



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

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

INFLUENCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA CALIDAD DEL
DESARROLLO DEL AMBITO DE CONVIVENCIA EN
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA
CON ENFOQUE LÚDICO PARA
DOCENTES

AUTORAS: Falcones Fajardo Malena Alexandra
Ramos Vera Angela Katiusca

CONSULTORA: Dra. Aráuz Guerrero Elsie Gisella MSc.

GUAYAQUIL, 2017



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

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila
VICEDECANO

Lcda. Patricia Estrella Acencio MSc.
DIRECTORA (E) DE LA CARRERA
DE PÁRVULOS

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

MSc.

Silvia Moy-Sang Castro, Arq.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

Ciudad. –

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educadores de Párvulos.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Angela katusca Ramos Vera C.I 0923153704 y Malena Alexandra Falcones Fajardo C.I 0924900541, diseñaron el proyecto educativo con el TEMA: Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años.

Propuesta: Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes. El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondiente.

Atentamente,



Dra. Aráuz Guerrero Elsie Gisella MSc.
CONSULTORA ACADÉMICA

**Dra. Elsie Aráuz Guerrero MSc.
DOCENTE**

MSc.

Silvia Moy-Sang Castro, Arq.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

Ciudad. –

DERECHOS INTELECTUALES

Para los fines legales comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo, con el tema: Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años, de la escuela fiscal "Enrique Vallejo Vivanco, zona 8 distrito 6 provincia del Guayas, cantón Guayaquil. Parroquia Tarqui, periodo lectivo 2017.

Propuesta: Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,



Falcones Fajardo Malena/Alexandra
C.I.0924900541



Ramos Vera Angela Katiusca
C.I. 0923153704



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

PROYECTO

INFLUENCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA CALIDAD DEL
DESARROLLO DEL AMBITO DE CONVIVENCIA EN NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE LÚDICO PARA DOCENTES.

APROBADO

Presidente

Jurado N°. 1

Jurado N°. 2

Falcones Fajardo Malena Alexandra
C.I.0924900541

Ramos Vera Angela Katiusca
C.I. 0923153704

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

Presidente

1º VOCAL



Falcones Fajardo Malena Alexandra
C.I.0924900541

2º VOCAL



Ramos Vera Ángela Katiusca
C.I. 0923153704

Dedicatoria

Dedico mi Proyecto Educativo al Dios creador de mi vida, que me ayuda protege y guía.

A mis padres Edison Falcones Solórzano y Martha Fajardo Garcés que me motivaron a seguir adelante, mi hermana Ing. Judith Falcones Fajardo que ha sido de ejemplo profesional.

A mis amigos y compañeras que estuvieron pendientes con sus valiosos consejos.

Falcones Fajardo Malena Alexandra

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera.

A mis padres, porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos, para hacer de mí una mejor persona.

A mis hermanos y a toda mi hermosa familia por sus palabras y compañía. A mi abuela Herminia, aunque no está físicamente con nosotros, pero sé que desde el cielo siempre me cuida y me guía para que todo salga bien.

A mi esposo por sus palabras y confianza, por su amor y por brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente.

Ramos Vera Ángela Katusca

Agradecimiento

Agradezco a la universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Educadores de Párvulos por la formación académica consolidada en mí.

El conocimiento se comparte con los niños y fortalecer con altura los principios y aprendizajes.

Falcones Fajardo Malena Alexandra

Agradecimiento

Agradezco a la MSc. Elsie Aràuz Guerrero tutora del proyecto, por su apoyo, guía y aportes durante la realización del mismo.

A los docentes de la Universidad de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, especialización: Educadores de Párvulos, que a lo largo de esta trayectoria estuvieron con nosotras; por su generosidad y colaboración desinteresada.

A todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron a la realización de este proyecto.

A todos, infinitas gracias.

