	107
Anexo No.12	Fotos de la autoridad durante los instrumentos de investigación.	108
Anexo No.13	Certificado de práctica Docente	109
Anexo No.14	Certificado de Vinculación	111
Anexo No.15	Instrumento de Investigación: Encuesta a docentes	113
Anexo No. 16	Fotos con la tutora de tesis Msc. Virginia Barzola Veliz	116
Anexo No. 17	Ficha de registro de tesis	117



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES**

AUTORAS: ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY
CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE
TUTORA MSc. VIRGINIA BARZOLA VELIZ

RESUMEN

El trabajo de titulación es una investigación cuali-cuantitativa con un diseño no experimental, transaccional y alcance descriptivo. Se estudian el juego, como herramienta pedagógica para desarrollar la parte cognitiva y afectiva, integrar a la familia, promover la interacción con los padres, crear retos y estimular los sentidos y las habilidades sociales como el conjunto de conductas realizadas por un individuo en un contexto personal en el que expresa sentimientos actitudes deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación respetando conductas en los demás. El objetivo es diseñar una guía didáctica para docentes de juegos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años. La muestra fue seleccionada por conveniencia y los métodos utilizados fueron el deductivo-inductivo y el hipotético-deductivo. Las técnicas fueron la observación y la encuesta. Se elabora una guía didáctica para docentes con la incorporación de juegos infantiles porque inciden favorablemente en

El desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años.

PALABRAS CLAVES: Juego, Habilidades Sociales, Didáctica



FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER PARVULOS
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED

THE GAME AS A TOOL IN THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS IN
CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD.
DIDACTIC GUIDE FOR
TEACHERS

AUTORAS:
ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY
CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE
TUTORA
MSC. VIRGINIA BARZOLA VELÍZ

ABSTRACT

The titling work is a qualitative-quantitative research with a non-experimental, transectional design and descriptive scope. The game is studied, as a pedagogical tool to develop the cognitive and affective part, integrate the family, promote interaction with parents, create challenges and stimulate the senses and social skills as the set of behaviors performed by an individual in a context staff in which he expresses feelings, attitudes, desires, opinions or rights in a way that is appropriate to the situation while respecting behaviors in others. The objective is to design a didactic guide for game teachers for the development of social skills in children from 4 to 5 years old. The sample was selected for convenience and the methods used were the deductive-inductive and the hypothetic-deductive. The techniques were observation and survey. A didactic guide for teachers is created with the incorporation of children's games because they favorably affect the development of social skills in boys and girls of initial level II from 4 to 5 years old.

KEYWORDS: Game, Social Skills, Teaching

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación denominado el juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años, se asocia a la línea de investigación de Tendencias Educativas y Didácticas contemporáneas del Aprendizaje señalada en la sublínea de investigación de Sensibilización de problemas comunitarios en el campo educativo. Es una exploración y descripción de los ambientes educativos en el contexto escolar para levantar información de la utilización de juegos como recursos para la enseñanza y el aprendizaje de habilidades sociales que permitan al educando integrarse de manera asertiva en el entorno de la unidad educativa.

En toda la historia de la humanidad han existido los momentos de esparcimiento, de diversión, de actividades lúdicas, todas relacionadas a los denominados juegos. Los juegos se practican desde el nacimiento hasta la vejez, lo que cambia es el significado y valor que representa en cada ser humano. Por esto investigadores del campo de la psicología como Piaget, realizaron estudios para conocer, entender e interpretar que tipo de juegos se podían utilizar en los niños y niñas dependiendo la edad cronológica asociada al estadio del desarrollo evolutivo biológico, psicológico y social en diferentes contextos.

Capítulo I, se realizaron diferentes actividades para la caracterización de la problemática de estudio en la unidad educativa, así para el efecto se realizaron observaciones en el ambiente escolar, donde los niños de 4 a 5 años realizan sus actividades cotidianas respecto a la enseñanza y aprendizaje de sus experiencias educativas. Con esta técnica de la observación y entrevistas informales se realizó una aproximación al conocimiento de la situación problema objeto del estudio y se determina que la existencia de juegos y actividades lúdicas en el ambiente educativo es mínima, por lo que las habilidades sociales también están presentes pero se requiere fortalecer esta situación. Así nace la pregunta de investigación para conocer como los juegos

inciden en el desarrollo de estas habilidades sociales y así orientarnos a la propuesta de una guía para docente que contenga juegos y/o actividades lúdicas.

Capítulo II, en este capítulo se hizo la revisión de la literatura sobre las temas del estudio para la construcción y redacción del marco teórico que permitió conocer acerca de los conceptos claves sobre los juegos y las habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de edad. Así nos aproximamos al conocimiento de los aspectos teóricos de relevancia asociados a las variables de este trabajo de titulación. Es donde se plasman los antecedentes de la investigación correspondiente a otros estudios similares realizados en contextos internacionales, nacionales y locales. Por otra parte se realiza una revisión de la literatura de primer y segundo orden para acercarnos al conocimiento de las variables juego y habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años.

Capítulo III denominado el marco metodológico de la investigación, donde se presentan los métodos y técnicas empleadas para el levantamiento de información que se convertirán en los datos de análisis para el logro de los objetivos que se aspiran. Siguiendo el método deductivo-inductivo, se logró establecer las dimensiones que señalan los tipos de juego: Reglado, Simbólico y Funcional.

Capítulo IV, aquí se presenta la propuesta del trabajo de titulación, la misma que corresponde al diseño de una guía didáctica del docente asociada a actividades lúdicas “juego” que permitan el desarrollo de habilidades sociales durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad existen variadas definiciones acerca del significado que tiene el juego en el desarrollo evolutivo, histórico cultural de los seres humanos se percibe que es una de las actividades más importantes para el desarrollo de la humanidad por cuanto construye de manera armoniosa la convivencia social. Las habilidades sociales pueden resultar algo complejo, puesto que en ellas se integran desde los sentimientos, las creencias, los valores y todo un repertorio de estrategias con las cuales, conseguir que el niño sobreviva y avance de manera sana en su recorrido social y emocional.

El mundo está habitado por personas. Desde esta mirada sociológica se considera relevante acercarnos al conocimiento de las relaciones humanas que se construyen y desarrollan con la interacción en el ejercicio de vida cotidiana. En este sentido realizaremos una aproximación a las relaciones humanas que se da por la interacción de niños y niñas en los contextos escolares, teniendo como eje central la educación.

La evolución histórica del ser humano ha sido visitada por muchos cambios culturales, políticos, sociales, tecnológicos, religiosos, así como la presencia de la globalización. Todos estos constructos que no se pueden visualizar fácilmente, o no son perceptibles a primera instancia, son los que han intervenido de manera relevante en los hábitos de convivencia que cada nación. Para el efecto nos vamos a referir a los hábitos de convivencia, así como a los comportamientos, conductas y características personales de niños y niñas en edad escolar de 4 a 5 años de edad. Cabe destacar que el núcleo familiar es la primera escuela del comportamiento humano en el ámbito social.

Considerando los aspectos humanos que fundamentan el proceso psicosocial de las personas, podemos mencionar, procesos de conocimientos y lenguaje, proceso de emociones y motivaciones, procesos de sensaciones y percepciones, proceso de memoria y de inteligencia. Si observamos a los niños y niñas en cualquier espacio de la vida cotidiana, la mayoría tiene un común denominador, siempre o casi siempre, están jugando. El juego como actividad lúdica es uno de los procesos sociales de mayor connotación a nivel mundial, tanto en Latinoamérica, como a nivel nacional y a nivel local. Se considera que los juegos en todas sus dimensiones utilizados en las diferentes etapas del desarrollo evolutivo de los niños inciden favorablemente en la construcción social de la realidad de estas personas.

Aquí aparece un nuevo momento del desarrollo evolutivo de los niños, niñas y adolescentes. ¿De qué manera la llegada de la tecnología podría estar afectando el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años en edad escolar? Interesante pregunta reflexiva y crítica. Pues si bien es cierto la tecnología ha sido una variable interviniente en el comportamiento de los niños del nuevo Millenium. Tanto así que ha hecho que existan muchos cambios en los juegos, partiendo de los tradicionales individuales y grupales a los juegos tecnológicos individuales y grupales.

El juego tiene un histórico – cultural de referencia en el desarrollo evolutivo de los seres humanos. En toda la historia de la vida siempre han existido juegos tradicionales y al mismo tiempo la evolución de la humanidad frente a otras variables sociales, tecnológicas, educativas, culturales, las mismas que han aportado y contribuido a la evolución de los juegos. Es importante recalcar que uno de los criterios de la evolución de los juegos es la capacidad creativa y natural de los sujetos participantes en estos actos lúdicos que conllevan a satisfacción personal y grupal de los participantes.

Un problema común en las instituciones de educación Educativas de inicial está centrado en las relaciones interpersonales y en el desarrollo de

habilidades sociales de los involucrados en este proceso educativo, en este caso los niños y las niñas que están evolucionando en la enseñanza y aprendizaje para una convivencia armónica con la institución, familia y comunidad en la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, ubicada en la ciudadela Martha de Roldós de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

Existe y se evidencia efectivamente la falta de armonía entre la población de la institución educativa. Para esto el presente estudio aspira a explorar en qué medida están presentes aspectos lúdicos que dinamicen el trabajo docente y a su vez permitan el desarrollo de las habilidades sociales en los dicentes.

Por otra parte se pretende caracterizar cuáles son las causas que obstaculizan el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial 2 y qué consecuencias podrían derivar de estar disminuidas o ausentes en sus comportamientos en el ambiente educativo. Lo relevante del estudio radica en mejorar la construcción social y educativa de los educandos para identificar adecuadamente la situación problema, entonces se podría pronosticar una intervención lúdica adecuada para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de nivel inicial de 4 – 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

La ilustración uno presenta un esquema general sobre las causas que se encuentran presentes en esta situación problema, en este sentido se considera que la inexistencia o poca utilización de los Juegos y actividades lúdicas no aplicadas durante el trabajo docente generan un déficit en el desarrollo de habilidades cognitivas; conductuales y sociales que pueden observarse en las actitudes, conductas, deseos, sentimientos, en la emoción y motivación, en las opiniones y en la resolución de problemas.

Tabla 1

Aspectos que se presentan por el déficit en el desarrollo de habilidades sociales

Comportamientos/Conductas	Efectos
Inadecuada enseñanza de valores y principios para el aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales	Actitudes poco sociables en el contexto
Conductas inapropiadas durante la enseñanza y aprendizaje	Conductas inadecuadas en el contexto
Sentimientos de inseguridad	Temor o miedo a ambientes nuevos
Emociones y motivaciones negativas	Tristeza, baja autoestima
Poca asertividad en la comunicación	Opiniones de desacuerdos
Dificultad en la Resolución de problemas	Conflicto con sus semejantes

Autoras: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Fuente: Escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu

El proyecto de investigación aplicada que se realiza tiene como relevancia la caracterización del uso de juegos como actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Esta narración de experiencias se realizará haciendo uso de la investigación – acción-participación para observar en el contexto la problemática que surge por la inexistencia o poca utilización de juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje que afectan a las habilidades sociales teniendo como consecuencia las dificultades en categorías como las actitudes, la conducta, los deseos, los sentimientos, las emociones y las motivaciones, las opiniones y la resolución de problemas.

En cuanto a la situación conflicto referente a la presencia de inadecuadas habilidades sociales en los niños y niñas de la unidad educativa se debe resaltar que existen diferentes factores causales cómo, pocas habilidades sociales asertivas que conllevan a actitudes inadecuadas al contexto.

Las habilidades sociales que también muchos autores las consideran como las competencias personales de la vida cotidiana, están en ciertos casos minimizadas por la inadecuada enseñanza de valores y principios para el aprendizaje lo que genera conductas inadecuadas y un pobre desarrollo de habilidades sociales en los niños durante la práctica docente. En este sentido también juegan un papel importante las emociones y motivaciones negativas que muchos de los educandos traen aprendidas desde su contexto familiar, dando como resultado, sentimientos de inseguridad, baja autoestima, tristeza, temor y miedo a situaciones y personas nuevas.

En cuanto a la comunicación de los educandos se percibe que existe poca o ninguna afectividad en la forma de transmitir sus pensamientos, ideas y opiniones. Esta situación genera en diferentes espacios de convivencia desacuerdos, enfrentamientos y disputas por aspectos que no deberían cambiar las actitudes y comportamientos de los niños y niñas en el ambiente educativo. Es decir que incrementa la dificultad en la resolución de problemas entre compañeros, compañeras, estudiantes-docentes, estudiantes-padres de familia; lo que finalmente trae conflicto con sus semejantes.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿ De qué manera incide el juego en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas?

1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ✓ ¿Qué juegos podrían incluirse en el trabajo docente con los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.?
- ✓ ¿Qué habilidades sociales se necesitan desarrollar en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.?
- ✓ ¿De qué manera el juego puede favorecer el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas?

1.4. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.

Objetivo general

- ✓ Determinar la incidencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

Objetivos específicos

- ✓ Identificar los juegos que pueden incluirse en el trabajo docente para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

- ✓ Establecer las habilidades sociales a desarrollaren los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.
- ✓ Diseñar una guía didáctica para docentes con la incorporación de tres tipos de juegos; como los juegos simbólicos, los juegos reglados y los juegos funcionales para el desarrollo favorable de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Este proyecto de investigación es conveniente porque tiene la finalidad de poner en un ejercicio práctico todas las habilidades conceptuales, metodológicas y humanas adquiridas durante el proceso de formación académica profesional en la carrera de educación de párvulos. De hecho es una práctica pre profesional esta investigación-acción-participación en el contexto educativo, la misma que permite el acercamiento al rol del educador de párvulos.

Es relevante el constructo “el juego” y la eficiencia como actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años de nivel inicial II de la escuela Fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas, porque como futuras profesionales del campo de la educación debemos concientizar que estamos preparando educandos para la vida, por lo tanto formamos parte del equipo que trabaja en la construcción social del conocimiento a partir del juego con los niños y niñas en el Ecuador.

Es factible el ejercicio del trabajo docente desde la perspectiva del juego como estrategia lúdica-escolar porque integra un sin número de variables que se han de indagar en la fase exploratoria y descriptiva del proyecto. De esta indagación se conocerán que factores obstaculizan la aplicación del juego al trabajo docente y al mismo tiempo si estos factores o causas están asociadas al déficit en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazú, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

1.6. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educación inicial

Área: Social

Aspectos: Socio-afectivo-escolar

Título: El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años.

Propuesta: Diseñar una guía didáctica para docentes.

Contexto: Escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazú, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

1.7. Premisas de la investigación

- El juego incide favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años de edad.
- Identificar las habilidades sociales puesta en práctica durante el desarrollo del proceso.
- Se implementará para el desarrollo de las habilidades sociales una guía didáctica para docente.

1.8. Operacionalización de las variables

Tabla 2 El juego y las habilidades sociales

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
No. 1 INDEPENDIENTE El Juego como herramienta	El juego es una herramienta pedagógica que se debe ser utilizada en casa ya que permite desarrollar la parte cognitiva y afectiva, integra a la familia, promueve la interacción con los padres, crea retos y estimula los sentidos.(2 Otavalo,J (2011))	GENERALIDADES	- Definición - Importancia del juego
		Tipos de juego Los juegos se pueden clasificar en varios tipos, los reglados, los simbólicos y los funcionales en los cuales se puede trabajar en forma individual y grupal.	Los juegos reglados, (Actitudes, conductas) La rayuela de la abuela. Divertido con las cartas. Los simbólico(emoción y motivación) Jugando con dominò y figuras geométricas. Creando cuentos o historia con diferentes imágenes. Los funcionales(opciones, resolución de problemas)) Bloque de construcciones pecabeza de apilar y clasificar. Bailando bajo el puente.
No. 2 DEPENDIENTE Desarrollo de habilidades Sociales	Conjunto de conductas realizadas por un individuo en un contexto personal en el que expresa sentimientos actitudes deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación respetando conductas en los demás, y donde generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras la probabilidad de que aparezca futuros problemas (1 caballo,V.(1983))	Tipos de Dimensiones En le presente estudio serán analizadas a partir de seis dimensiones: actitudes, conducta, deseos, sentimientos, opiniones, resolución de problema. ¿Cuáles son sus características de cada tipo? Cognitivas Procesos Psicologico Conductuales	Actitudes Conductas Comunicación asertiva Sensaciones y percepciones Emosiones positivas y motivación de aprender Opiniones, razonamiento lógico Resolución de problema: trabajo en el problema

Fuente: Caballo.V.1983 Manual de entretenimiento y evaluación de las habilidades sociales. Madrid Siglo XX. Otavalo. J. 2011 El juego en la dimensión infantil Aprendizaje e intersubjetividad. Revista Educación y pensamiento

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Diferentes estudios de la última década, sobre el constructo juego y habilidades sociales en niños, los mismos fueron publicados en diferentes repositorios y sitios web, se ha decidido seleccionar varios por su estructura enfocada a contextos escolares en países latinoamericanos y en Ecuador. Cabe destacar que uno de los estudios considerado de importancia fue presentado por los autores, Br. Pilar Doris Bendezú Mellado y Br. Patricia Miriam Valverde Montoya en el año 2014, en la ciudad de Lima-Perú.

El trabajo desarrollado en la Institución Educativa Inicial N°114 “Corazón de Jesús” Ventanilla- Callao 2014”, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades sociales en los niños de 5 años. La hipótesis que se planteó afirma que: “el juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución objeto de estudio”. Se desarrolló una investigación descriptiva de nivel correlacional y el método que se empleó fue el hipotético deductivo. Se empleó un diseño no experimental correlacional de corte transversal. (Bendezú & Valverde, 2015)

Un estudio considerado de importancia fue presentado por la autora: Br. Tornero Roballo, Jashmin Jacquelin, (2015), en el distrito de Breña - Lima-Perú. Es un trabajo de titulación que se ubica en la sección de educación e idiomas relacionada con la línea de investigación de Atención Integral del Infante, niño y Adolescente. Esta investigación representativa se tituló Programa de juegos cooperativos para

desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Inmaculada Concepción” – Breña -2015 (Torneró, 2015).

La investigación se orientó a determinar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial con la aplicación del método hipotético deductivo y se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo de tipo aplicada, permitiendo resolver el problema hallado en beneficio de los niños 5 años del nivel inicial de la institución educativa inicial Inmaculada Concepción, apoyados en un programa de juegos cooperativos, el nivel de alcance fue explicativo.

La investigación utilizó el diseño cuasi-experimental Pretest – Posttest para dos grupos. La muestra para el estudio estuvo conformada por 44 niños del nivel inicial de 5 años, empleándose como instrumento una lista de cotejo para medir las habilidades sociales: básicas, intermedias y avanzadas, la cual fue diseñada por el investigador y validada por un juicio de expertos, aplicándose a un grupo piloto conformado por 14 niños y niñas con similares características a la muestra de estudio. Al aplicar el programa de Juegos en el Grupo Experimental se obtuvo como resultado que el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. (Torneró, 2015)

Un estudio considerado por la importancia en la conducción de esta investigación fue presentado por la autora: Br. Naida Herrera Ramírez, en el año 2015, en Chiclayo -Perú. (Herrera, 2016)

El estudio seleccionado de relevancia como hilo conductor del trabajo de titulación se tituló como un “Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la Institución

Educativa n° 10925 ("César Vallejo"- realizada en Chiclayo – Perú, en el año 2015.)

El trabajo de investigación estuvo orientado a favorecer el desarrollo de las habilidades sociales a través de los Juegos Cooperativos. El interés por desarrollar este tema surgió a partir de un diagnóstico que realizaron en los estudiantes del Quinto grado de Primaria de la I.E N°10925 "César Vallejo". Los estudiantes presentaron dificultades para relacionarse con sus pares, con los adultos, lo cual no permitía que los niños y niñas desarrollen en forma correcta sus habilidades sociales. (Herrera, 2016)

Al terminar una actividad no se despedían adecuadamente mostrándose conductas agresivas entre niños y niñas que impide una adecuada socialización. Para responder a esta problemática, consideraron necesario presentar una serie de actividades de juegos cooperativos. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los niños(as) de Quinto grado de Primaria I.E Cesar Vallejo-Chiclayo. En La investigación se utilizó el diseño pre experimental, haciendo uso de test y pos test a un solo grupo, cuya muestra fue conformada por diecinueve estudiantes.

El instrumento utilizado fue el test de habilidades sociales de María Inés Monjas que se aplicó antes y después del programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente encontrándose que la aplicación del programa juegos cooperativos muestra efectividad en el desarrollo de habilidades sociales ya que los estudiantes alcanzaron un promedio de 73.7% en el nivel alto de habilidades sociales incrementándose los resultados de manera favorable.(Herrera, 2016)

Otro de los estudios representativos realizado en la ciudad de Quito – Ecuador sobre el juego como proceso de socialización en el primer año de Educación General Básica, por cuanto contribuye a que su existencia sea más satisfactoria. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño y niña, por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de socialización. (Calderon & Taipei, 2013)

La investigación tuvo el propósito de indagar la relación que existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas. El trabajo de investigación presentó como base la metodología cuali-cuantitativa la misma que permitió orientar y examinar los datos de manera científica, además se apoya en la investigación descriptiva ya que la información se la obtuvo de una lista de cotejo aplicada a los niños y niñas. La información obtenida fue tabulada manualmente y presentada en cuadros y gráficos circulares para facilitar el análisis y la interpretación de los instrumentos, lo que permitió establecer conclusiones y recomendaciones que fundamenta el diseño de la propuesta. (Calderon & Taipei, 2013)

En la ciudad de Machala Ecuador se realizó otro estudio como proceso de titulación cuyo tema fue la Incidencia de los juegos de roles como estrategia metodológicas en el perfeccionamiento de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer año de educación general básica de los centros educativos Eloy Alfaro, Enrique Castro y nuevo amanecer la parroquia el Cambio del cantón Machala, Provincia de el Oro, periodo lectivo 2013-2014. Se planteó la hipótesis central, el juego de roles como estrategia metodológica presenta un alto grado de

incidencia en el perfeccionamiento de la psicomotricidad de los niños y niñas de primer año de educación general básica, debido a que se desarrolle la motricidad fina y estimula la coordinación .(Reyes & Ojeda, 2013)

2.2. Marco Teórico - Conceptual

Los juegos

El Juego se considera una palabra alegre, llena de intensas emociones positivas. Sin duda alguna a quién no le gusta jugar, divertirse, estar en recreación, en espacios que generan entusiasmo, energía, vitalidad, felicidad. (Otálvaro, 2011)

Los juegos se pueden clasificar en varios tipos, los más reconocidos son los reglados, los simbólicos y los funcionales, en los cuales se puede trabajar de forma individual y grupal. El juego es una herramienta pedagógica que debe ser utilizada en casa ya que desarrolla la parte cognitiva y afectiva, integra a la familia, promueve la interacción con los pares, crea retos y estimula los sentidos. (p.34)

Se considera que el juego o los juegos son actividades lúdicas que resultan importantes para el desarrollo integral de los seres humanos en sus dimensiones psicológicas, biológicas y sociales. Todas las dimensiones se encuentran asociadas y funcionan al mismo tiempo debido a que los seres humanos son organismos vivos ya programados con un sistema rector de todo su funcionamiento, el sistema nervioso central.

Así también se destaca la participación activa de la dimensión social en cada persona, puesto que es aquí donde aparecen una serie de variables intervinientes derivadas del contexto en el que se desenvuelve el ser humano, así como las relaciones que maneja con las

personas que les rodean. Con esta interpretación se podría afirmar que la primera escuela de la dimensión social es el núcleo familiar, ya que es el entorno en donde una persona pasa la mayor parte de su tiempo durante la primera infancia, niñez y adolescencia.

El juego funcional

Según Piaget se denominó así a las actividades lúdicas que realizaban niños y niñas desde los 0 a 2 años de edad. Consideró que esta etapa del desarrollo evolutivo denominada sensoriomotora, no se caracterizaba por la aparición de imágenes simbolizadas en este período. A este momento del desarrollo infantil se lo caracterizaba por ciertas actividades rutinarias en el ejercicio de vida del infante. Pues en este proceso de crecimiento biopsicosocial, tanto niños y niñas se dedican a explorar ambientes y manipular objetos que aparecen en su contexto de vida familiar y social; es su forma de integración dentro de la adaptación de su realidad.

El Juego simbólico

El juego y los juguetes fueron considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Señaló que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" (1973, 2 º reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas. (Tripero, 2017)

En este sentido Tomás Tripero considera que es el aspecto lúdico del juego devenido de la imaginación creativa lo que permite la construcción y significado del símbolo en el niño. Así el niño al jugar está asociando lo que percibe de lo real mediante la creación de esquemas imaginarios durante la acción con la formación del símbolo. (p.45)

También se dice que el niño deja fluir su fantasía lúdica para asimilar y acomodar lo que percibe de su entorno real, considerando la evolución de su desarrollo cognitivo. En este sentido se presume que entre la edad de 2 a 4 años, los niños tienen la capacidad de transformar la realidad de manera simbólica a través del juego, razón por la que Piaget propuso que en este período era recomendable el uso del juego simbólico para el desarrollo cognoscitivo y social de los niños.

Pues ya en la siguiente etapa del desarrollo biopsicosocial es decir entre los 4 a 6 años, los niños comparten otros espacios de aprendizajes y juegos porque es en esta edad la llegada de la inclusión escolar donde el contexto es colectivo. En este proceso de la incorporación del niño a la escuela se produce una transición de lo simbólico a lo reglado. Esta situación del cambio del juego simbólico al reglado viene surgiendo porque la escuela tiene una cultura que incorpora normas, valores, políticas, lo que determina el sistema reglado de convivencia. Es en este momento donde se recomienda la integración de los niños al sistema de juegos reglados.

Posteriormente siguiendo el proceso de desarrollo biopsicosocial, los niños a partir de los 6 hasta los 11 años de edad, incorporan durante su ejercicio de vida los aspectos sociales de las relaciones humanas, por lo que se requiere fortalecer el sistema de reglas para un adecuado aprendizaje durante la convivencia familiar, educativa y social.

El juego reglado

El juego es una actividad que nace con el ser humano y se va construyendo y desarrollando conforme evolucionamos de manera biológica, psicológica y social. Ya que algunos procesos psicológicos como la cognición, el lenguaje, el pensamiento, las sensaciones y percepciones, las emociones y motivaciones entre otras comparten las interacciones integrales de las personas en la construcción de la realidad social.

Esta información nos permite traer recuerdos de muchos juegos de antaño que refieren a la categoría de juegos reglados, como por ejemplo, el parchís, la dama, el ajedrez, las cartas, el monopolio, la rayuela, etc. Si bien son cierto los juegos reglados podrían definirse todos aquellos que cuentan con normas preestablecidas para la participación activa de los sujetos involucrados. Cuando mencionamos normas estamos caracterizando las reglas o reglamentos que van a guiar, orientar, controlar, e intervenir en la participación de los actores.

Sin duda alguna basta que exista el significante o nombre “Juego”, ya activa un pensamiento preestablecido culturalmente que genera alegría, felicidad, curiosidad, creatividad, innovación en las personas que comparten un espacio de diversión. Para Zacañino, Liliana y García Libia (2008), el estudio de los juegos reglados tiene una connotación de gran relevancia en las prácticas de la crianza. Por tal situación presentaron en el X Congreso Nacional y II Congreso internacional “Repensar la niñez del siglo XXI”, que organizó la Universidad de Cuyo, un artículo denominado el lugar del juego reglado en las prácticas de crianza. (Zacañino, 2008).

En su escrito citan un mensaje de Graciela Sheines, “Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío”. Esta

autoras realizaron un estudio en niños de 0 a 5 años, escogidos de unas 100 familias que asistían a las consultas de un centro de salud que colaboraron con el proceso investigativo. En estas observaciones realizadas en el ambiente natural y en entrevistas realizadas a los padres de familia se pudieron establecer como hallazgos que estas familias no compartían los juegos reglados.

En este sentido es aquí donde aparece el interés de las investigadoras de conocer porqué la inexistencia de juegos reglados en el entorno familiar. Por qué el interés o preocupación de hacer este estudio? Los juegos reglados implican organización y tiempo para practicar la crianza de niños y niñas. Considera que el juego de por sí es una actividad individual y al hacerse grupal se hace social, esto involucra una serie de categorías, unidades, personales, grupales y otro grupo de factores y variables externas o intervinientes que generan diferentes comportamientos en los infantes niños y niñas.(Zacañino, 2008).

Las habilidades sociales

Son aquellos comportamientos eficaces en situaciones de interacción social. Las Habilidades Sociales son un arte de relacionarse con las personas y el mundo que le rodea. Son conductas adecuadas para conseguir un objetivo ante situaciones sociales específicas. (Persum, 2018) Sirven para desempeñarnos adecuadamente ante los demás. Son formas de comunicarnos tanto verbal como no verbalmente con el otro.(p.59)

Según los autores (Ortego, Mate, González, & Alvarez, 2018), las habilidades sociales constituyen un papel fundamental en el comportamiento humano en el ejercicio de vida personal familiar y social. Es necesario señalar que las habilidades sociales están conformadas por actitudes, comportamientos y conductas que determinan rasgos o

factores de personalidad de un individuo y que están asociadas a factores externos o de contexto situacional.

En este sentido se podría considerar como una o varias capacidades de las personas con respecto a los roles en la vida cotidiana y que en muchos casos están asociadas al cumplimiento de las expectativas de otros. Para ello se consideran involucradas las emociones y motivaciones que conectan la comunicación verbal, para verbal, lenguaje corporal para percibir, entender y responder a estímulos contextuales y sociales devenidos de comportamientos de otras personas que les rodean.

En un estudio presentado por Ortega y otros colaboradores consideraron citar a (Santos & Romeo, 1999) quienes se identificaban con la sugerencia que para que se consideren habilidades sociales los actos de los individuos deberían tener ciertas características entre las cuales destacaron:

- Las habilidades sociales son conductas aprendidas, socialmente aceptadas y que posibilitan la interacción con los demás. (Ortega, Mate, González, & Alvarez, 2018)
- Son conductas instrumentales para alcanzar una meta
- En ellas se asocian aspectos observables y aspectos de naturaleza cognitiva y afectiva no directamente observables
- La evaluación, interpretación y entrenamiento de habilidades sociales debe estar en consonancia con el contexto social.

Analizando estas afirmaciones se considera relevante descomponer el significado de cada una de estas características de las personas. En cuanto a conductas aprendidas si bien es cierto desde la primera infancia cada ser humano es un imitador de los sucesos que ocurren a su alrededor, de tal manera que se hacen hábitos al realizar actos cotidianos que devienen de su ambiente o contexto de desarrollo

evolutivo. Así también existe un referente principal y este hace alusión a los cuidadores que acompañan en el desarrollo y crecimiento evolutivo de los infantes, niños y niñas. En referencia a las conductas instrumentales para alcanzar una meta, como lo señala (Molina, 2015), Se considera como parte de las motivaciones de los seres humanos que devienen de necesidades, deseos, interés, metas o expectativas para satisfacer una situación en particular. (p.40)

Puesto que toda acción tiene una reacción, así el ensayo y el error que tienen los seres humanos al realizar una actividad donde se involucran muchos procesos psicológicos y sociales, entre ellos las emociones y motivaciones, es relevante que el instrumento será aquel comportamiento que conlleve al individuo a sentirse satisfecho cada vez que la logra.

Aquí se puede percibir el porqué de los momentos lúdicos, recreativos o de juegos que son en muchas de las ocasiones creados o inventados por los infantes, niños y niñas.

Estos momentos de esparcimiento y diversión provocados por estas personas en su momento evolutivo tiene un significado especial que se ha mencionado en líneas anteriores y que se refiere a la libertad de actuar, actuar en un ambiente-escenario que la mayoría de los casos es construido por ellos mismos, hasta que se involucran sus referentes sociales del entorno o contexto en el que se encuentran.

Con respecto a los aspectos observables y aspectos de naturaleza cognitiva y afectiva no directamente observables, se debe recalcar los comportamientos y conductas típicas de niños y niñas a la hora de jugar. Generalmente un niño o niña en esta fase lúdica siempre está curioso, exploratorio, lleno de energía y vigor por ajustarse a la diversión en ese contexto natural o creado.

También cabe destacar que los aspectos cognitivos serían los interesantes de indagar y explorar con observación natural, para asociar al comportamiento de juego que estén desarrollando en un momento determinado. Aquí nacen las características de creatividad, innovación, intuición y/o repetición de situaciones observadas y aprendidas de sus semejantes reales y ficticios por el uso de los medios de comunicación o las llamadas tecnologías de la información y la comunicación.

En cuanto la característica de la evaluación, interpretación y entrenamiento de habilidades sociales debe estar en consonancia con el contexto social. Es una situación obvia que los adultos, cuidadores, padres de familia, educadores deben tener en consideración a la hora de examinar el desarrollo evolutivo de los infantes, niños y niñas.

Se le atribuye socialmente una evaluación positiva a estos pequeños personajes de la sociedad por cuánto si el momento de esparcimiento, de recreación o lúdico es en un momento que no interrumpe las actividades educativas, de aprendizaje, de alimentación u otras actividades sociales. De ser lo contrario genera controversia y cambios de emociones en los responsables del cuidado de los menores, lo que a su vez podría ser proyectado al comportamiento infantil inadecuado con sus respectivas connotaciones en las emociones negativas.

El Aprendizaje

Según Morris, Ch. (1997), señala: El aprendizaje es el proceso mediante el cual la experiencia o la práctica dan lugar a un cambio relativamente permanente en la conducta o en el potencial de la conducta. (pág. 184).

Se ha considerado el constructo aprendizaje en el proceso humano de las actitudes, comportamientos y conductas porque se presume que definen o caracterizan la personalidad de los individuos.

Las Actitudes

Si bien es cierto que las actitudes devienen de actos que realizan las personas, en la lógica humana las repeticiones de actos en la vida cotidiana formarían los hábitos, y es aquí donde se considera que los hábitos forman parte del aprendizaje del ejercicio de vida de los seres humanos que una u otra forma alimentaría a los comportamientos y conductas que se adoptan en determinadas circunstancias del contexto social. (Morris, 1997) Para Guerri, Martha (2018)

Una actitud se ha definido como la asociación entre un objeto y su evaluación. Señala que siempre que hablamos de actitud, necesitamos un objeto (material, idea, colectivo, objeto social...) hacia el que dirigir nuestra actitud: objeto actitudinal se cuando coloquialmente decimos “no me gusta la actitud de esta persona” nos referimos a un conjunto de comportamientos de esa persona.(p.89)

Las actitudes pueden ser de varios tipos: favorables/desfavorables, positivas/negativas (mucho/poco...) y esta dicotomía es la evaluación que hacemos de un objeto en concreto. Siempre realizamos una evaluación entre el sujeto y el objeto, y entonces le damos un vínculo de forma subjetiva. La evaluación es lo que buscamos con nuestro trabajo.

Para la autora Martha Guerri, las actitudes tiene una base estructural compuesta por tres dimensiones que incluye: la dimensión cognitiva, la dimensión afectivo-emocional y la dimensión conductual-comportamental.

En este sentido el proceso de cognición que se presenta como primer eje de las actitudes hace referencia a la forma de conocimiento que se tiene de los objetos en relación al histórico cultural de cada individuo, y es desde esta perspectiva que las personas le dan significado y una representación al objeto conocido.

Seguido a esto se entiende que la dimensión afectiva se conecta de manera integral con la dimensión cognitiva, pues después que se conoce el objeto, las personas tienden a nombrarlo, es decir que ya tiene significado individual, de esta forma se asocia a un juicio de valor con un adjetivo calificativo que incorpora aspectos de la emoción y motivación.

Y por otro lado la dimensión conductual, hace referencia a la respuesta que los individuos tienen frente a esta percepción inicial de los objetos, en congruencia con la dimensión afectiva, lo que determinaría una tendencia de actitudes, comportamientos y conductas según el objeto conocido. Es importante considerar que las actitudes tienen que enfrentarse a otras variables de contexto, entre las cuales podemos señalar una de las más importantes, la presión social frente a determinadas tendencias culturales, sociales, políticas, religiosas.

Fundamentación Teórica

El presente estudio ha realizado una compilación de diferentes referentes teóricos que versan sobre la variable el juego como herramienta y la variable dependiente, el desarrollo de habilidades sociales. Para el efecto se buscaron fuentes primarias y secundarias en textos, artículos científicos, tesis y proyectos en el área educativa, especialmente párvulos de 4 a 5 años.