Ramos Vera Angela Katiusca

Índice General

Portada.....	
Página de directivos	ii
Carta de aceptación del tutor	iii
Derechos intelectuales	iv
Proyecto	v
Tribunal examinador	vi
Dedicatoria	vii
Dedicatoria	viii
Agradecimiento.....	ix
Agradecimiento.....	x
Índice General	xi
Índice de cuadros	xv
Índice de tablas	xvi
Índice de Gráficos.....	xvii
Resumen	xviii
Introducción	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Contexto de la Investigación.....	3
Problema de la investigación	4
Situación conflicto y hechos científicos	4
Hecho científico	8
Causas	8
Formulación del problema	9
Objetivos de la Investigación	9
Objetivo general	9
Objetivo específicos.....	9
Interrogantes de la investigación	10
Justificación	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio	13
Bases teóricas	15
Influencia del juego de rol	15
Teoría de Piaget	16
Teoría de Vigotsky	17
Teoría Karl Gross	18
Importancia del juego en el desarrollo infantil	19
Afectividad o Emocional.....	20
Capacidades intelectuales	21
Creatividad	22
Clasificación de los juegos.....	23
Juego motor o de ejercicio	24
Juego simbólico	24
Juego de reglas	25
Juego de construcción	26
Características del juego	27
El juego en la educación inicial	29
Actividad lúdica.....	29
Acción didáctica.....	30
Clasificación de los juegos de acuerdo a su funcionalidad educativa	31
Juegos Cognitivos	32
Realidad Internacional en la influencia del juego de rol	33
Realidad Nacional en la influencia del juego de rol	34
Calidad del desarrollo del ámbito de convivencia	35
Desarrollo Básico del aprendizaje social.....	36
Características evolutivas de los niños de 4 a 5 años	37
Logros de movimiento	37
Logros en destrezas con las manos y los dedos.....	37
Logros del lenguaje	37
Logros cognitivos.....	38

Logros sociales y emocionales	38
Ámbito de convivencia.....	39
Realidad Internacional en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia.....	40
Realidad nacional la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia....	41
Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.....	43
Fundamentaciones pedagógicas	44
Fundamentaciones psicológicas	46
Fundamentaciones sociológicas	48
Fundamentaciones legal.....	49

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Diseño metodológico	53
Tipo de Investigación	54
Población y muestra	56
Población.....	56
Muestra	57
Métodos de investigación	61
Técnicas e instrumentos de investigación.....	64
Análisis e Interpretación de datos	66
Entrevista a la directora de la escuela	90
Respuestas de las interrogantes de la investigación.....	91
Conclusiones y recomendaciones	95
Conclusiones	95
Recomendaciones.....	96

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título	97
Introducción	97
Justificación	98
Objetivo general	99

Objetivo específico.....	99
Importancia.....	100
Pedagógicos.....	100
Psicológicos.....	100
Tecnológicos	101
Sociológicos	101
Fundamentación Teórica	102
Factibilidad de su aplicación	106
Descripción de la propuesta	107
Bibliográfica.....	131
Referencias bibliográficas.....	139
Linkografías	141
Anexos	142

Índice de cuadros

Cuadro N° 1 Características del juego	57
Cuadro N° 2 Distribución de la Población.....	57
Cuadro N° 3 Distribución de la muestra.....	58
Cuadro N° 4 Operacionalización de las variables.....	59