El sustento teórico o bases teóricas están sustentadas en conceptos tradicionales y a conceptos presentados en las actualizaciones de los estudios empíricos de los últimos 10 años. La finalidad es tener una aproximación conceptual acertada a la realidad del contexto ecuatoriano.

Todo este andamiaje de conocimiento académico, científico, empírico y el histórico cultural del contexto de la educación. Así los avances de los significados construidos a través de la investigación, podrán ser utilizados para el mejoramiento continuo en la calidad de vida educativa.

Fundamentación Filosófica

El tema del juego ha tenido gran importancia en la filosofía, manifestado esto en las reflexiones que varios de los más importantes filósofos han hecho de este tema a lo largo de la historia. Propuestas como las de Heidegger, Fink, Gadamer y Ortega y Gasset acerca de este tema, poniendo de relieve su importancia ontológica, lo que contrasta con la idea de superficialidad y banalidad con la que siempre se ha comprendido esta actividad esencial del hombre; se expone también su relevancia en la constitución de la existencia del ser humano. (Huerta Ruíz, 2012). El juego filosófico se piensa como una apuesta que aborda el juego y la filosofía. Es un posible encuentro para potencializar el pensamiento crítico y creativo en los niños desde su ser-niño. (P.87)

Para llevar a cabo dicha propuesta, se indaga en las metodologías de filosofía para niños, así como la filosofía con niños abstrayendo de ambas partes las siguientes propuestas: comunidades de indagación, diálogo filosófico, pensamiento complejo y una experiencia impredecible de pensamiento filosófico que busca que el juego del niño atraviese las puertas de la filosofía -como práctica- con

todo lo que es él, donde su percepción individual de lo que es la realidad pueda ser escuchada y hablada a través de la acción lúdica. Porque no hay nada más concreto que el Ser jugado. (Muñoz Gutiérrez & Giraldo Tobán, 2014)

Los vocablos “juego” y “jugar” tienen muchas acepciones. La palabra “juego” se emplea con el significado de entretenimiento o diversión. “Jugar” significa divertirse, pero se emplea con otros muchos sentidos. (ELKONIN, 1978 (Primera edición) -2017(Revisión)). El juego es un proveedor de recuerdos nuevos que sirven para explorar realidad y las diferentes estrategias que el sujeto puede necesitar para su comprensión. De igual forma, facilita espacios de espontaneidad donde la imaginación entra en escena y a la vez facilita el desarrollo del pensamiento. Otálvaro, (2011)

Al mencionar el término libertad en concordancia con el juego se presume que es la capacidad individual de cada sujeto para expresarse emocionalmente en el ambiente social con sus pares al realizar una actividad lúdica que involucra el recreamiento y el esparcimiento de manera amplia y amena. (pág. 27)

El juego es un aprendizaje en sí: es una actividad gratificante que produce alegría. Pero, más allá de la felicidad que proporciona, la mayoría de ellos plantean un reto que hay que superar. Un rompecabezas, el parchís, una pirámide de plástico donde hay que meter anillas, cada una en su lugar. (Aguirre, 2004)

En este sentido es notorio que el juego como aprendizaje es un espacio de diversión donde se activan muchos procesos psicológicos como la senso-percepción, la emoción y motivación, la inteligencia, creatividad, memoria, la cognición y lenguaje; y sobre todo los sentidos que guían el comportamiento instintivo de cada ser humano. Para darle orientación lúdica al juego hay que considerar esas características psicológicas asociadas a los comportamientos sociales en un ambiente

determinado donde se realiza la búsqueda de la gratificación o satisfacción denominada alegría, felicidad, gozo, paz, relajación.

Fundamentación Sociológica

Los beneficios de jugar Los niños y niñas se muestran curiosos desde el momento en que vienen al mundo. Desean aprender sobre el mundo que les rodea y comprenderlo. Durante los primeros cinco años de su vida los cerebros de los niños y niñas crecen más rápidamente que en ningún otro momento. Las experiencias tempranas del niño o niña determinan el desarrollo de su cerebro. (UNICEF, 2018)

El aprendizaje temprano de los niños y niñas determina su éxito futuro en la escuela. Unas buenas experiencias tempranas contribuyen a un desarrollo óptimo del cerebro infantil. Cuanto más trabajo realiza el cerebro, más es capaz de hacer. Cuando los niños y niñas juegan, sus cerebros trabajan intensamente. (P.60)

2.3. Marco Contextual

Otro de los estudios interesantes acerca del significado del Juego lo presentó Gustav Bally (1945), quién quería contrastar la imagen del hombre mediante la comparación de la conducta animal con la del ser humano. Y esta comparación de esta índole requería de un denominador común a ambos modos de conducta y este denominador era el juego. (Bally, 1964). Para este autor el estudio comparativo sobre la conducta animal y la conducta humana a la hora de jugar tenía un eje transversal, ambos comportamientos se asociaban a la búsqueda de la libertad individual o grupal.

Todas las personas, especialmente los niños y niñas construyen, edifican y desarrollan actividades lúdicas consideradas juegos, las

mismas que pueden ser naturales, adquiridas o aprendidas en el entorno de su desarrollo evolutivo o histórico cultural.

2.4. Marco Legal

Plan Nacional del Buen Vivir

En este epígrafe señalaremos los aspectos legales relevantes que dan soporte a las proposiciones de este trabajo de investigación alineado al desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Es oportuno mencionar que el Plan Nacional del buen vivir 2017 – 2021, propuesto por el gobierno nacional de la República del Ecuador, considera de gran importancia registrar varios objetivos que direccionan este propósito para mejorar la calidad de vida de los ecuatorianos.

En este sentido el Objetivo 1 del PNBV (2017-2021), señalan que “garantizar una vida digna en igualdad de oportunidades para las personas es una forma particular de asumir el papel del Estado, para lograr el desarrollo, este es el principal responsable de proporcionar a todas las personas-individuales y colectivas- las mismas condiciones y oportunidades para alcanzar sus objetivos a lo largo del ciclo de vida, prestando servicios de tal modo que las personas y organizaciones dejen de ser simples beneficiarios para ser sujetos que se apropian, exigen y ejercen sus derechos.

Se ha decidido construir una sociedad que respeta, protege y ejerce sus derechos en todas sus dimensiones, para, en consecuencia, erigir un sistema socialmente justo y asegurar una vida digna de manera que las personas, independientemente del grupo o de la clase social a la que pertenecen logren satisfacer sus necesidades básicas, tales como; la posibilidad de dormir bajo techo y alimentarse todos los días, acceder al sistema educativo, de salud, seguridad, empleo, entre otras cuestiones consideradas, imprescindibles para que un ser humano

pueda subsistir y desarrollarse física y psicológicamente, en autonomía, igualdad y libertad.

La constitución del 2008, dio un paso significativo al definir al Ecuador como un Estado constitucional de derechos y justicia (CE, 2008, art. 1). Es así que el art. 66 núm. 2 de la Constitución señala que el Estado reconoce necesariamente prevenir, reducir y eliminar su vulnerabilidad económica y social, combatiendo la pobreza y la privación”. (pág. 53)

Esta disposición del gobierno mencionada como aporte constitucional por el derecho al buen vivir en el Ecuador, considera entre otros aspectos la calidad de vida educativa para nuestros niños, niñas, adolescentes y adultos. Y es aquí donde se articula esta propuesta de trabajo de titulación por cuánto se considera que la implementación de juegos como actividades lúdicas ayudará a contribuir al desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de educación inicial II.

Esta es una meta que nace con la firme convicción de dotar de habilidades humanas a nuestros niños en formación inicial. Es fundamental que en la primera infancia se contribuya a la construcción, edificación y desarrollo de actitudes, comportamientos y conductas que garanticen un buen ajuste psicológico y social en los diferentes escenarios donde se desenvuelven durante el resto de su vida. Cabe destacar que los primeros años de enseñanza y aprendizaje psicológico, social, educativo aportarán significativamente a la formación de nuestros futuros adultos del Ecuador.

Para el gobierno del Ecuador es importante mantener actualizado las leyes y normativas de la educación en general. Ante esta situación se expiden constantemente Reformas al reglamento general y a la ley orgánica de educación intercultural para el mejoramiento de la calidad

integral del proceso de educación en todos los niveles del territorio ecuatoriano. (educación, 2018)

MINEDUC-MINEDUC-2018-00034-A FANDER FALCONÍ BENÍTEZ
MINISTRO DE EDUCACIÓN CONSIDERANDO:

Que, la Constitución de la República del Ecuador en sus artículos 26 y 27, determina que la educación es un derecho de las personas y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo; (educación, 2018)

Que, el artículo 44 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que el Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas; (educación, 2018)

Que, el artículo 45 de la Constitución de la República del Ecuador, dispone que el Estado reconozca y garantice la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; (educación, 2018)

Que, el mismo ordenamiento constitucional, en su artículo 344, determina que: “El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la

Autoridad Educativa Nacional que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema”; (educación, 2018)

Que, los artículos 11 y 50 del Código de la Niñez y Adolescencia, establecen el interés superior del niño como un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento, respetando la integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual;(educación, 2018)

Que, la Ley Orgánica de Educación Intercultural- LOEI, publicada en el Suplemento del Registro Oficial No. 417 de 31 de marzo de 2011, en su artículo 2 establece como principios generales de la actividad educativa, entre otros, los siguientes: “[...]

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

c. Libertad.- La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa.

d. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes. - El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

i. Educación en valores.- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

j. Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación.

k. Enfoque en derechos.- La acción, práctica y contenidos educativos deben centrar su acción en las personas y sus derechos. La educación deberá incluir el conocimiento de los derechos, sus mecanismos de protección y exigibilidad, ejercicio responsable, reconocimiento y respeto a las diversidades, en un marco de libertad, dignidad, equidad social, cultural e igualdad de género; y,

l. Igualdad de género. - La educación debe garantizar la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres. Se garantizan medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo; [...]”.

Que, el artículo 7 del mismo cuerpo legal establece que los estudiantes tienen entre otros, los siguientes derechos: “[...] .

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación; y, c. Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la República, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley; [...].

Que, el artículo 25, de la LOEI en concordancia con lo determinado en el artículo 344 de la Constitución de la República, determina que: “La Autoridad Educativa Nacional ejerce la rectoría del Sistema Nacional de Educación a nivel nacional y le corresponde garantizar y asegurar el cumplimiento cabal de las garantías y derechos constitucionales en materia educativa, ejecutando acciones directas y conducentes a la vigencia plena, permanente de la Constitución de la República [...]”;(educación, 2018).

Que, el artículo 53 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, referente a los Deberes y atribuciones del Consejo Ejecutivo de las instituciones educativas, en su numeral 3 prescribe: “Elaborar el Código de Convivencia del establecimiento, aprobar sus reformas y remitirlo a la Dirección Distrital correspondiente para su aprobación”; (educación, 2018).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la Investigación

Según Hernández, Fernández, & Baptista(2013), define el diseño como “Plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación. (pág. 158) En este sentido el plan de este trabajo de titulación fue trazado siguiendo las líneas de investigación de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación en la modalidad proyecto de investigación. El diseño siguió el paradigma de investigación cuantitativa aplicado a variables cualitativas, así también este proceso de levantamiento de información se sustenta en un eje transeccional, ya que los datos que se recolectaron fueron de un solo momento.

Carrasco Díaz, (2013), expresa: El diseño de investigación también se considera como un conjunto de estrategias procedimentales y metodológicas definidas y elaboradas previamente para desarrollar el proceso de investigación. El diseño como plan o sistema de procedimientos y técnicas que guían la formulación del problema, así como todas las operaciones tácticas para darle respuestas y verificar la hipótesis, constituyen la estrategia clave; por ello, debe ser concebido en estrecha relación con la naturaleza del problema y el objetivo de la investigación. (p 58).

Lugar de la Investigación

El presente proyecto se realizó en la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazú, localizada en la ciudadela Martha de Roldós, en la

zona 8, distrito 6, Parroquia Torquí, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas. Ya que esta investigación se encuentra centrada en el análisis de la investigación en los aspectos de una realidad ya que no se han sido analizados a profundidad, se llegó a la decisión de formalizar una investigación exploratoria que permitirá dirigirse a las siguientes investigaciones. El análisis aplicado para la investigación fue cualitativo ya que es el más apropiado para extraer descripciones a partir de las observaciones como son las entrevista, la encuesta, todas estas son con el objetivo socavar en los casos específicos más generalizados.

3.2 Modalidad de la Investigación.

Investigación Cuali-cuantitativa

La modalidad que se ha empleado en este proceso de investigación es cuali-cuantitativa. Esta modalidad se refiere a un modelo mixto por cuanto las variables del estudio son cualitativas o categóricas, razón por la que se hace necesario transformarlas con el uso de técnicas a un modelo cuantitativo. Aquí nace la elaboración de un instrumento que permita levantar información de las variables cualitativas, pero que al mismo tiempo dicho cuestionario se haya planteado con unidades de medición categóricas tipo Likert. Para esto se detallará en el diseño del instrumento las escalas de medidas categóricas a emplearse para el objeto de medición.

El trabajo de titulación es un diseño no experimental, transeccional, aplicado a una institución educativa. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2013).

Por la finalidad de esta investigación se considera que es bibliográfica ya que requiere de búsqueda de información tradicional y actualizada referente a cada una de las variables del estudio. Así

también podemos decir que es de campo, ya que se empleará la investigación-acción-participación para conocer de cerca el objeto de estudio y todas las actividades que se requieren para el cumplimiento de los objetivos. Por el objetivo gnoseológico se considera una investigación descriptiva ya que se pretende caracterizar la percepción que tienen los participantes de la muestra frente a los indicadores que conceptualizan a los variables juegos y habilidades sociales. (Bernal, 2012)

3.3 Tipos de investigación

Según finalidad:

Bibliográfica: Es un material digital en la cual nos ha permitido establecer datos verídicos y acertados Para conocer los grandes aportes de diferentes autores que han salido victoriosos en sus investigaciones. “Presenta solamente los documentos que fueron consultados y referenciados dentro del proyecto, por lo que aquellos fueron consultados pero no fueron pertinentes al estudio, se excluyen”. (Lucio, 2010, pág. 75).

Según el pensamiento de este autor afirma que para poder llevar a cabo un proyecto de investigación se debe hacer una recopilación de información de diferentes libros, textos, sitios web, revistas científicas, etc. Para dar con la información ideal, Clara y precisa.

De campo: Permite encontrar una solución e ir al contexto donde se manifiesta la problemática de investigación, para conocer Como está afectando el problema en dicho lugar, es trabajar, inquirir en el territorio que se ha elegido para llegar a resolver la problemática que se está suscitando.

Según su objetivo gnoseológico:

Exploratoria

Es una investigación exploratoria porque permite observar determinadamente el objeto que se quiere estudiar, uno de sus principales objetivos es llegar a hacerse una hipótesis que incite a tener conclusiones claras y precisas. (Arias, 2012) Define: La investigación exploratoria es la que se encarga de verificar sobre un tema u objeto no conocido o que aún no ha sido estudiado, por lo las respuestas obtenidas establecen una visión aproximada de aquel objeto que está siendo estudiado, es decir, conocimiento que sea visible. (pag.23)

Descriptivo

Este trabajo de investigación también es descriptivo porque nos permitió llegar a evidenciar la situación, el comportamiento y las formas de divertirse de los niños, mediante la descripción precisa de las actividades lúdicas que ellos realizaron. "Su objetivo es describir el estado, las características, factores y procedimientos presentes en fenómenos y hechos que ocurren en forma natural". (Lerma Gonzales , 2012, pág. 63). González expresa en su cita la importación de esta investigación con el fin de describir cada hecho que se pudo vivenciar en el lugar escogido para llevar a cabo la investigación.

3.4 Métodos de investigación

Para Valderrama(2014) existen diferentes criterios para clasificar la investigación, entre los cuales se encuentran, la investigación científica básica, la investigación aplicada, la investigación tecnológica u operativa. (págs. 38-42). Esta definición conceptual permite identificar a los tipos de investigación, luego de la identificación, permite entender y

comprender de qué manera se producen nuevos conocimientos sobre un constructo, categoría o variable.

El proyecto utilizó para su desarrollo el método hermenéutico, así como lo menciona (Guardián, 2007, pág. 148), citado por Cepeda, Katuska; Armijos, Miriam; Barzola, Virginia (2018) y señalan “que utiliza en todo momento de una forma -consciente o inconsciente- toda investigadora y todo investigador, ya que la mente humana es por naturaleza, interpretativa, lo que equivale a decir que es hermenéutica: observa algo y le busca significado”. (p.542).

En este sentido considerando los aportes de (Ob.Cit., pág. 149) quién resalta de manera significativa que con este método de investigación “hermenéutico” se afirma que, con la exploración, indagación en el contexto y en una estructura social y personal es el significado que le dan a ellos los investigadores devenidos desde la subjetividad de entender, comprender la construcción social de dicha realidad observada. (p.542)

También se ha considerado para su estudio la utilización del método deductivo-inductivo; según Hernández, Fernández y Baptista (2013) hace referencia a la exploración de una situación que va del todo a las partes; con este método se procederá a la descomposición o separación de las variables, “el juego como herramienta y el desarrollo de habilidades sociales” para obtener los elementos que las componen, como son; las dimensiones e indicadores en sus respectivos órdenes.

Otro de los métodos es el hipotético-deductivo, con el cual se declara una afirmación positiva en representación o alusión que el juego es una variable que incide favorablemente en el desarrollo de habilidades en niños de 3 a 5 años. En este sentido con el levantamiento

a posteriori de la información en la encuesta se podrá determinar si se rechaza o aprueba dicha hipótesis.(Hernández, Fernández, & Baptista, 2013).

3.5 Técnicas de Investigación

Entre las técnicas que se emplearon para el desarrollo de esta investigación se situó en primer lugar la técnica documental o “fichaje” de diversos documentos de fuentes primarias, entre los que encuentran libros, tesis, artículos científicos, documentos de sitios web. Esta técnica es una de la más utilizada y apetecida por los investigadores para obtener sustento en base a antecedentes históricos presentados como trabajos de investigación.

Es así que la investigación se enriqueció de los aportes de la revisión bibliográfica y documental, tal como lo menciona Valles, (1999, pág. 109), citado por Cepeda, Katuska; Armijos, Miriam; Barzola, Virginia (2018) haciendo énfasis sobre “el uso de información disponible (cualquiera sea su carácter documental: numérico o no numérico, elaborado o en bruto)” (p.542).

La importancia de la hermenéutica-dialéctica en los procesos de investigación cualitativa se fundamenta como un método de gran valor, por qué sirve para la construcción y aporte de nuevos significados que enriquecen los constructos, variables y/o categorías que se estudien en un contexto determinado. En realidad la revisión documental merece una interpretación detallada y la importancia radica en la forma de significar considerando las diferencias individuales de cada investigador.

Otra de las técnicas que se emplea en el levantamiento de información es la encuesta cerrada. La encuesta se la realiza con un instrumento diseñado a partir de la operacionalización de las variables:

juego y habilidades sociales, donde se encuentran identificado los indicadores de cada variable con la finalidad de obtener la percepción de los participantes de la muestra del estudio.

Para ampliar la exploración de datos de la investigación se agrega otra técnica “la entrevista”. Se aplica una entrevista abierta a la autoridad de la unidad educativa con cinco preguntas específicas referentes al juego como herramienta y al desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

La construcción del documento de encuesta, tiene como base fundamental el cuadro de operacionalización de las variables de esta investigación. Es importante recalcar que se consideraron las dimensiones e indicadores de las variables juego y habilidades sociales.

En este sentido el diseño de este instrumento está dirigido a levantar información sobre la percepción que tienen docentes y padres de familia en opinión a la utilización de los juegos como parte de la formación académica para el desarrollo de habilidades sociales en sus educandos.

La encuesta tiene 10 preguntas afirmativas sobre cada una de las variables, dimensiones e indicadores, en las cuales los participantes de la encuesta plasmarán su opinión perceptiva en la respuesta de su elección. Las respuestas en la mayoría de las preguntas han sido categorizadas según el modelo de R. Likert, cuya escala es de tipo ordinal para el posterior análisis de datos. (Ver el formato de la encuesta en anexos).

La investigación presentada en el contexto de una Unidad educativa de la ciudad de Guayaquil, requería de manera pertinente la

inmersión de las investigadoras en este proceso de investigación-acción-participación en el contexto educativo.

Para desarrollar el trabajo de campo para el levantamiento de información y recogida de los datos, se utilizaron como recursos la bitácora para anotaciones de todos los datos observados y los que se escuchan a partir de las opiniones de los colaboradores, la autoridad y los padres de familias de los niños de 4 a 5 años de unidad educativa.

3.6 Instrumento de Investigación

Se diseñó un cuestionario con 10 preguntas dirigidas a la medición de las variables, el juego y las habilidades sociales: Para esta medición se consideró la escala de Likert, que caracterizarlas categorías a medir; en 5 niveles de orden. En donde se destacan las categorías: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo.

3.7 Población y Muestra

La Población

La población objeto de este estudio está representada por los docentes y representantes legales de la Unidad Educativa. Es una población finita representada por 42 personas establecidas por criterio de la institución. La investigación se propuso con un muestreo por conveniencia, ya que se busca la factibilidad de cumplimiento del proceso de investigación.

Es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación. (Carrasco Díaz, 2013, págs. 236-237). Sin embargo, esta muestra ayuda a mejorar el sistema educativo especialmente en el

desarrollo de las habilidades y destrezas relacionadas en el campo del ámbito social.

Tabla 3 Población

ÍTEMS	ESTRATOS	CANTIDAD	PORCENTAJE
	AUTORIDAD	1	2.39%
1	DOCENTES	21	50%
2	REPRESENTANTES LEGALES	20	47.61%
TOTAL		42	100%

Fuente: Escuela Benjamín Rosales Aspiazu

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana Aracely y Chevasco Orellana Erika Lisette

LA MUESTRA

Como muestra se han realizado la totalidad del personal docente y representantes legales de la Escuela Benjamín Rosales Aspiazu con una a autoridad del 2.39%representante al director del plantel y un 47.61% con los maestros y el 47.61% los padres de familia. Donde la muestra va a hacer medida con las encuestas que se demuestra a través de tablas y gráficos dando como resultado un análisis cualitativo. Esto permitirá dar oportunidad a la demanda de necesidades que se requiere en la institución educativa y lo principal brindar herramientas para desarrollar habilidades y destrezas en los niños en el ámbito social.

Es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población. (Carrasco Díaz, 2013, pág. 237).Por lo tanto, el efecto se determina un modelo de muestreo denominado por conveniencia.

3.8 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a docentes de la Escuela Benjamín Rosales Aspiazu

1. ¿Ha participado en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?

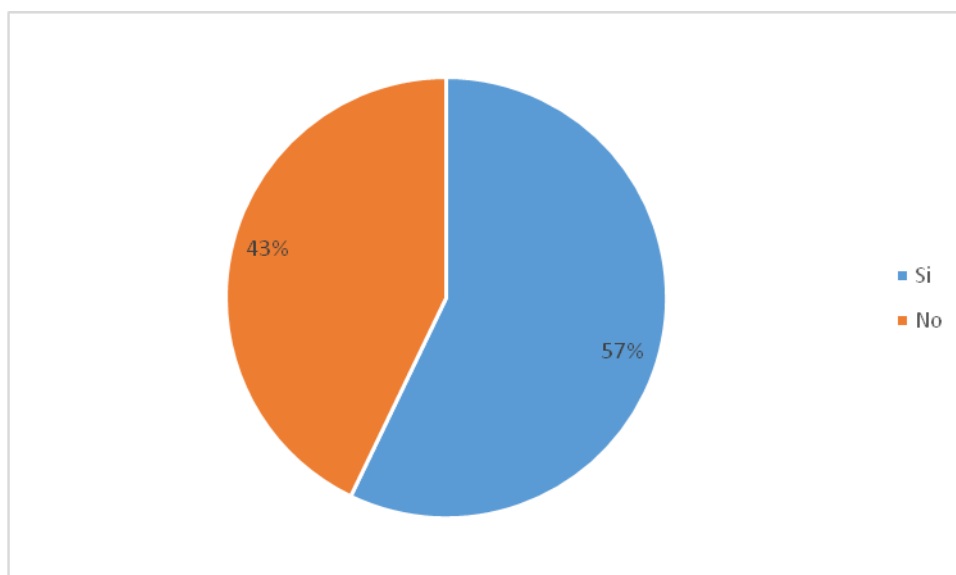
Tabla 4. Participación en actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
1	No	9	43%
	Si	12	57%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 1 Participación en actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos señalan que la mayoría de los docentes participan en las actividades lúdicas y el resto requiere estimular para integrarse en estas actividades. Es necesario, que todos los docentes se integren en esta actividades.

2. ¿Le gustaría participar en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años?

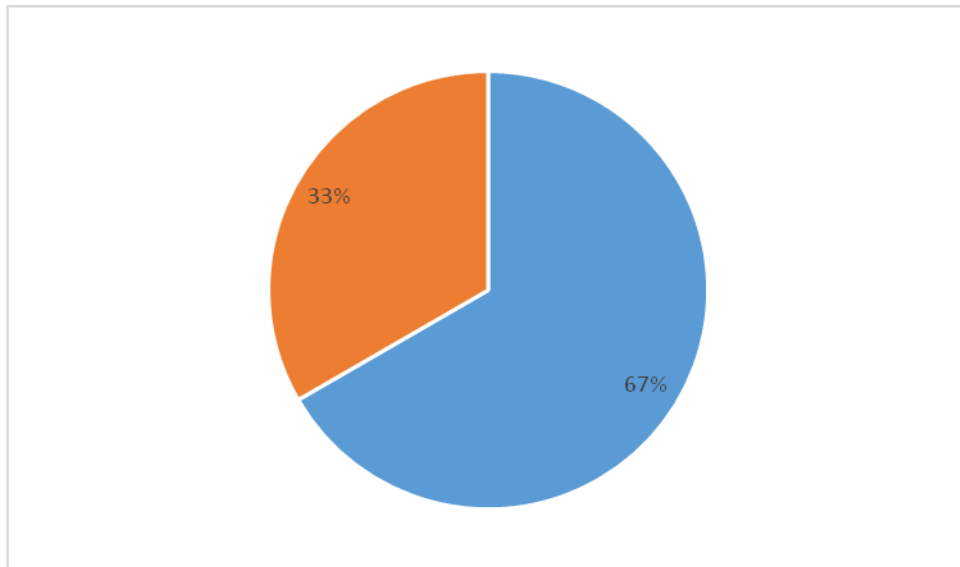
Tabla 5 Participación en actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
2	No	7	33%
	Si	14	67%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 2 Participación en actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos especifican que la mayoría de los docentes representan con el agrado de participar en actividades lúdicas o juegos y el otro grupo no está relacionado con la participación.

3. ¿Ha utilizado alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años?

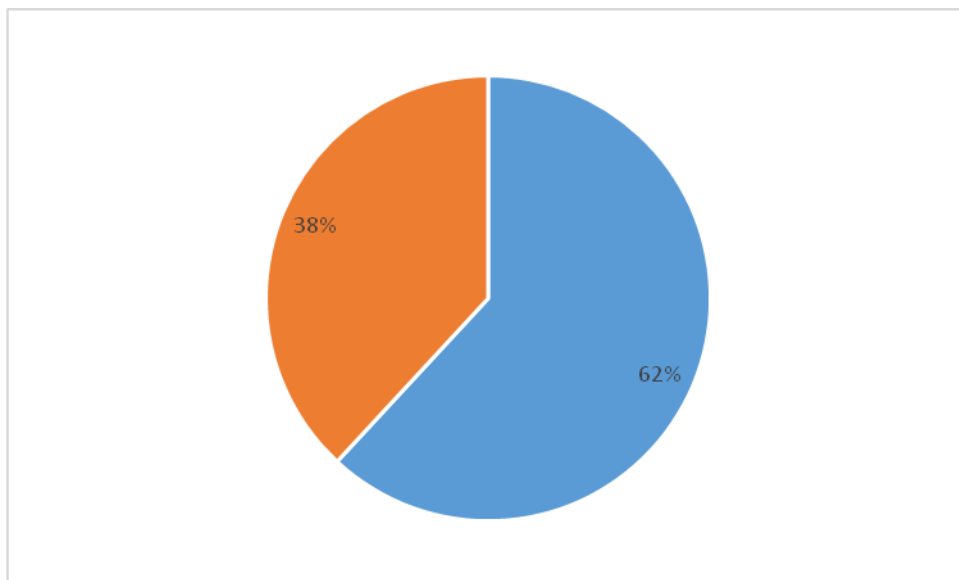
Tabla 6 Haber utilizado actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
3	No	8	38%
	Si	13	62%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 3 Haber utilizado actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos especifican que la mayoría de docentes están relacionados con haber utilizado juegos y los otros no ha utilizado ningún juego como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años.

4. ¿Estaría dispuesto a utilizar alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?

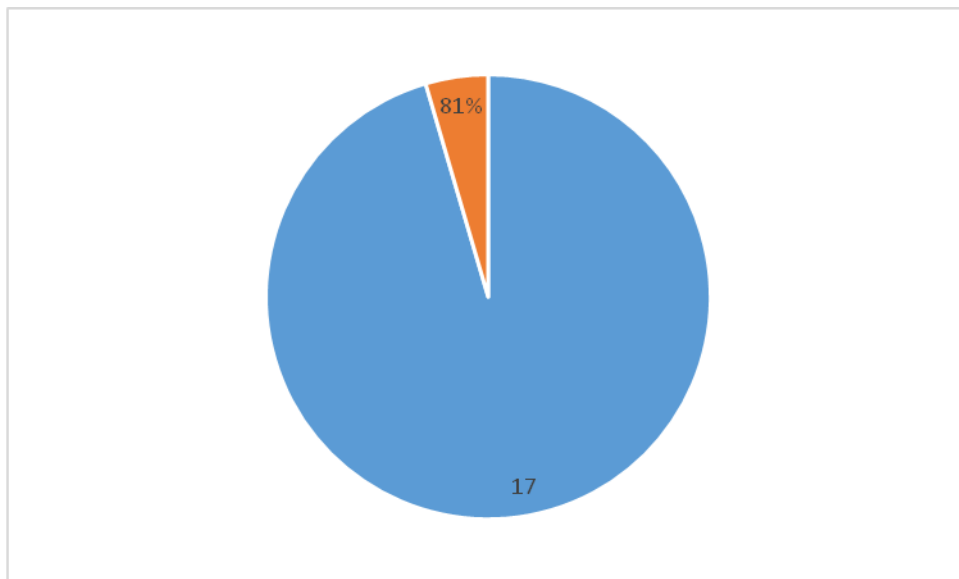
Tabla 7 Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
4	No	4	17%
	Si	17	81%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 4 Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos especifican que la mayoría de los docentes están relacionados con la disposición para utilizar juegos y los otros no guardan relación con esta disposición para utilizar otros juegos.

5. ¿Considera usted que los deseos, sentimientos, emociones y motivaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años?

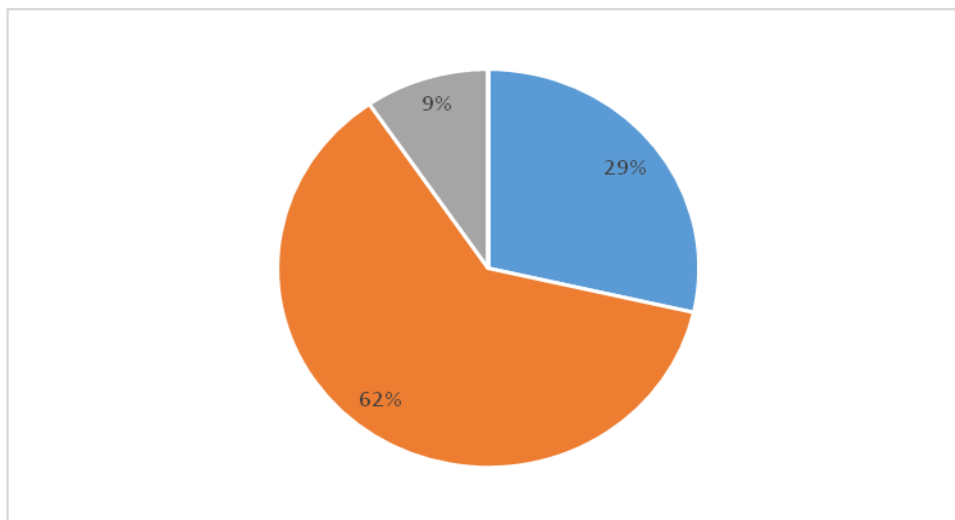
Tabla 8 Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones

Ítem	Categorías	Cantidad	%
5	Totalmente de acuerdo	6	29%
	De acuerdo	13	62%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	2	9%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 5 Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de docentes están relacionados con los sentimientos y que están de acuerdo en que las emociones y motivaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales, una parte mostró poco interés y relacionado con la indecisión.

6. ¿Los juegos y las habilidades sociales se utilizan como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?

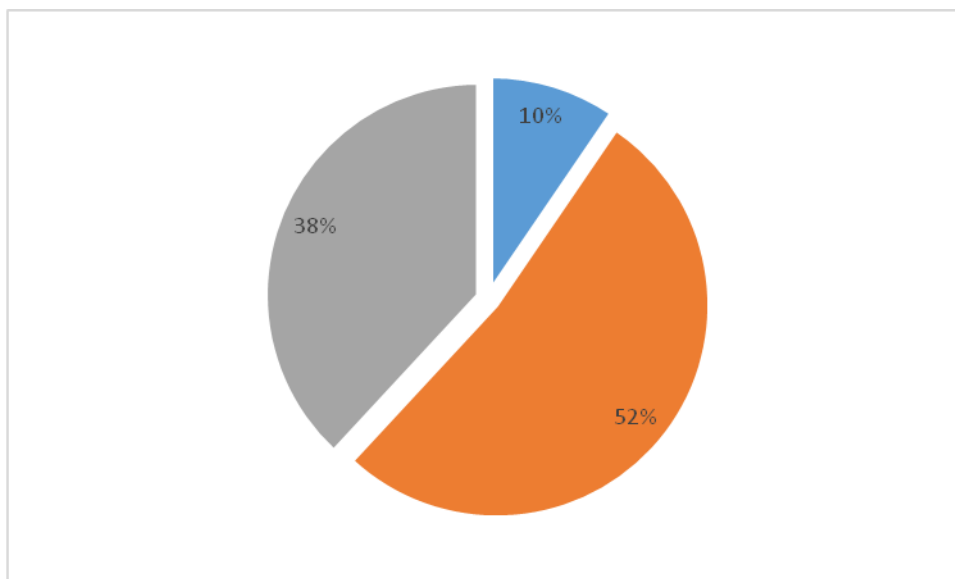
Tabla 9 Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje

Ítem	Categorías	Cantidad	%
6	Totalmente de acuerdo	2	10%
	De acuerdo	11	52%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	8	38%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 6 Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de docentes están relacionados con la percepción que los juegos y las habilidades sociales se utilizan como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años, mientras que otro grupo está indeciso.

7. ¿Considera que las habilidades sociales podrían mejorar y fortalecer las actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 a 5 años?

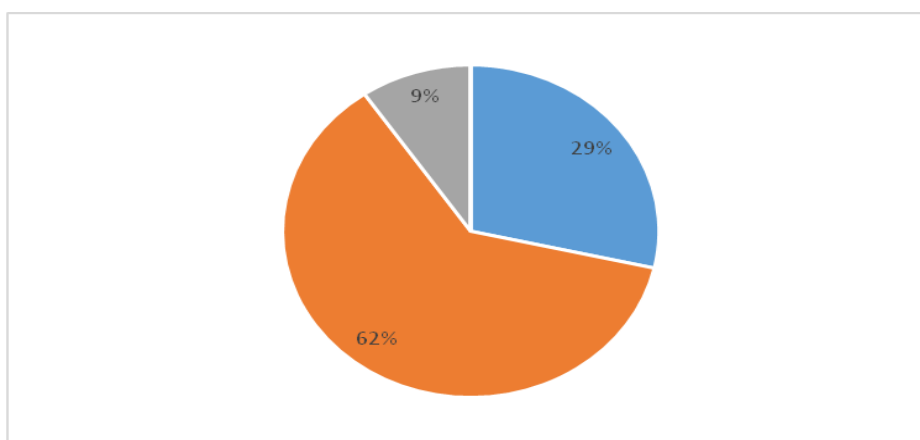
Tabla 10 Actividades lúdicas y habilidades sociales

Ítem	Categorías	Cantidad	%
7	Totalmente de acuerdo	6	29%
	De acuerdo	13	62%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	2	9%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 7 Actividades lúdicas y habilidades sociales



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de docentes están relacionados y de acuerdo que las habilidades sociales podrían mejorar y fortalecer las actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 a 5 años, frente a un menor porcentaje que están indecisos.