Índice de tablas

Tabla N° 1 Juegos de roles.....	66
Tabla N° 2 Planificación de los juegos de roles.....	67
Tabla N° 3 Juegos de roles mejoran el nivel de aprendizaje	68
Tabla N° 4 Desarrollan la convivencia	69
Tabla N° 5 Ámbito de aprendizaje	70
Tabla N° 6 Beneficios de los juegos de roles	71
Tabla N° 7 Aplicación de los juegos de roles	72
Tabla N° 8 Elaboración de guía didáctica	73
Tabla N° 9 Guía didáctica con enfoque lúdico	74
Tabla N° 10 Utilización de la guía didáctica	75
Tabla N° 11 El juego de roles en el proceso educativo	76
Tabla N° 12 Los juegos de roles deben ser una herramienta en el proceso de aprendizaje	77
Tabla N° 13 Aplicar los procesos integrarles entre familia-escuela social y cultural de las actividades de juego	78
Tabla N° 14 Desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años mejore la calidad de vida.....	79
Tabla N° 15 El aprendizaje del conocimiento de sí mismo	80
Tabla N° 16 Las habilidades y destrezas	81
Tabla N° 17 Capacitación para los representantes legales	82
Tabla N° 18 Pedagogía lúdica	83
Tabla N° 19 Guía didáctica con enfoque lúdico	84
Tabla N° 20 La importancia de la institución educativa con enfoque lúdico para los docentes y representantes legales	85

Índice de Gráficos

Gráfico N° 1	66
Gráfico N° 2	67
Gráfico N° 3	68
Gráfico N° 4	69
Gráfico N° 5	70
Gráfico N° 6	71
Gráfico N° 7	72
Gráfico N° 8	73
Gráfico N° 9	74
Gráfico N° 10	75
Gráfico N° 11	76
Gráfico N° 12	77
Gráfico N° 13	78
Gráfico N° 14	79
Gráfico N° 15	80
Gráfico N° 16	81
Gráfico N° 17	82
Gráfico N° 18	83
Gráfico N° 19	84
Gráfico N° 20	85



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

Tema: Influencia del Juego De Roles en La Calidad del desarrollo del ámbito de Convivencia en niños de 4 A 5 años. Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.

AUTORAS: Falcones Fajardo Malena Alexandra
 Ramos Vera Angela Katiusca

CONSULTORA ACADÉMICA: Dra. Aráuz Guerrero Elsie MSc.

RESUMEN

El presente proyecto educativo “influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años. Propuesta Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes. Consiste en trabajar dentro del sistema educativo actual de acuerdo a la educación del Milenio, a fin de detectar las dificultades en niños de 4 a 5 años que pueden presentar en el aprendizaje, la convivencia familiar, escolar, social, afectiva y de toda la comunidad educativa. La investigación se sustentó en base a la metodología de estudio descriptivo, cuantitativo, cualitativo, fuentes que ayudaron a dar soporte a este trabajo. Otros documentos fueron la parte teórica, entrevistas, encuesta que recogieron la información de hecho para analizar y dar resultados, los beneficios que con lleva en la parte del ámbito de convivencia es ayudar al niño a involucrarse, ser participe e integrarse en la vida armónica con sus pares y toda la comunidad educativa para poder tener un ambiente de calidad. El proyecto propone en el contexto social, pedagógico, educativo aplicar a la Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco, en la educación Inicial la investigación desarrollada fue de carácter bibliográfico, además se caracterizó por ser sistemática, objetiva y práctica; fue elaborada también, de manera razonada y lógica. Por medio de la información obtenida a través de sus autoridades, docentes y estudiantes, se procede a un respectivo análisis que nos permite llegar a conclusiones y recomendaciones para beneficio de la comunidad educativa.

**Juegos de
roles**

**Ámbito de
Convivencia**

**Enfoque
lúdico**

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación se ha realizado con el tema de la influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años que ellos a través de las actividades recreativas hacen expresiones reales en el trabajo de la disciplina en la enseñanza donde el aprendizaje se construye de una manera original que permite hacer un enfoque armónico, relevante en un contexto de análisis en el proceso de construcción de actividades diarias continuas en el aspecto de aprender y requiere de constante trabajo para poder desarrollar las destrezas y habilidades que los niños tienen que adquirir durante el crecimiento que va de acuerdo a la edad en que él se encuentra.

El juego es una actividad que ayuda a desarrollar en el aprendizaje en los niños desde que nacen, existen diferentes factores como las áreas motrices, afectivas, socioculturales, psicología que ayudan según la realidad en que viven los niños. Por esta razón, los aspectos mencionados tienen una influencia en mayor ó menor medida en el origen del juego con una complejidad basada en las teorías de autores como Freud, Piaget, Vygotsky otros que han escrito y están basada en los estudios de los niños, estos escritores reflejan la realidad de la situación y los estados de crecimiento, evolución de los niños cada uno de ellos habla de un punto diferentes del desarrollo evolutivo de los niños que se enfoca en como poder ayudar a través de la experiencia a identificar una identidad.

Según estos autores el juego ayuda a los niños a manifestar las actitudes para interactuar y comunicar los estados de ánimos. El juego constituye un elemento fundamental en el crecimiento de los infantes, ya que tiene importancia en el aprendizaje, desarrolla integralmente las capacidades, habilidades, destrezas y aprenden a conocer la vida por medio de las actividades del juego. La parte lúdica en los niños debe estar presente de una manera constante en ellos, permite descubrir el mundo por sí mismo, esto hace que el infante en la parte educativa sea instrumento eficaz para la Educación Inicial II. A medida que crecen ellos experimentan a través del juego roles, funciones, jerarquías para poder ubicarse en el tiempo y con la realidad que él vive. Esta experiencia suma para poder desarrollar los procesos mentales como son: Memoria visual, memoria auditiva, memoria a corto plazo, memoria a largo plazo, atención,

concentración, equilibrio, motricidad, comprensión, análisis y así el desarrolla el pensamiento para poder identificarse a sí mismo.

En este Trabajo de investigación se procede a demostrar por los siguientes capítulos

CAPÍTULO I: Problema de la investigación, contextos de la investigación, situación conflicto, causas, formulación del problema, objetivo general y específico, interrogantes de la investigación, justificación.

CAPÍTULO II: Marco teórico, bases teóricas, fundamentaciones

CAPÍTULO III: Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados, tipos de investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, métodos de investigación, técnicas de instrumentos de investigación, análisis e interpretación de los resultados, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV: Propuesta, introducción, título de la propuesta, justificación, objetivo general y específicos, factibilidad, desarrollo, conclusiones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la Investigación

El presente trabajo de titulación de influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años, está dirigido a la educación inicial II en la Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco. Zona 8 distrito 6 provincia del Guayas, Cantón Guayaquil. Parroquia Tarqui, Periodo lectivo 2017 – 2018. Tendrá una magnitud de importancia para mejorar la calidad de la educación. La forma de poder transferir los procesos de enseñanza en aprendizaje será primero a través de la observación el manejo de herramientas, instrumentos y normas vigentes que la educación inicial utiliza para fortalecer el currículo educativo existente y así lograr resultados favorables para la comunidad educativa.

Estas normas educativas que se deben fortalecer en la educación inicial se reflejan en una relación de interacción del juego que los infantes realizan diariamente para aprender de sí mismo. Una de las verdaderas herramientas que la parte educativa debe impartir es a través de la estimulación que brinda la escuela cuando los niños asisten por primera vez. Los representantes legales son los primeros examinadores de estos juegos de roles de los hijos que disfrutan durante todo el proceso evolutivo de su crecimiento que ocurre en la primera infancia.

Es necesario, enfatizar la orientación que se debe hacer en la parte cognitiva, emocional, social y cultural que los niños desarrollan a temprana edad. Impartir este conocimiento ayuda a los pequeños a estructurar su personalidad y cuidar de que no adquieran dificultades de aprendizaje.

Problema de la investigación

La presente investigación aspira responder y contribuir con la comunidad educativa de la escuela fiscal mixta “Enrique Vallejo Vivanco”, Zona 8, Distrito 6, de la ciudad de Guayaquil, cantón Guayaquil, provincia Guayas, parroquia Tarqui, con un estudio relevante en relación a la siguiente pregunta: ¿En qué medida la falta de aplicación en los juegos de roles afecta el desarrollo de la convivencia de los estudiantes de 4 a 5 años?, la pregunta de investigación guarda relación con las dos variables establecidas: 1) juegos por roles y, 2) ámbito de convivencia.