8. ¿Considera que el fortalecimiento de las habilidades sociales, mejora la armonía de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de 4 a 5 años?

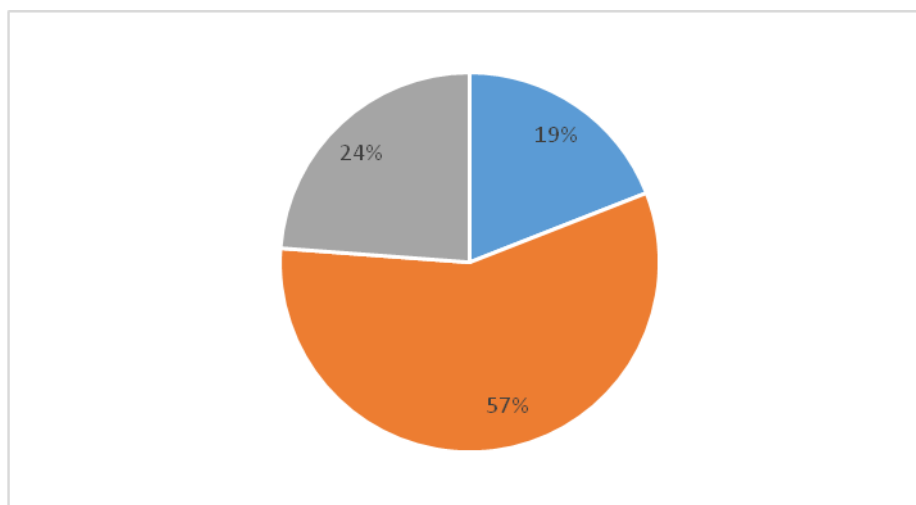
Tabla 11 Habilidades sociales y relaciones interpersonales

Ítem	Categorías	Cantidad	%
8	Totalmente de acuerdo	4	19%
	De acuerdo	12	57%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	5	24%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 8 Habilidades sociales y relaciones interpersonales



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de docentes están relacionados con la percepción de acuerdo, que el fortalecimiento de las habilidades sociales mejora la armonía de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de 4 a 5 años, frente a una segunda parte que están indecisos.

9. ¿Considera los docentes deben tener una guía didáctica para fortalecer conocimientos y técnicas de aprendizaje?

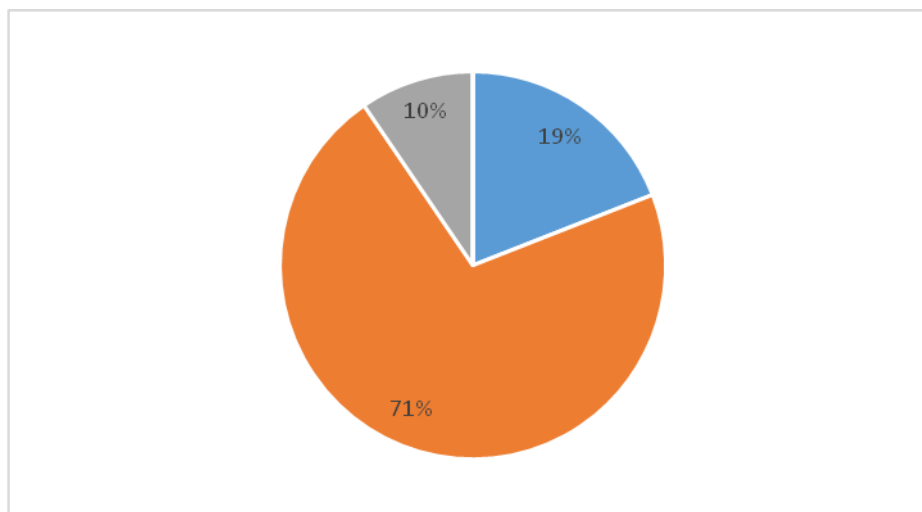
Tabla 12 Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa

Ítem	Categorías	Cantidad	%
9	Totalmente de acuerdo	4	19%
	De acuerdo	15	71%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	2	10%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 9 Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de docentes están relacionados con la percepción de acuerdo en que los docentes deben tener una guía didáctica para fortalecer conocimientos y técnicas de aprendizaje, frente a una tercera que piensa indeciso.

10. ¿Es responsabilidad institucional y profesional del sector de la educación proponer el desarrollo de planes de fortalecimiento de las habilidades sociales para mejorar la armonía de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de 5 años; a través de una guía didáctica a docentes?

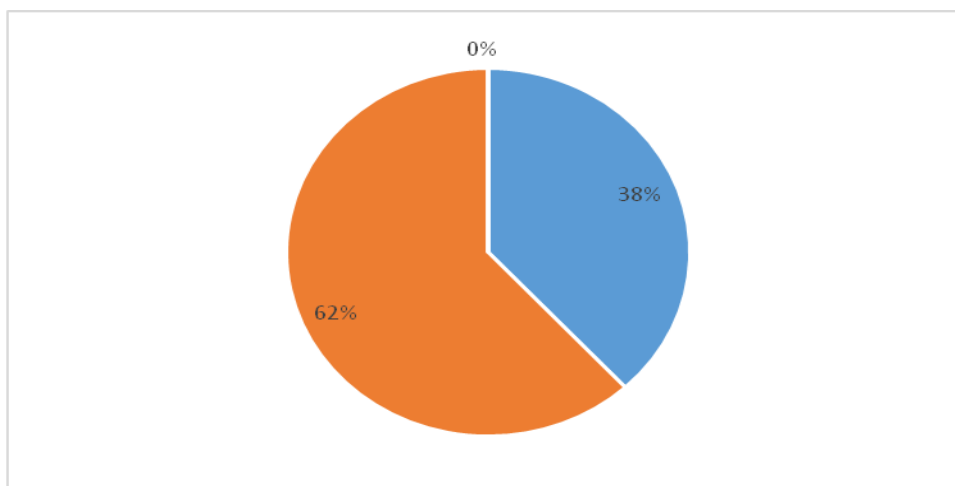
Tabla 13 Responsabilidad institucional y habilidades sociales

Ítem	Percepción	Cantidad	%
10	Totalmente de acuerdo	8	38%
	De acuerdo	13	62%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 10 Responsabilidad institucional y habilidades sociales



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de docentes están relacionados y de acuerdo que es responsabilidad institucional y profesional del sector de la educación proponer una guía didáctica a docentes para el uso de juegos que desarrollen habilidades sociales.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los representados legales.

1. ¿Ha participado en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus niños?

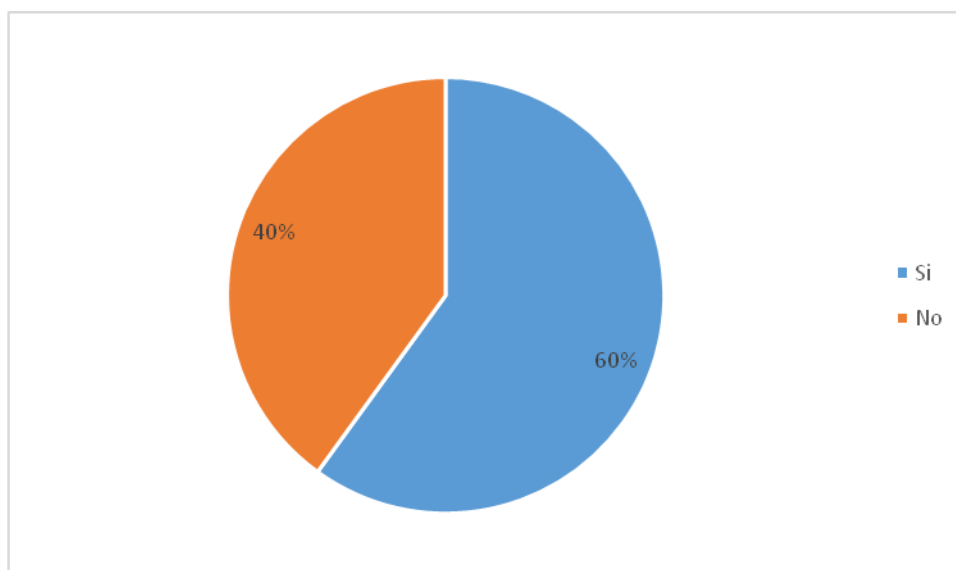
Tabla 14 Participación en actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
1	No	8	40%
	Si	12	60%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 11 Participación en actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos especifican que la mayoría de docentes están relacionados y de acuerdo en tener experiencia en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años, frente a una minoría que no la tiene.

2. ¿Le gustaría participar en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje de sus hijos en la unidad educativa?

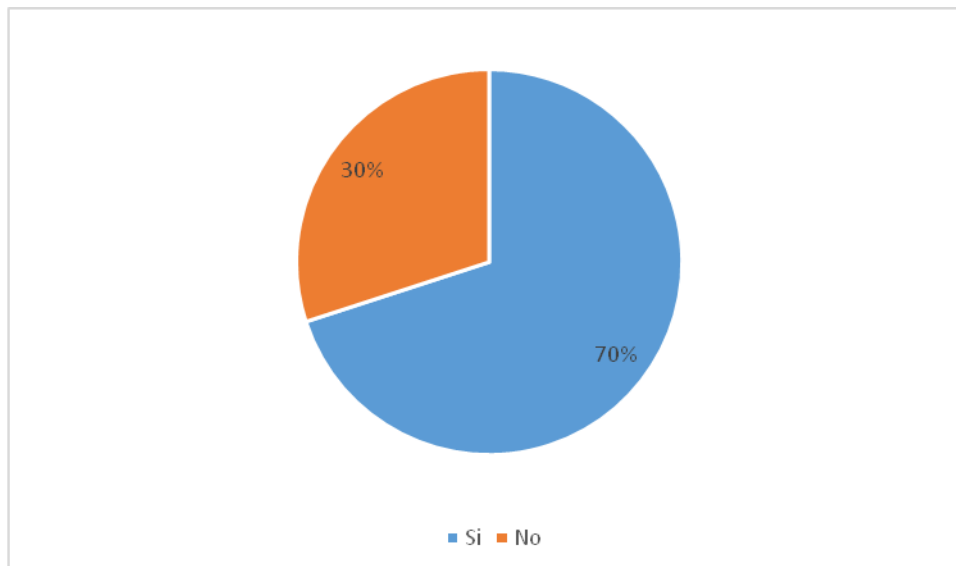
Tabla 15 Participación en actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
2	No	6	30%
	Si	14	70%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 12 Participación en actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos observados especifican que la mayoría de padres de familia que representan un mayor porcentaje le gustaría participar en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años, y una segunda parte no tiene interés en participar.

3. ¿Ha utilizado alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus hijos en su casa?

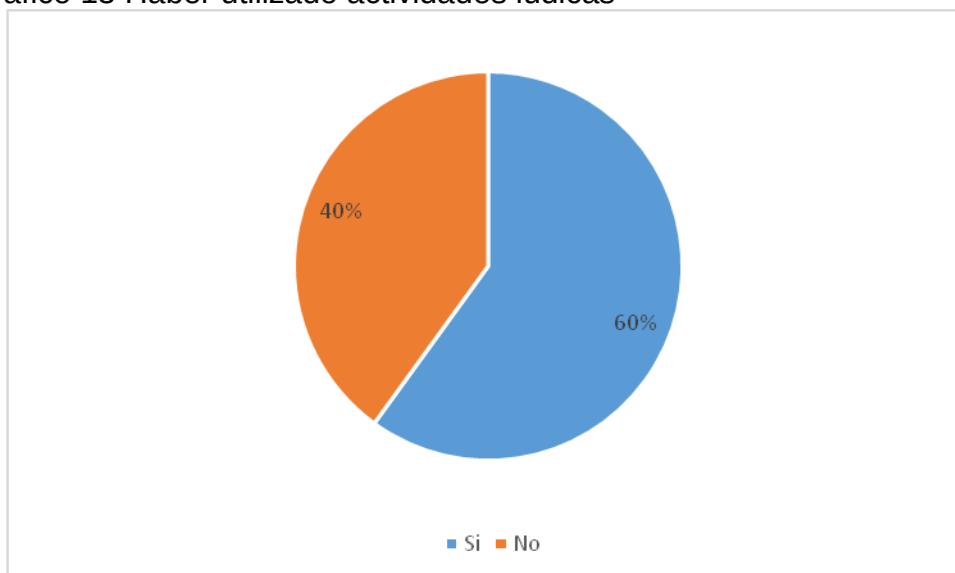
Tabla 16 Haber utilizado actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
3	No	8	40%
	Si	12	60%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 13 Haber utilizado actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos observados especifican que la mayoría de los padres de familia que representan una mayoría han utilizado juegos y otro grupo no ha utilizado ningún juego como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años.

4. ¿Estaría dispuesto a utilizar alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus hijos en su casa?

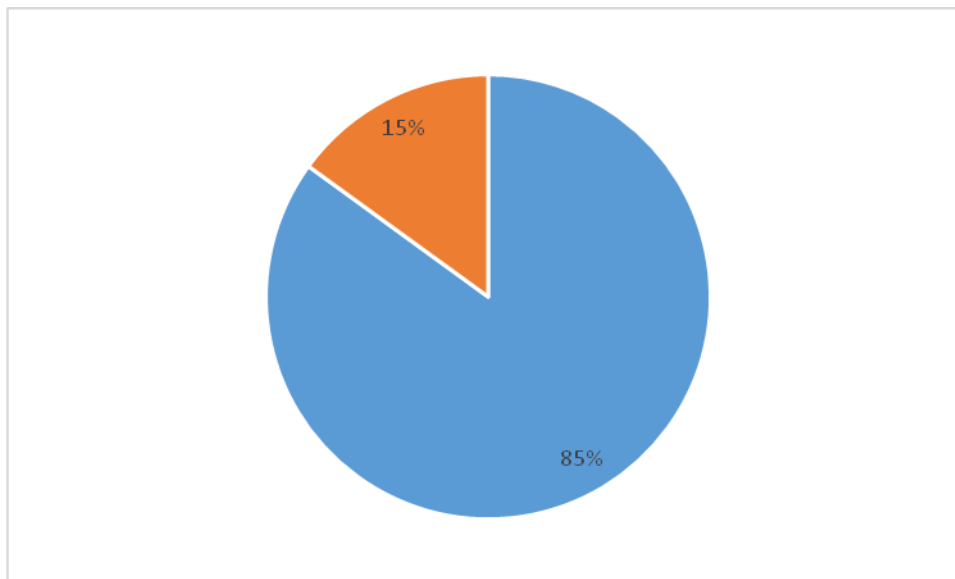
Tabla 17 Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas

Ítem	Categorías	Cantidad	%
4	No	3	15%
	Si	17	85%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 14 Estar dispuesto a utilizar actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

Los datos observados especifican que la mayoría de los padres de familia que representan el mayor porcentaje están relacionados con la disposición de utilizar juegos como actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de sus hijos y el segundo grupo, no estaría dispuesto a utilizar juegos.

5. ¿Considera usted que los deseos, sentimientos, emociones y motivaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales de sus hijos en su casa?

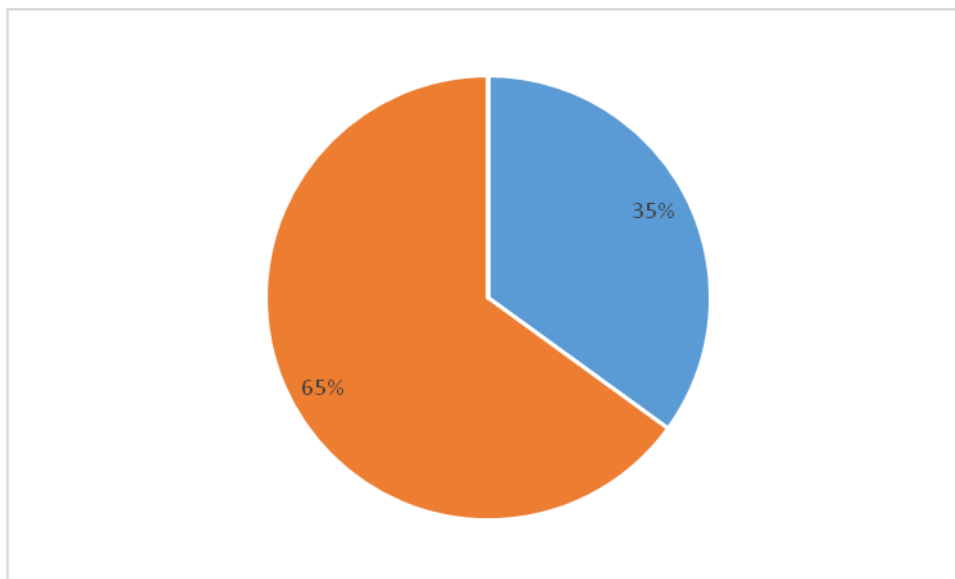
Tabla 18 Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones

Ítem	Categorías	Cantidad	%
5	Totalmente de acuerdo	7	35%
	De acuerdo	13	65%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes lega

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 15 Juegos simbólicos: deseos, sentimientos y emociones



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de padres de familia están relacionados y de acuerdo en la percepción que los deseos, sentimientos, emociones y motivaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años y un porcentaje solo está de acuerdo.

6. ¿Los juegos y las habilidades sociales se utilizan como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus hijos en su casa?