Se evidencio la problemática y se realizó una demostración de los juegos de roles, en esta presentaron una actitud de sorpresa, quedándose perplejos por el método de innovación, otra evidencia que se observó fue la respuesta de los directivos y docentes cuando requirieron se les dé más información del tema.

Situación conflicto y hechos científicos

A nivel mundial todos los países se enfocan en que la influencia del juego ocurre en la infancia y que es una actividad vital de los niños para su crecimiento como el ser humano, esto permite activar armónicamente la mente, cuerpo y la afectividad del ser, para formar la personalidad de los infantes a medida que crecen y viven experiencias a través del aprendizaje mental, conductual, social que lo alista para aprender todo los aspectos que se presente en el transcurso de su vida; de esta manera se descubren los valores, la voluntad de cómo puede interactuar en el entorno donde vive y pertenece.

Donde requiere ser partícipe de esa responsabilidad social, en la que llega a formar parte de una sociedad donde comunica espontáneamente para hacer útil en un mundo donde el ser humano se educa; todos los aspectos son importante como la familia, escuela, equidad social y cultural, porque a través de actividades lúdicas se requiere alcanzar un equilibrio entre identidad y armonía.

Este proceso, marca la educación a nivel mundial que ha hecho cambios para que todos trabajen con el fin de mejorar la sociedad donde un individuo debe tener calidad en el ámbito de convivencia, para enfrentar en un criterio sólido en el proceso de la vida y así los niños tengan herramientas que proporcionen un equilibrio en los saberes, procesos de aprendizaje, emociones, conducta, social y cultural. Esto permite que la experiencia de vivencias que ocurre en la infancia sea el eje de las bases de acuerdo a diferentes autores, marca un enlace en el futuro por esta razón la educación del siglo XXI se transforma en educación del Milenio donde cuida la calidad, calidez y eficiencia de ese ser que a futuro sea un adulto bien adaptado.

A nivel de Latinoamérica los pueblos buscaron repetir el sistema educativo para mejorar la calidad de vida de los niños a fin que en el futuro puedan ser seres autónomos e independientes, se logra interactuar en la búsqueda de una actividad pedagógica que queda marcado a través del juego y permite el desarrollo cognitivo del ser. Las Organizaciones del Estado Iberoamericanos, trabajan en los países como Argentina, Chile, Perú, Bolivia, Ecuador en el desarrollo profesional docente y educación de calidad que se organizó en este año del 2012.

Esto da oportunidad a expandir saberes, procesos y evaluar constantemente los aprendizajes para corregir y mejorar el sistema educativo a nivel de los países latinos; es necesario, saber que cada país participa con las estructuras y normas políticas, económicas y sociales que ellos han desarrollado.

A nivel nacional la sociedad del Ecuador presenta una nueva propuesta aprobada por el Ministerio de Educación en relación a la educación inicial que se presenta un currículo que permite orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje en todas las instituciones que acogen a los más pequeños que son de la edad de 0 a 5 años. Este currículo se enfoca en los derechos de la educación y en la diversidad del

ámbito de convivencia personal, social y cultural que da oportunidad a conocer criterios básicos de aprendizajes que los orienta a través de los saberes con enfoque metodológico y evaluaciones cualitativas donde permite a los docentes utilizar herramientas de aprendizaje.

Estos recursos activan a los niños a demostrar que a través de las actividades lúdicas pueden ejecutar y participar por medio de la evolución sus destrezas y habilidades adquiridas porque al final del camino en la educación se debe demostrar que el niño logró dichas destrezas; finalmente, los juegos de roles mejoran la empatía, al permitir que el niño pueda cambiar en la piel de otros; favorecen la socialización e invitan a la tolerancia; abren una vía para aceptar la diversidad como parte de la vida; e incitan a reflexionar sobre otras culturas y creencias, o sobre el valor de la cooperación, del apoyo mutuo y de las relaciones humanas en términos de igualdad.

Por ende, desde el nacimiento el ser humano pasa por periodos de gran importancia donde existen momentos en que el aprendizaje es más rápido y es ahí donde se desarrollan actitudes y se forman los modelos a seguir; los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno que los rodea. Toda su recreación en los años preescolares gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante, la mayor parte de las veces los docentes olvidan utilizar esta actividad para estimular o descubrir y explorar ese entorno que lo rodea; esto limita el uso de esta herramienta natural y el valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

En la Escuela Fiscal “Enrique Vallejo Vivanco”, Zona 8 distrito 6 provincia del Guayas, Cantón Guayaquil. Parroquia Tarqui, Periodo lectivo 2017 – 2018. Se establece un desconocimiento en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años y es por eso que se requiere emplear el juego como una herramienta lúdica de

aprendizaje ya que se da la oportunidad de construir procesos del pensamiento para poder interactuar en los diferentes escenarios o roles que el niño presenta a medida que crece y se desarrolla para formar su personalidad.

En tal sentido, cuando los niños no desarrollan los saberes, procesos en el hacer y sentir no suma a lo integral y puede presentar dificultades en el entorno, estas causas afectan en la calidad de su convivencia. Los escasos manejos de los procesos de enseñanza-aprendizaje del docente pueden ocasionar falencia en la educación infantil; por tal motivo, saber utilizar el material didáctico por parte del educador, el manejo de las metodologías para aplicar técnicas didácticas, las nuevas corrientes pedagógicas en la educación harán un docente eficiente.

Sin embargo, si el educador tuviera escaso conocimiento de la parte evolutiva de los niños, ausencia de capacitaciones de acuerdo al currículo, se presentan problemas o dificultades en las diferentes áreas de aprendizaje, emocional, conductual y social que el infante aprende a medida que crece. Si estos procesos no se cuidan, el infante presentará falencias y falta de madurez para alcanzar autonomía de sí mismo; mientras que, el docente de Educación preescolar utiliza diversas herramientas mediante las cuales estimula el desarrollo integral del niño y la niña lo que permite al mismo tiempo que ellos fomenten la capacidad de predecir los acontecimientos, organizar su tiempo al realizar las actividades, relacionar en forma efectiva y por ende fomentar la capacidad intelectual, todo esto, se fundamenta en los principios metodológicos que sustentan la Educación Inicial; donde se destaca lo lúdico como valor educativo, por considerar la actividad más completa, global y creativa que los mismos pueden realizar.

Por lo tanto, es una actividad que los pequeños realizan espontáneamente, de tal forma que se pueda considerar que jugar es una

necesidad a la que no pueden renunciar, la actividad lúdica es además un fin en sí misma, para los docentes, la única razón, que hay para jugar es el placer que encuentra por medio del juego, así mismo, este pronóstico se realizó con la finalidad de formar conciencia de lo imprescindible que son las actividades lúdicas en los niños y niñas de Educación Inicial y crear más ambientes y materiales adecuados para motivar a las docentes en esta área, saber aprovechar cada uno de los espacios y oportunidades que se presentan en el mismo.

Estos espacios motivan, estimulan, activan y desarrollan a través del juego de roles y funciones que ellos han adquirido por medio de la observación de su entorno familiar, afectivo, escolar y social que ejecutan para cumplir acciones que lo llevan a imitar situaciones de agrado y desagrado. Es importante recordar que en este proceso el niño experimenta de acuerdo a las situaciones vividas y se retroalimenta a partir de cuándo él interactúa con sus pares. Por esta razón, la parte social juega un rol muy importante en la vida de los niños de 4 a 5 años.

Hecho científico

Baja calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años, de la Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco. Zona 8 distrito 6 provincia del Guayas, Cantón Guayaquil. Parroquia Tarqui, Periodo lectivo 2017 – 2018. El no desarrollar correctamente el ámbito de convivencia puede darse por un sin número de factores como la ausencia de conocimiento del tema de investigación como son los juegos de roles y el ámbito de convivencia por parte de los docentes.