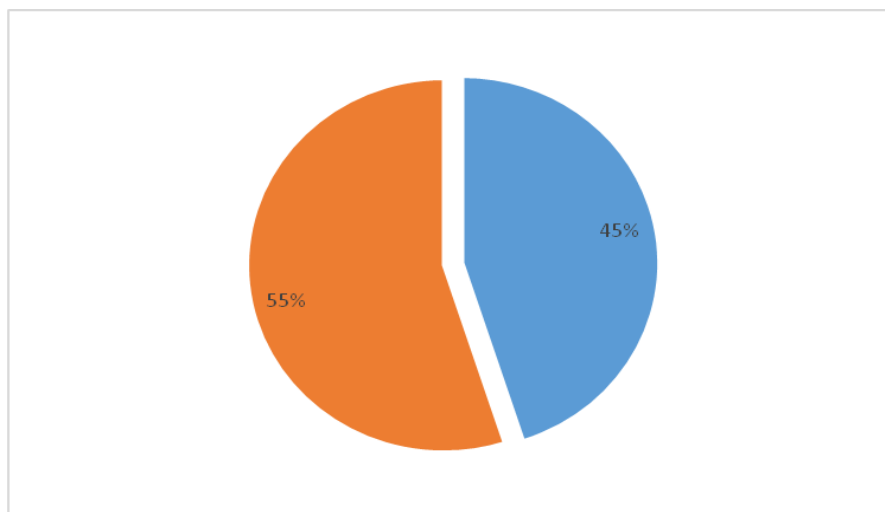
Tabla 19 Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje

Ítem	Categorías	Cantidad	%
6	Totalmente de acuerdo	9	45%
	De acuerdo	11	55%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 16 Juegos y habilidades para la enseñanza y aprendizaje



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de padres de familia están relacionados y de acuerdo en que los juegos y las habilidades sociales deben utilizarse para la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años, mientras que la mayoría está de acuerdo.

7. ¿Considera que las habilidades sociales podrían mejorar y fortalecer las actividades lúdicas de sus hijos en su casa?

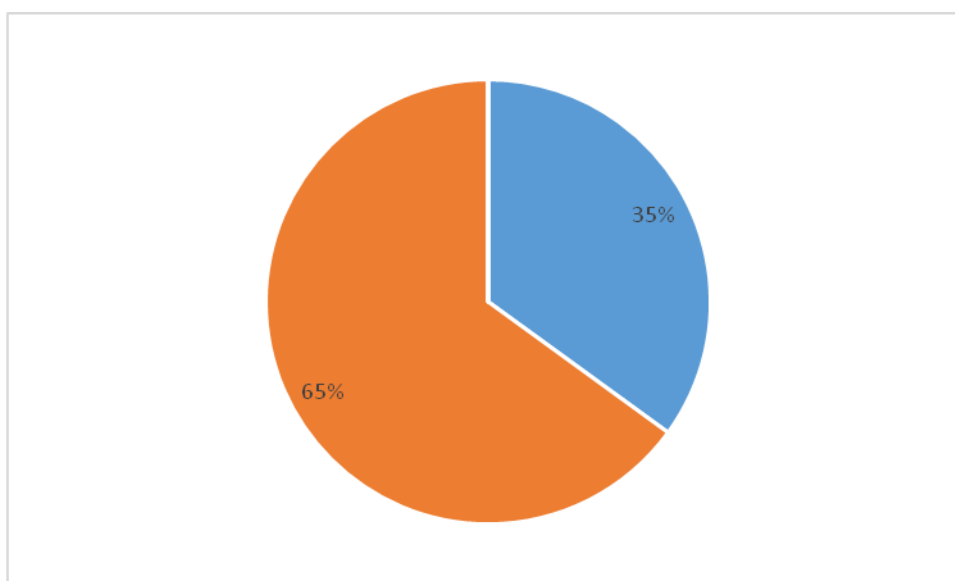
Tabla 20 Actividades lúdicas y habilidades sociales

Ítem	Categorías	Cantidad	%
7	Totalmente de acuerdo	7	35%
	De acuerdo	13	65%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 17 Actividades lúdicas y habilidades sociales



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de padres de familia están relacionados y de acuerdo en que las habilidades sociales podrían mejorar y fortalecer las actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 a 5 años, frente al otro grupo que está totalmente de acuerdo.

8. ¿Considera que el fortalecimiento de las habilidades sociales, mejora la armonía de las relaciones interpersonales con sus hijos en su casa?

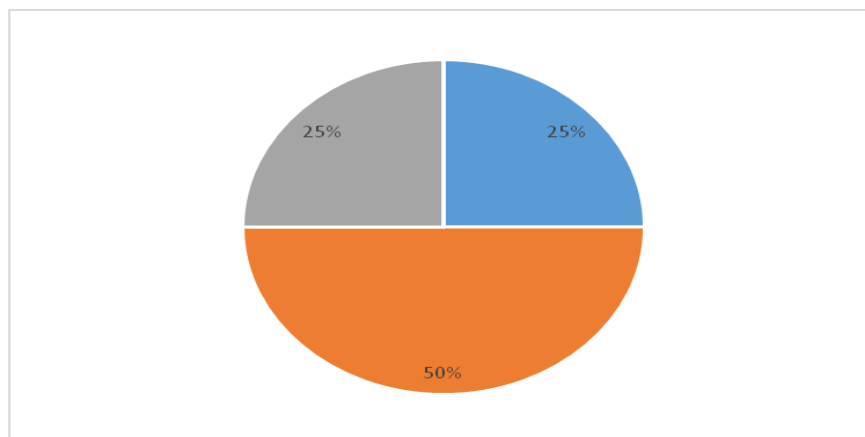
Tabla 21 Habilidades sociales y relaciones interpersonales

Ítem	Categorías	Cantidad	%
8	Totalmente de acuerdo	5	25%
	De acuerdo	10	50%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	5	25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 18 Habilidades sociales y relaciones interpersonales



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de padres de familia están relacionados y de acuerdo que el fortalecimiento de las habilidades sociales mejora la armonía de las relaciones interpersonales, frente a los dos grupos de representantes comunica que están indecisos

9. ¿Considera que los docentes deben tener una guía didáctica para fortalecer conocimientos y técnicas de aprendizaje para sus hijos en la escuela?

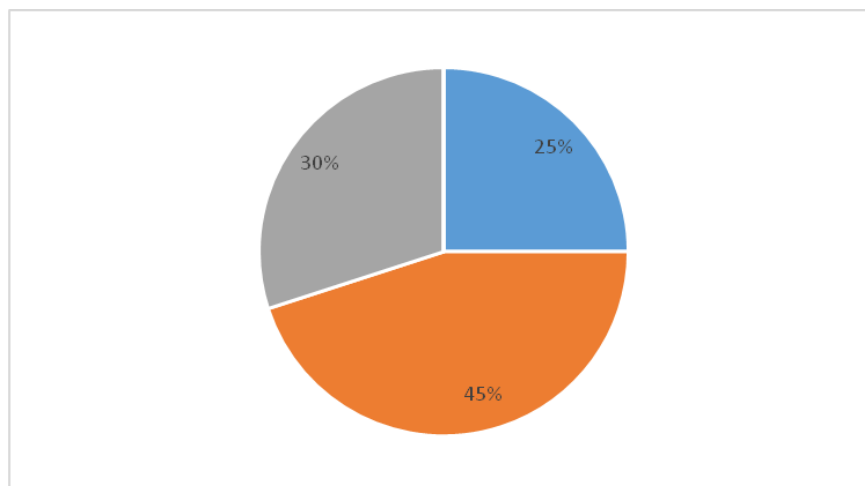
Tabla 22 Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa

Ítem	Categorías	Cantidad	%
9	Totalmente de acuerdo	5	25%
	De acuerdo	9	45%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	6	30%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 19 Habilidades sociales, disciplina y cultura educativa



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de padres de familia están relacionados y de acuerdo en que el fortalecimiento de las habilidades sociales mejora la armonía de las relaciones interpersonales, frente al segundo grupo esta totalmente de acuerdo y el tercero indecisos.

10. ¿Es responsabilidad institucional y profesional del sector de la educación proponer el desarrollo de planes de fortalecimiento de las habilidades sociales para mejorar la armonía de las relaciones interpersonales con sus hijos en su casa; a través de una guía didáctica a docentes?

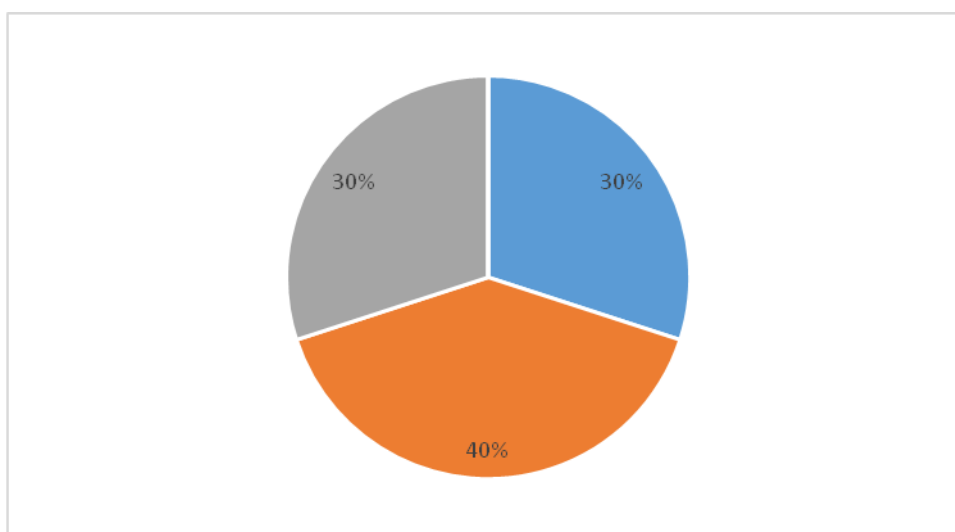
Tabla 23 Responsabilidad institucional y habilidades sociales

Ítem	Percepción	Cantidad	%
10	Totalmente de acuerdo	6	30%
	De acuerdo	8	40%
	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	6	30%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Gráfico 20 Responsabilidad institucional y habilidades sociales



Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Análisis

La mayoría de padres de familia están relacionados y de acuerdo en que las instituciones deben motivar a sus docentes para que apliquen una guía didáctica de juegos para desarrollar las habilidades sociales, frente al segundo grupo y tercero que están indecisos.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la Directora de la Unidad educativa

Entrevistadores: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Lugar: Dirección

Entrevistado: Directora (Por cumplimiento de norma ética de confidencialidad se reserva el nombre de la autoridad)

- ✓ Cuál es su opinión sobre el uso de los juegos como herramienta para enseñanza y el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en la Unidad educativa.

Puedo afirmar como profesional del campo de la educación de trayectoria, habiendo ejercido el rol de profesora y en la actualidad representado a nivel de dirección educativa, que uno de los recursos más preciados que existe para la enseñanza y el aprendizaje en niños en edades escolares es el juego o también denominada actividades lúdicas.

- ✓ Cuál es su percepción sobre el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años en la Unidad educativa.

✓

Las habilidades sociales son los recursos de todas las personas, vale destacar que en la niñez es la etapa del desarrollo evolutivo de los seres humanos donde se van construyendo los valores y principios que aportaran al desarrollo integral de su personalidad. En este sentido aquí radica la importancia de estas habilidades sociales que permite la integración de niños y niñas en el ambiente educativo.

Así también las habilidades sociales enriquecen y favorecen los procesos psicológicos en formación de nuestros educandos, como son el conocimiento y el lenguaje, las emociones y sus motivaciones, la memoria y su inteligencia; todas las percepciones que se enriquecen de

sus sensaciones, es una experiencia vivencial de tipo exploratoria que los infantes y niños desarrollan en esta etapa de sus vidas.

Por eso es necesario motivar a nuestros docentes en el trabajo diario de los hábitos de los niños y niñas en el ambiente educativo, para tener referentes de sus comportamientos y conductas enmarcadas en las políticas públicas, en las normativas de convivencia de la Unidad educativa, en el Plan de desarrollo de nuestro país y sobre todo para contribuir a la formación de personas que tendrán una cultura alineada a valores y principios de igualdad, equidad, justicia, inclusión.

- ✓ Considera relevante el diseño de una guía docente sobre el uso de los juegos como herramienta para enseñanza y el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años en la Unidad educativa.

Exacto, si me identifico con la propuesta de diseñar algo novedoso como lo es una guía docente donde se incorporen juegos y actividades lúdicas correspondientes a cada edad o etapa del desarrollo de la niñez en proceso de educación y formación.

Resulta interesante y de gran relevancia el aporte significativo que entregan los juegos como herramientas para ser aplicadas en el ejercicio docente, y con ellos alcanzar tanto el desarrollo de los aprendizajes cómo el desarrollo de las habilidades sociales que permitirán construir un espacio armonioso de convivencia educativa.

En este sentido hay que trabajar de manera integral, es decir involucrar a los docentes de la unidad educativa, a los padres de familia y el apoyo de organismos públicos y privados que quieran aportar al enriquecimiento de espacios lúdicos que permitan a los niños interactuar a través de diversos tipos de juegos en ambiente educativo y en

ambiente recreativo, lo que hace de las unidades educativas un lugar acogedor para nuestros educandos.

Debemos socializar la importancia del desarrollo de habilidades sociales desde la infancia porque contribuye a sumar competencias para la vida de nuestros educandos, estos pilares son fundamentales para algunos elementos importantes de la personalidad de los niños y niñas fortaleciendo la autoestima, autoconfianza, la comunicación asertiva y la calidad de vida educativa.

Un punto adicional es que con la llegada de las nuevas tecnologías se han cambiado mucho de los juegos tradicionales que permitían la interacción real en directo entre los niños y niñas, hoy en este nuevo milenio aparecen los juegos tecnológicos, así como otras alternativas de entretenimiento que muchos padres emplean para la distracción de sus educandos, y esto quizás pueda ser una limitación o barrera para el desarrollo de las habilidades sociales por la disminución de la interacción social.

3.9 Conclusiones y Recomendaciones de las Técnicas de Investigación.

Conclusiones

El trabajo realizado en esta investigación ha sido muy relevante para el desarrollo y habilidades y competencias educativas e investigativas de las futuras educadoras de párvulos. Cabe destacar que muchos de los aprendizajes áulicos que devienen de los aspectos teóricos – metodológicos se han podido canalizar en esta experiencia de investigación -acción-participación.

El desarrollo del proyecto ha logrado establecer una ruta teórica-conceptual a través de los principales exponentes de las variables; el juego y las habilidades sociales, las mismas que permitieron por su contenido evidenciado y con la aplicación de los métodos deductivo-inductivo e hipotético-deductivo, descomponer en cada una de sus partes los elementos más relevantes como son las dimensiones e indicadores que han caracterizado el proceso de trabajo investigativo.

Las técnicas empleadas de encuesta y entrevista han sido también de gran aporte significativo para el levantamiento de la información. En este sentido una experiencia de aprender haciendo teórica y práctica y entre momentos vivenciales de la experiencia observada y encuestada se lograron los hallazgos relevantes que permitieron encontrar los puntos necesarios para el planteamiento de la guía didáctica docente con juegos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

Recomendaciones

Actualizar permanentemente los aspectos conceptuales sobre la variable juegos y habilidades sociales, por medio de repositorios digitales, bibliotecas virtuales, bibliotecas físicas, las mismas que aportaran conocimiento actualizado profundo y significativo para el desarrollo de las competencias del docente del nuevo milenio.

Entrenar y capacitar a los docentes en aspectos metodológicos para el levantamiento de información pertinente para el desarrollo armónico de los educandos, con la finalidad de mantener un proceso constante de diagnóstico del ejercicio docente.

Socializar a los docentes la importancia de la utilidad y aplicación de juegos de acuerdo al nivel educativo ya que representan una de las herramientas del nuevo milenio que permite al estudiante aprender jugando y de hecho acoger el hábito de aprender y aplicar habilidades sociales para el desarrollo integral de cada niño y niña en el entorno educativo.

Motivar a los representantes legales a participar en la formación de sus representados con la finalidad de complementar la construcción, edificación y desarrollo de las habilidades sociales que los docentes y autoridades del plantel fomentan para el desarrollo educativo y social de los educandos.

Capítulo IV

LA PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

Diseño de una guía didáctica para docentes que fortalezcan el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazú, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarquí, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.

4.2 Justificación

El diseño de una guía didáctica es una herramienta que ayudará notablemente en las actividades cotidianas de la práctica docente para la enseñanza de los educandos. De esta forma se enriquece la jornada de educación y favorece el aprendizaje de las actividades escolares de manera alegre y divertida. Tener juegos como parte de las actividades lúdicas que facilitan la integración de los niños y niñas, la comunicación asertiva, las emociones positivas, y la felicidad de estar estudiando.

En realidad la propuesta de este trabajo es ser un referente de la educación del nuevo milenio en el siglo XXI, considerando que el juego es la tradición más importante de la humanidad, tenemos la firme convicción que nuestros educandos tendrán más apertura, predisposición, disciplina y motivación para adaptarse a la convivencia educativa basada en valores y principios que orienten a los niños hacia el desarrollo de habilidades sociales que les sirvan para toda su vida.

4.3 Objetivos de la Propuesta

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica para docentes con la incorporación de juegos para el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

Elaborar una guía de actividades lúdicas para y juegos para niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años

Desarrollar competencias didácticas relacionadas a juegos en los docentes para que las apliquen en la práctica docente y desarrollen habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años.

4.4 Aspectos Teóricos de la Propuesta

Aspecto Pedagógico

El diseño de una guía didáctica es una herramienta para fortalecer la práctica docente y al mismo tiempo mejorar la actividad de enseñanza y aprendizaje en los educandos. Cabe destacar que en este milenio la nueva generación de educandos infantiles tiene otros espacios de convivencia educativa, así como también otros aprendizajes en el entorno escolar y familiar, debido a los cambios de comunicación por la llegada de la tecnología de la información y comunicación.

Aspecto Psicológico y Social

En este sentido uno de los problemas que aqueja actualmente a la población es el uso inadecuado de las tecnologías de la información y

de la comunicación, entre las cuales se haya el celular, las redes sociales, los programas de entretenimiento de sitios web, como YouTube, netflix, entre otros brindando muchas aplicaciones de juegos y videos infantiles.

Estas nuevas formas de entretenimiento y diversión on line para los niños ha sido determinante en el cambio de comportamientos a la hora de jugar y/o realizar actividades lúdicas que generen satisfacción a dichos procesos de diversión. Pero al mismo tiempo la tecnología ha desplazado la convivencia real con otros pares, como en las otras décadas donde nacieron los juegos tradicionales que involucraban la participación e interacción en diversos roles durante el juego.

Considerando estas manifestaciones del comportamiento humano en los niños y niñas por su preferencia por esta nueva modalidad de diversión y entretenimiento, que también en muchos casos educa, enseña y desarrolla otras habilidades y destrezas por el manejo de aparatos y equipos tecnológicos dejando el lado humano de la diversión.