Causas

- Escaso manejo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el dominio del docente hacia los niños.
- Limitado uso del material didáctico por parte de los docentes.
- Poco interés de las nuevas corrientes pedagógicas en la educación.

- El manejo de las metodologías para aplicar técnicas didácticas.
- Escaso conocimiento de la parte evolutiva de los niños.
- Ausencia de capacitaciones de acuerdo al currículo del docente.
- Poco conocimiento de los docentes en el manejo del enfoque lúdico dentro del aula de clase.

Formulación del problema

¿Cómo influye la técnica del juego de roles basado en el Enfoque lúdico, en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años? De la Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco. Zona 8 distrito 6 provincia del Guayas, Cantón Guayaquil. Parroquia Tarqui, ¿Período lectivo 2017 – 2018?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Examinar la influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años mediante un estudio bibliográfico, datos naturales de campo para el desarrollo de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.

Objetivo específicos

- Analizar la influencia de los procesos de enseñanza mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico para desarrollar habilidades y destrezas a través de actividades del juego de roles.
- Identificar la calidad del desarrollo en el ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes y niños, entrevistas a expertos.
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.

Interrogantes de la investigación

- 1.- ¿Qué importancia tiene la influencia del juego de roles en los niños de 4 a 5 años?
- 2.- ¿Qué tipos de juegos existen para niños y niñas de educación Inicial?
- 3.- ¿Cuáles son las contribuciones que aportan las actividades del juego de roles en los niños y niñas de educación Inicial?
- 4.- ¿Cree usted que influyen los juegos de roles en las actividades que realizan los niños de 4 a 5 años en la escuela?
- 5.- ¿Considera usted importante la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años?
- 6.- ¿Considera que el ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años ayuda a mejorar el nivel de conocimiento?
- 7.- ¿Qué piensa usted si se utiliza actividades de juego de roles con la finalidad de establecer relaciones sociales entre niños de 4 a 5 años?
- 8.- ¿En qué medida el educador utiliza las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial para mejorar la convivencia?
- 9.- ¿Considera que con una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes ayudará a mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje y la convivencia?
- 10.- ¿Considera que la enseñanza mediante herramientas lúdicas, permite corregir incoherencias dentro del preescolar?

Justificación

Las razones que motivan el estudio de la influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años, es porque se trabaja en este campo y permite la investigación de acuerdo a la necesidad de la institución que requiere mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje, métodos que se deben trabajar en el currículo de la educación inicial. El proyecto de investigación es conveniente porque plantea una problemática en el contexto real del aprendizaje que se interactúa con la técnica de la didáctica lúdica y el fortalecimiento de la socialización de los niños a través de los roles de juego.

Esta didáctica permitirá a docentes y estudiantes interactuar con los saberes: hacer, sentir y ser. Así servirá para lograr una autonomía e independencia y ser capaces de hacerlo. En el entorno social donde vive logra activarse eficientemente para poder interactuar con los cambios constantes que se presentan en el infante que hace que esto sea prescindible para aprender. El problema de investigación es novedoso porque en el poco conocimiento del enfoque lúdico en el desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años del nivel inicial II no se ha realizado una investigación de este tipo para el fortalecimiento en la influencia de juegos de roles, que no se utiliza correctamente en la enseñanza lúdica.

La investigación es de importancia porque solucionará uno de los problemas observados en el contexto educativo, como es la didáctica lúdica no solo en la institución es el motivo del estudio, sino que también permitirá mejorar el entorno social del niño. Es factible realizar la investigación del problema porque se tiene el apoyo de las autoridades institucionales, posee el soporte informativo de todas las personas que brindarán la información requerida y la firme voluntad de realizar el trabajo por las investigadoras que están interesadas en que se lleve adelante este proceso investigativo que permitirá, el desarrollo de las capacidades de los niños.