Es aquí donde nace la motivación de plantear una propuesta del diseño de una guía didáctica para docentes que involucren juegos recreativos, actividades lúdicas tradicionales que permitan la interacción, participación y convivencia de nuestros niños con la finalidad de construir, edificar y desarrollar las habilidades sociales que les permitirá estar integrado de forma armónica en el contexto social, así como también en el buen ajuste psicológico.

4.5 Factibilidad de su Aplicación

a. Factibilidad Técnica

El trabajo de titulación se desarrolla en la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas. Es una institución fiscal que pertenece al ministerio de educación del Ecuador, la misma que se dedica a la formación de niños y niñas en edad escolar.

La Unidad educativa cuenta con todos los recursos y herramientas docentes necesarias para las diferentes actividades a desarrollar, por lo tanto no existen costos que agregar. Otro de los recursos de gran utilidad que permitió el desarrollo del trabajo es los recursos bibliográficos y documentales que fueron adquiridos de diferentes sitios web y repositorios institucionales, así como de revistas científicas de impacto y el aporte valioso y significativo del personal que conforma la unidad educativa.

b. Factibilidad Financiera

Por otra parte la financiación de elaboración de la guía didáctica para docentes está asumida por las investigadoras de este trabajo. Cabe destacar que son costos básicos que se emplea para la transportación al sitio del levantamiento de la información, la papelería para la socialización de las actividades que se ejecutarán, la papelería de las encuestas realizadas.

c. Factibilidad Humana

En cuanto a la realización del trabajo de investigación se considera una alta factibilidad de realización y ejecución. Esto se debe a que la Unidad educativa ha prestado todas las facilidades para el

abordaje de la institución en los diferentes espacios que se requieren para el levantamiento de la información que servirá de base de datos para su posterior análisis.

El proyecto es sostenible y sustentable para la realización de la guía didáctica porque permitirá actualizar y motivar al colectivo de docentes de esta Unidad académica para que incorpore juegos y actividades lúdicas, recreativas en sus jornadas laborales con el objetivo que nuestros educandos aprendan jugando.

Es importante recalcar que el proceso de enseñanza y aprendizaje genera tensión y resistencia en muchos educandos por lo tanto es relevante la participación motivada del personal docente, autoridades y padres de familia para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

4.6 Descripción de la Propuesta

El trabajo de esta guía didáctica para docentes se fundamenta en la revisión de la literatura presentada en capítulos anteriores, donde se mencionan a diferentes autores que han estudiado la incidencia de los diferentes tipos de juegos en las diferentes etapas del desarrollo evolutivo de los niños y sus efectos en el desarrollo de las habilidades sociales.

Cabe destacar que la importancia de esta guía está en que se involucrarán de manera motivada al personal docente de niños de 4 a 5 años de la unidad educativa, como una prueba piloto. Pues del resultado estimamos a futuro proyectar este tipo de intervención a más grados de niveles superiores, ya que el juego representa un gran recurso significativo para el aprendizaje.

4.7 Elaboración de la guía didáctica

La guía didáctica para docentes está conformada por un total de 15 juegos para ser aplicados como actividades lúdicas que favorezcan la enseñanza, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales en los educandos.

Guía didáctica para docentes



ACTIVIDAD N° 1

“Buscando su amigo ideal: Los Pepes y las Pepitas” (Reglado)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de participantes: grupo clase.

Edad 4 – 5 años

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Material: Realizar trabajo manual para elaborar sus propios banderines que servirán para marcar los campos.

Normas: Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas. Cada niño y niña del grupo o equipo contrario cogida le otorgará un punto positivo para el grupo que hace la captura.

El equipo ganador será el que primero sume los 10 primeros puntos por capturar a un integrante del equipo contrario.

Desarrollo: Se crearán varios equipos. Aunque pueden ser solo dos, depende del número de estudiantes. Se pondrán a los participantes en

filas de espaldas al equipo contrario, un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.

ACTIVIDAD N°2

El futbol de los cangrejitos (reglado)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de participantes: 10

Edad: 4 - 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Material: una pelota y dos porterías.

Normas: Reglas del fútbol.

Desarrollo: De sentado elevar los glúteos en apoyo de manos y pies, desplazarse de esta forma para llevar la pelota al arco contrario. Puede dar pase al compañero. El equipo contrario intenta impedir el gol y a la vez intenta hacer gol.

ACTIVIDAD N°3

Divertido con las cartas (reglado)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de participantes: 2

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Normas: Esperar la asignación del turno para tomar las cartas

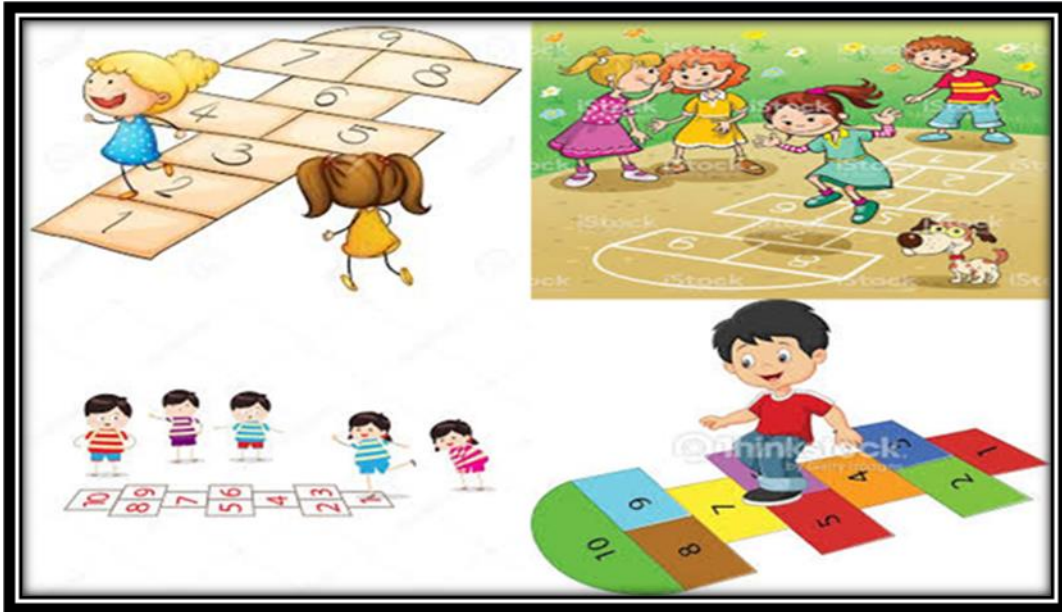
Material: grupo de cartas educativas

Desarrollo: Cada grupo recibe un mazo de cartas de juegos de parejas.

Juegan armando las parejas. Expresan oralmente lo que interpretan en cada juego de imágenes.

ACTIVIDAD N°4

Conociendo la Rayuela de abuela Pata (reglado)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de participantes: 5 - 10

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Normas: Los participantes deben crear nuevas reglas o sus propias reglas que establezcan normas para jugar el juego (variante optativa)

Material: El grupo de cartas para la actividad lúdica serán educativas, que tengan contenidos de números, letras, animales, países.

Desarrollo: Se realizan trazados de juegos en el piso de la sala o patio. Cada grupo juega en uno. Se establecen reglas mínimas de uso que pueden modificarse. Se juega priorizando el acuerdo grupal y la motricidad

ACTIVIDAD N°5

Bailando bajo puentes de niños y niñas (funcional)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de participantes: 5 - 10

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Materiales: grabadora y pendrive

Desarrollo: Se dividen los participantes en parejas. Dos de ellas formarán puentes tomándose de las manos y extendiéndolas. Los puentes se ubicarán lo más separado posible uno de otro. Al comenzar la música todas las parejas comienzan a bailar por todos lados, pasando cada tanto bajo los puentes. Al detenerse la música, el puente debe atrapar a alguna pareja (o a uno de los dos) que esté pasando en ese momento bajo su arco. La pareja capturada se transforma en un nuevo puente. El juego termina cuando todos se convierten en puentes.

ACTIVIDAD N°6

Corriendo y jugando entre los puentes es una diversión (funcional)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de participantes: 2 – 4 niños

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Materiales: Objetos de colores, igual que la cantidad de niños

Desarrollo: se forman grupos de dos a tres niños. Cada grupo tiene asignado un color. Se muestra a todos un objeto de color. El grupo que lo posea corre a buscarlo.

ACTIVIDAD N°7

Encontrando las diferencias entre lo ¿Verdadero o Falso? (funcional)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de Participantes: Todos los estudiantes del curso

Edad: 4– 5años

Materiales: Se pueden utilizar los elementos del aula

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Desarrollo: Mientras los niños se disponen a voluntad por el lugar uno se retira. Los que permanecen eligen alguna cosa para poner equivocadamente: un cuadro cabeza abajo, el cesto de papeles en una silla, que la maestra se saque el guardapolvo, una corbata en la cabeza, etc.

El jugador que vuelve debe decir lo que está mal puesto. Los otros chicos pueden ayudarlo diciendo: al frente, más a la derecha, cerca, lejos, etc. en el momento en que acierte, todos aplauden y se elige al próximo niño para recomenzar el juego.

ACTIVIDAD N°8

Conociendo los sonidos al Ritmo de un tambor (funcional)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de Participantes: Todos los estudiantes del curso

Edad: 4-5 años

Materiales: tambor

Lugar: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Desarrollo: El docente ejecuta distintos ritmos con los tambores y los niños al escucharlo realizarán distintos movimientos.

Ejemplo: si el docente no toca los tambores los niños deberán permanecer en el lugar, si los golpea lentamente deberán caminar.

Variantes: Se pueden aplicar otras consignas cuando los tambores no suenan los niños deberán sentarse, dormir, saltar, etc.

ACTIVIDAD N°9
Reconociéndote en el espejo (funcional)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de Participantes: Todos los estudiantes del curso

Edad: 4 a 5 años

Materiales: Ninguno.

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Número de participantes: Por parejas uno enfrente del otro, mirándose.

Desarrollo: Uno de la pareja ha de ir moviéndose. El otro lo seguirá como si fuera un espejo

ACTIVIDAD N°10

Nombre del juego: Haciendo siluetas de caras y casas (simbólico)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Número de Participantes: Todos los estudiantes del curso

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

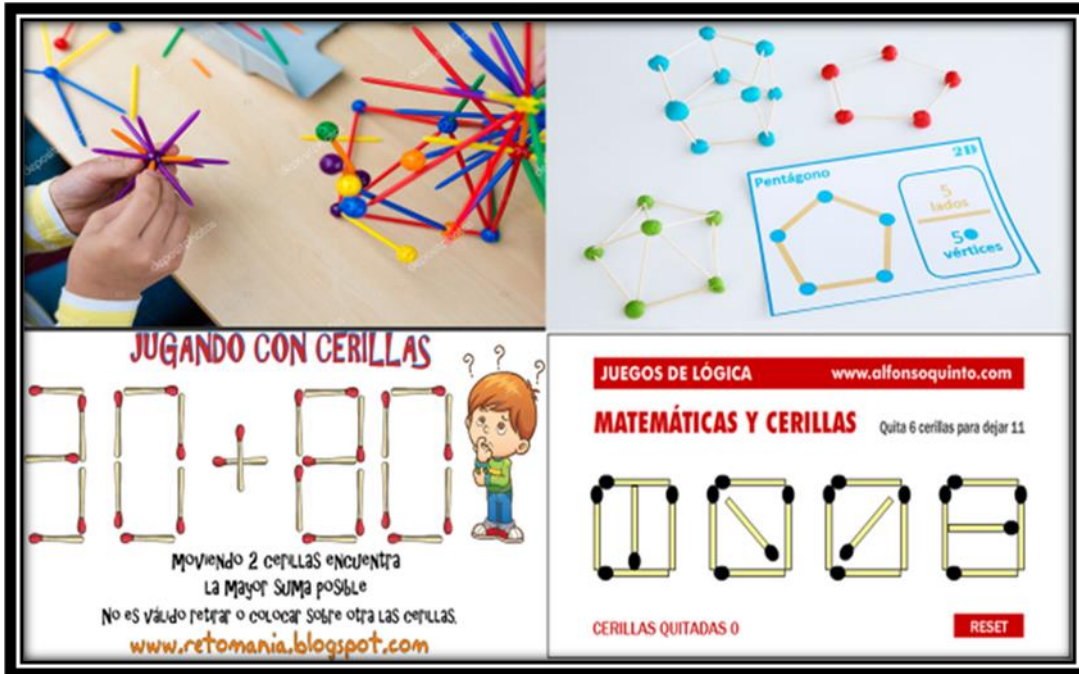
Número de participantes: Individual o por parejas.

Materiales: 7 figuras -en madera- de las siluetas de unas caras de muñeca iguales, con la nariz dibujada. 7 figuras -en madera- de las siluetas de unas casitas iguales con la chimenea incorporada. 7 elementos -en madera- cuadrados para las ventanas y 3 rectangulares para las puertas. 7 elementos -en madera- circulares para los ojos y 3 alargados para las bocas.

Desarrollo del juego: El juego consiste en ir colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos. Del mismo modo se procede con las caras colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos.

ACTIVIDAD N°11

Construyendo círculos, números con palillos (simbólico)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source
Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Edad: 4 - 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Número de participantes: Todos los estudiantes del curso

Material: 8 círculos de madera de 6,5 cm. 20 palillos de la misma longitud en color rojo.

Desarrollo: El juego consiste en realizar composiciones libres con el material, dejando a los niños usar su propia imaginación. Posteriormente se pueden sugerir distintas actividades como las siguientes: Copiar un modelo dado. Dibujarlo en un papel. Imitar a un compañero y realizar lo mismo que él. Mostrar el modelo unos instantes y luego retirarlo. Reproducirlo después. Representar el modelo con gomets circulares.

ACTIVIDAD N°12

Creando un cuento o historias con diferentes imágenes (simbólico)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Número de participantes: Todos los estudiantes del curso

Material: cuento

El cuento en imágenes es un pequeño folleto ilustrado que permite leer por parte de los niños las instrucciones del juego y el modo de jugar. Con él se despejan todas aquellas dudas que puedan surgir durante el juego. Es un librito de formato cuadrado. Está muy bien recibido por los niños ya que las ilustraciones son muy motivadoras y los textos sencillos.

ACTIVIDAD N°13

Identificando números y caminos (simbólico)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Número de participantes: Todos los estudiantes del curso

MATERIAL 10 bolitas de colores imantadas. 9 tablillas rectangulares de 20 cm. de largo por 8 cm. de ancho. Cada tablilla representa un camino por el reverso y un número por el anverso. Cada camino es de un color y forma diferente.

Desarrollo del juego: El juego consiste en coger una tablilla como soporte – colocarla en sentido horizontal- y comenzando por el reverso llevar el dedo por el camino, tantas veces como se desee, hasta adquirir correctamente la dirección. Después llevar con los dedos una bolita por el mismo camino. Si se desea se puede calcar el camino y realizarlo en papel.

A continuación se da la vuelta a la tablilla y se procede con el número. Primero se pasa el dedo sobre el número en sentido correcto, comenzando en el lugar de la flecha. Después llevando una bolita con los dedos, se pasa sobre el número en la misma dirección. Se pasarán tantas bolitas como represente el número elegido. Una vez pasada la bolita se coloca en el soporte metálico triangular y se coge otra bolita. Así por ejemplo el número seis tendrá 6 bolitas y el dos, 2 bolitas.

ACTIVIDAD N°14

Jugando con dominós y figuras geométricas (simbólico)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=buscando+amigos&source

Elaborado por: Alvarado Napa Viviana y Chevasco Orellana Erika

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Contexto exterior o interior de la unidad educativa

Número de participantes: Todos los estudiantes del curso

Material: El material consta de 20 piezas de madera rectangulares de 8 cm. de largo por 4 cm. de ancho. Fondo blanco e imagen geométrica y simétrica en negro. Las características de las piezas corresponden a las de un dominó, es decir, cada pieza posee dos imágenes.

Desarrollo del juego: El juego se ejecuta repartiendo las piezas entre los dos jugadores -colocadas éstas por el reverso-. Por sorteo comienza el primer niño poniendo una pieza del dominó y el segundo jugador deberá buscar la imagen que corresponda a la misma figura. Si no tuviera pasaría su turno. Ganará el jugador que antes termine con sus piezas.

4.8 Referencias Bibliográficas

1. Aguirre, M. (19 de 01 de 2004). *De la filosofía del Juego*. Recuperado el 05 de 07 de 2018, de Diario EL país: https://elpais.com/diario/2004/01/19/educacion/1074466805_850215.html
 2. Bally, G. (1964). *EL JUEGO COMO EXPRESIÓN DE LIBERTAD*. Fondo de Cultura Económica. Recuperado el 23 de 06 de 2018, de http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000222_docu1.pdf
 3. Bejerano Armas, Y. (22 de 07 de 2014). *Juegos didácticos y el valor social del juego*. Recuperado el 05 de 07 de 2018, de Gestipolis: <https://www.gestipolis.com/juegos-didacticos-y-el-valor-social-del-juego/>
 4. Bendezú, P., & Valverde, P. (2015). *El juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 114 “Corazón de Jesús” Ventanilla – Callao, 2014*. Recuperado el 22 de 06 de 2018, de Universidad César Vallejo: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/6126>
 5. Bernal, C. (2012). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Bogotá: Pearson. Recuperado el 10 de 01 de 2017
 6. Caballo, V. (2009). *Manual de entrenamiento y evaluación de las habilidades sociales. 8ava. Edición*. Madrid: Siglo XXI. Recuperado el 14 de 07 de 2018, de https://www.researchgate.net/publication/230766576_Manual_de_evaluacion_y_entrenamiento_de_las_habilidades_sociales_Handbook_for_the_assessment_and_training_of_social_skills
- Calderon, C., & Taípe, O. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*. Recuperado el 23

- de 07 de 2018, de UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. CARRERA DE
EDUCACIÓN PARVULARIA:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1622>
7. Carrasco Díaz, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos. Recuperado el 15 de 08 de 2018
 8. Cepeda, K., Armijos, R., & Barzola, V. (05 de 2018). Desafíos de la Investigación en el Ecuador. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento* , 2, 536-551. doi:10.26820/recimundo/2.(2).2018.536-551
 9. CONCYTEC. (2006). CONCYTEC. Recuperado el 22 de 06 de 2018, de CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
<http://portal.concytec.gob.pe/index.php/concytec/quienes-somos>
 10. educación, M. d. (2018). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00034-A. Recuperado el 24 de 07 de 2018, de Ministerio de educación: FANDER FALCONÍ BENÍTEZ:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/MINEDUC-2018-00034-A.pdf>
 11. ELKONIN, D. (1978 (Primera edición) -2017(Revisión)). *Psicología del Juego: Compilación, liber forti, para: "MESA REDONDA", NUEVOS HORIZONTES - El juego. Volúmen 10*. Moscú: Editorial Pedagógica, Moscú. Recuperado el 25 de 06 de 2018, de http://libertario.artebiblioteca.com/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf
 12. Guerri, M. (20 de 07 de 2018). *¿Qué son las actitudes?* Recuperado el 25 de 07 de 2018, de Psicoactiva. Mujerhoy.com: <https://www.psicoactiva.com/blog/que-son-las-actitudes/>
 13. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2013). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

14. Herrera, N. (2016). *PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10925 "CÉSAR VALLEJO"- CHICLAYO*
15. 2015. Recuperado el 23 de 06 de 2018, de Universidad César Vallejo: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/3805>
16. Huerta Ruíz, J. D. (2012). *El juego como problema filosófico*. Recuperado el 05 de 07 de 2018, de Revistas Signos: <file:///C:/Users/user1/Downloads/731-738-1-PB.pdf>
17. Infoescuela. (23 de 07 de 2018). *Escuela de educación básica Benjamín Rosales Aspiazú*. Recuperado el 23 de 07 de 2018, de Infoescuela.com: <https://www.infoescuelas.com/ecuador/guayas/escuela-de-educacion-basica-fiscal-benjamin-rosales-aspiazu-en-guayaquil/>
18. *La revolución del Juego*. (27 de 05 de 2015). Recuperado el 24 de 06 de 2018, de Esto no es una escuela: <http://www.estonoesaescuela.org/bitacora/juego-libre/revolucion-juego>
19. Molina, R. (2015). El salario y el desarrollo profesional precursores de la motivación para el desempeño laboral. Caso: Hospital León Becerra de Guayaquil". *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. Recuperado el 15 de 07 de 2018, de Revista Caribeña de Ciencias sociales: www.eumed.net/rev/caribe/2015/12/salario.htm
20. Morris, C. (1997). *Psicología 9a. Edición*. México: Prentice Hall Hispanoamericana S.A. Recuperado el 24 de 07 de 2018
21. Muñoz Gutiérrez, E., & Giraldo Tobán, P. (12 de 12 de 2014). *Juegos filosóficos: una apuesta hacia la educación del siglo XXI**. Recuperado el 05 de 07 de 2018, de Análisis: <http://revistas.usta.edu.co/index.php/analisis/article/viewFile/1953/2298>

22. Ortego, M. d., Mate, S., González, M., & Alvarez, L. (2018). *Las habilidades sociales*. Recuperado el 15 de 07 de 2018, de Ciencias Psicosociales I. Universidad de Cantabria: https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf
23. Otálvaro, S. (06 de 03 de 2011). *El juego en la dimensión infantil: Aprendizaje e intersubjetividad*. Recuperado el 05 de 07 de 2018, de Revista Educación & Pensamiento: [file:///C:/Users/user1/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLaDimensionInfantil-3884434%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user1/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLaDimensionInfantil-3884434%20(1).pdf)
24. Persum, s. O. (2018). *Habilidades sociales*. Recuperado el 15 de 07 de 2018, de Clínica de Psicoterapia y personalidad Persum: <http://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>
25. Reyes, C., & Ojeda, G. (2013). *Incidencia de los juegos de roles como estrategia metodológicas en el perfeccionamiento de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer año de educación general básica de los centros educativos Eloy Alfaro, Enrique Castro y nuevo amanecer la parroquia*. Recuperado el 23 de 07 de 2018, de Universidad Técnica de Machala: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/7498>
26. Tornero, J. (2015). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Inmaculada Concepción" – Breña - 2015*. Recuperado el 22 de 06 de 2018, de Universidad César Vallejo: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/6887>
27. Tripero, T. (2017). Piaget y el valor del Juego en su Teoría Estructuralista. *Revista digital de innovación educativa de la Universidad Complutense de Madrid*. Recuperado el 23 de 07 de 2018, de <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>

- 28.UNICEF. (2018). *Conjunto para el desarrollo del niño en l primera infancia*. Recuperado el 01 de 08 de 2018, de UNICEF: http://files.unicef.org/supply/Activity_Guide_Spanishv1pdf.pdf
- 29.Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Lima: San Marcos. Recuperado el 14 de 08 de 2018
- 30.Zacañino, L. G. (2008). *El Lugar del juego reglado en las prácticas de crianza*. Recuperado el 16 de 07 de 2018, de Universidad Nacional de Cuyo. X Congreso NAcional y II Congreso Internacional "Repensar la niñez del siglo XXI".

A N N E X O S



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS.**

**FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA
PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Diseño de una guía didáctica para docentes que fortalezcan el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, Distrito 6, Parroquia Tarquí, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas.		
Nombre del estudiante (s)	ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE		
Facultad	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	EDUCADORES DE PÁRVULOS
Línea de Investigación	Tendencias Educativas y Didácticas contemporáneas del Aprendizaje	Sub-línea de investigación	Sensibilización de problemas comunitarios en el campo Educativo
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación		Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	x		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	x		
Planteamiento del Problema	x		
Justificación e importancia	x		
Objetivos de la Investigación	x		
Metodología a emplearse	x		
Cronograma de actividades	x		
Presupuesto y financiamiento	x		

APROBADO
APROBADO CON
OBSERVACIONES
NO APROBADO

Virginia Margarita Barzola Veliz
MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz
C.C. 0911228195

Fecha: 31 de agosto del 2018



ANEXO 2

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

Guayaquil, Septiembre del 2018

**SR. (SRA.) Lidia Patricia Estrella Ascencio MSc
DIRECTOR (A) DE CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Acuerdo del Plan de Tutoría

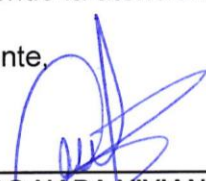
Nosotros, **MSc. BARZOLA VELIZ VIRGINIA**, docente tutor del trabajo de titulación, **ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY Y CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE** estudiantes de la Carrera Educadores de Párvulos, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario de las 14h00 a 15h00, el día miércoles.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,



ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY
0916831225



BARZOLA VELIZ VIRGINIA MARGARITA
0911228195



CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE
0916468705



ANEXO 3

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz

Tipo de trabajo de titulación:

Título del trabajo: El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes.

No. DE SESIÓN	FECHA DE TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA DEL TUTOR(A)	FIRMA DEL ESTUDIANTE O DE LOS ESTUDIANTES
			INICIO	FIN			
1	30-05-18	Aprobación del Proyecto	14h00	15h00	Asesoría para iniciar construcción de resumen e introducción.		
2	14-06-18	Revisión Capítulo I	14h00	15h00	Revisión y corrección del capítulo I		
3	21-06-18	Revisión Capítulo II	14h00	15h00	Revisión y corrección del capítulo II		
4	04-07-18	Revisión Capítulo III	14h00	15h00	Presentación del Marco Metodológico.		
5	25-07-18	Revisión Capítulo IV	14h00	15h00	Revisión del capítulo IV y corrección del capítulo III		
6	01-08-18	Revisión de correcciones de capítulos I, II, III, IV.	14h00	15h00	Revisión de los 4 capítulos.		
7	15-08-18	Revisión y entrega de proyectos.	14h00	15h00	Presentación de anillado completo.		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Guayaquil, Septiembre del 2018

Sr. /Sra. LIDIA PATRICIA ESTRELLA ACENCIO MSc.
DIRECTOR (A) DE LA CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes del (los) estudiante (s) Alvarado Napa Viviana Aracelly Y Chevasco Orellana Erika Lisette, indicando que han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que las estudiantes están aptas para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz
C.C. 0911228195

Fecha: septiembre del 2018



ANEXO 5

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes. Autor(s): Alvarado Napa Viviana Aracelly Chevasco Orellana Erika Lisette		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

Virginia Barzola Veliz

MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz
C.C 0911228195

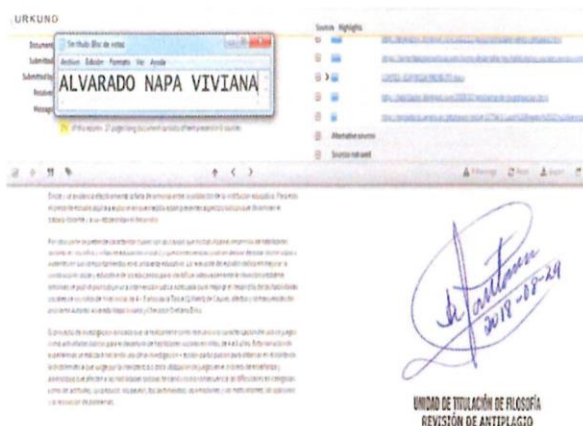
Fecha: 31 de agosto del 2018

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS

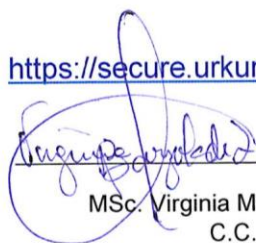
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado Virginia Margarita Barzola Veliz, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY con C.C. 091683122-5 y Chevasco Orellana Erika Lissette con C.C. 091646870-5, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL CON MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS.

Se informa que el trabajo de titulación: **“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES”**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (Urkund) quedando el 2 % de coincidencia.



<https://secure.urkund.com/view/16964445-251036-988649#DccxDglxDADBv6>



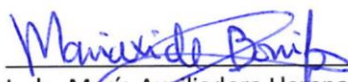
MSc. Virginia Margarita Barzola Veliz
C.C. 0911228195



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES. Autor(s): ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY. CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE.			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			


 Lcda. María Auxiliadora Llerena Rada
 No. C.C. 0916100795

FECHA: 31 de agosto del 2018



ANEXO 8

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

CARTA DE LA CARRERA DIRIGIDA AL PLANTEL



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS



OFICIO EPP- 651

Guayaquil, 21 de agosto de 2018

Lcda.
Martha Martínez, MSc.
Directora Escuela Fiscal "Benjamín Rosales Asplazu"
Ciudad

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedora de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que las egresadas **ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY y CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE** realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educadores de Párvulos.

TEMA: **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

PROPUESTA: **GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES.**

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lcda. Patricia Estrella Acencio, MSc.
Directora
Carrera Educadores de Párvulos



	FUNCIONARIO RESPONSABLE	CARGO
Elaborado por:	Ing. María Fajardo Espinoza	Asistente Carrera 3
Revisado y aprobado por:	Lcda. Patricia Estrella Acencio, MSc.	Directora Carrera Educadores de Párvulos

2-287072 / 2-284505
Calle Universidad Salvador Allende



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS

CARTA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"BENJAMÍN ROSALES ASPIAZU"
 Cda. Martha de Roldós - Avda. Juan Tanca Marengo y calle pública
 Teléf.: 3081354 / e-mail: escuela benjamin@hotmail.com
 Periodo lectivo 2018-2019



Guayaquil, 23 de agosto del 2018

Sra. Arq.
 Silvia Moy - San Castro MSc.
 Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias de la Educación.
 DECANA
 Ciudad.

En su despacho:

La suscrita Directora de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Benjamín Rosales Aspiazu", MSc. Martha Martínez Sánchez, remito a usted la autorización para que las egresadas:

Alvarado Napa Viviana Aracelly con C.I. 091683122-5
 Chevasco Orellana Erika Lissette con C.I. 091646870-5

Estudiantes de la carrera de Educadores de Párvulos realicen el PROYECTO EDUCATIVO: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS"**, así como la GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Con alta estima.


 MSc. Martha Martínez Sánchez
 DIRECTORA





**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS**

FOTOS DE LOS ESTUDIANTES DURANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

Los niños desarrollando las actividades lúdicas los tipos de juegos reglados, simbólicos y funcional lo cual desarrolla la habilidad social y emocional en la parte cognitiva y afectiva en lo que provee en la interacción en la convivencia escolar.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS
FOTOS DE DOCENTES Y PADRES DE FAMILIAS DURANTE LA ENCUESTA.

Se realizó las encuestas a los docentes de la institución y a los padres de familia siempre dispuestos a colaborar con las respectivas repuestas.



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS**

**FOTOS DE LA AUTORIDAD DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**





ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

CERTIFICADO DE PRACTICAS DOCENTES



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el señor (a) (Ita) ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY, con documento nacional de identidad N° 0916831225, especialización EDUCADORES DE PÁRVULOS, modalidad PRESENCIAL del Centro de Estudios GUAYAQUIL, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en la Unidad Educativa "MINERVA", bajo la supervisión del (a) MSc. MARÍA CHIRIBOGA, con la calificación DIEZ (10), correspondiente al periodo lectivo 2016 - 2017. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, agosto 31 de 2018.-.-.-.-

Atentamente,

MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ
GESTORA
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	Ldo. Juan Aguilar Dominguez - Asistente 2
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

 **UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el señor (a) (ita), **CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE**, con documento nacional de identidad N° **0916468705**, especialización **EDUCADORES DE PÁRVULOS**, modalidad **PRESENCIAL** del Centro de Estudios **GUAYAQUIL**, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en el C.E.I. Fiscal N° 121 "LCDA. LUPE ARROBA DE GOVEA", bajo la supervisión del (a) **MSc. NORMA GARCÉS**, con la calificación **NUEVE PUNTO CINCUENTA (9.50)**, correspondiente al periodo lectivo **2017 - 2018**. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, agosto 31 de 2018.-.-.-.-

Atentamente,


MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ
GESTORA
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	Lcdo. Juan Aguilar Domínguez - Asistente 2
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

 UG Universidad de Guayaquil	 Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación	 GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
--	--	--

CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY**, con C.I. 0916831225, carrera **EDUCADORES DE PÁRVULOS** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 31 de marzo de 2017.-.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,


Lic. **Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc**
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
 **Facultad de Filosofía**
 **Universidad de Guayaquil**

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente de Secretaría
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

5698

Caminemos juntos a la excelencia

Cdla. Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Delta - www.filosofia.edu.ec

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS



CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) **CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE**, con C.I. 0916468705, carrera **EDUCADORES DE PÁRVULOS** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 31 de marzo de 2017.-.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

*Validado por:
P. R. R.
8/06/2018*

Atentamente,

Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas
Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente de Secretaría
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS**

ENCUESTA A LOS DOCENTES

Preguntas	TDSA	DSA	NAND	DA	TDA
	1	2	3	4	5
1. Ha participado en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
2. ¿Le gustaría participar en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
3. ¿Ha utilizado alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
4. ¿Estaría dispuesto a utilizar alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
5. ¿Considera usted que los deseos, sentimientos, emociones y motivaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
6. ¿Los juegos en las habilidades sociales se utilizan como base para la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?					

7. ¿Considera que las habilidades sociales podrían mejorar y fortalecer las actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
8. ¿Considera que el fortalecimiento de las habilidades sociales, mejora la armonía de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de 4 a 5 años?					
9. ¿Considera los docentes deben tener una guía didáctica para fortalecer conocimientos y técnicas de aprendizaje?					
10. ¿Es responsabilidad institucional y profesional del sector de la educación proponer el desarrollo de planes de fortalecimiento de las habilidades sociales para mejorar la armonía de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de 5 años; a través de una guía didáctica a docentes?					

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS

Encuesta a padres de familia

Preguntas	TDSA	DSA	NAND	DA	TDA
	1	2	3	4	5
1.-¿Ha participado en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus niños?					
2. - ¿Le gustaría participar en actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje de sus hijos en la unidad educativa?					
3. - ¿Ha utilizado alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus hijos en su casa?					
4. - ¿Estaría dispuesto a utilizar alguna de las actividades lúdicas o juegos como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus hijos en su casa?					
5. - ¿Considera usted que los deseos, sentimientos, emociones y motivaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales de sus hijos en su casa?					
6. - ¿Los juegos y las habilidades sociales se utilizan como base para la enseñanza y el aprendizaje con sus hijos en su casa?					
7. - ¿Considera que las habilidades sociales podrían mejorar y fortalecer las actividades lúdicas de sus hijos en su casa?					
8. - ¿Considera que el fortalecimiento de las habilidades sociales, mejora la armonía de las relaciones interpersonales con sus hijos en su casa?					
10.- ¿Considera que los docentes deben tener una guía didáctica para fortalecer conocimientos y técnicas de aprendizaje para sus hijos en la escuela?					
11.- ¿Es responsabilidad institucional y profesional del sector de la educación proponer el desarrollo de planes de fortalecimiento de las habilidades sociales para mejorar la armonía de las relaciones interpersonales con sus hijos en su casa; a través de una guía didáctica a docentes?					

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÀRVULOS**

FOTOS CON LA TUTORA DE TESIS MSC. VIRGINIA BARZOLA

VELIZ .



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS		
GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES			
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	ALVARADO NAPA VIVIANA ARACELLY Y CHEVASCO ORELLANA ERIKA LISSETTE		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MSc. LCDA. MARÍA AUXILIADORA LLERENA RADA MSc. BARZOLA VELIZ VIRGINIA		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:			
GRADO OBTENIDO:	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCADORES DE PÁRVULOS.		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No DE PÁGINAS:	118
ÁREAS TEMÁTICAS:			
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	JUEGO, HABILIDADES SOCIALES, DIDÁCTICA		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras)			
El trabajo de titulación es una investigación cuali-cuantitativa que utiliza el diseño no experimental, transeccional, con un alcance descriptivo. El objetivo es diseñar una guía didáctica para docentes de juegos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años. La muestra fue seleccionada por conveniencia y los métodos utilizados fueron el deductivo-inductivo y el hipotético-deductivo. Las técnicas fueron la observación y la encuesta dirigida a docentes y padres de familia. Los hallazgos de los datos obtenidos de la encuesta señalan que existe demanda para el diseño de una guía didáctica para docentes con la incorporación de juegos infantiles porque inciden favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años de la escuela fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0987079035 Teléfono: 0992272185	E-mail: aritovan37@hotmail.com ericka.chevasco0413@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: facultad de filosofía letras y ciencias de la educación		
	Teléfono: 042294043		
	E-mail: parvulos@filosofia.edu.ec		