Así cumple un rol el educador de no olvidar los procesos mentales que ayudan a desarrollar a temprana edad las habilidades, destrezas del infante; se convierte en factibilidad porque permite medir la problemática que da oportunidad de recoger información de hechos reales de acuerdo al contexto de la institución educativa, medible porque a través de las encuestas permitirá recoger información para analizar, dar resultados cuantitativos y cualitativos. Esto hace que se pueda dar conclusiones y recomendaciones para mejorar la calidad de la comunidad educativa. Los beneficiados directos serán los niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco Zona 8 distrito 6 provincia del Guayas, Cantón Guayaquil.

El motivo de la investigación por que se fortalecerá en la influencia de juegos de roles utilizan el aprendizaje lúdico en toda su dimensión, también lo serán los padres de familia y los docentes ya que tendrán una herramienta curricular para su desempeño en la formación de competencias y la expansión de nuevos horizontes. El trabajo de investigación es original porque aborda una nueva problemática en el contexto educativo el cual propone nuevos esquemas y estrategias para una correcta aplicación de las nuevas tendencias del inter- aprendizaje mediante la aplicación de la enseñanza lúdica la cual lleva a la construcción de un enfoque lúdico dirigido al aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Las actividades de juego de roles son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Es por ello, que permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se conoce en la alegría que se siente y se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad. De lo anterior se desprende el hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual, introduciendo métodos de disciplina manual e industrial, que capaciten al niño y niña en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social.

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo. Consultadas las fuentes bibliográficas relacionadas con el tema planteado en el presente estudio fueron conseguidos antecedentes que sirven de apoyo al mismo en el sentido de orientar la formulación de los objetivos y establecer las relaciones necesarias que permitan sustentar la investigación.

La Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Facultad de Educación Bachiller: Autora: Karina Janet García Durand Para Optar El Título Profesional de Licenciada de Educación Inicial y Arte Huacho - Perú 2011 La Influencia del Juego en el Aprendizaje de los Niños De Cinco Años de la Institución Educativa Gotitas De Solidaridad Del Distrito De Santa María – Huacho-2011. Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente. Se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por solo aprendizajes significativos. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea. Las maestras de educación inicial, tener una gran herramienta que es el juego. Se debe utilizar adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares. (García Karina, 2011)Pág.22

Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación Programa de Educación a Distancia-Modalidad Semipresencial. Autora: Herrera, Juanita del Rocío, con el tema: La Sobreprotección De Los Padres En El Desarrollo Social en la Institución De Los Niños Y Niñas De Tres A Cinco Años De Edad Del Centro De Educación Inicial Pueblo Blanco li Barrio El Carmen Durante El Año Lectivo 2010-2011. El presente proyecto de acción, tiene como propósito destacar la importancia del desarrollo social en la edad de tres a cinco años, ya que esta radica en la forma de fortalecer a los niños, la práctica de destrezas, habilidades, hábitos de trabajo, actitudes positivas, rasgos de personalidad, toma de decisiones, en l familia a través de un trabajo de investigación. Los aspectos teóricos desarrollados como sustento de la investigación son: teoría de Vigotski y Piaget, Teorías del desarrollo, características de los niños-as, Psicomotricidad, Sobreprotección, Desarrollo del Lenguaje. Es un proyecto de investigación-acción apoyada y sustentada en una revisión documental y de campo de carácter de

muestreo descriptivo y explicativo. Para la recolección de la información se utilizó la encuesta que se aplicó en el Centro de Educación inicial mediante juicio de expertos. (Herrera Juanita, 2011)Pág.87

Bases teóricas

Influencia del juego de rol

La influencia del juego de roles se relaciona con la parte de aprendizaje social, con el entorno y suma la importancia de la experiencia que los niños experimentan en la infancia. Se presenta desde muy temprana edad y trabaja con los antecedentes del niño para relacionarse con la sociedad y su entorno permite desarrollar actividades sociales que a diario los niños deben convivir en diferentes entornos que él debe relacionarse y desarrollarse durante su crecimiento. A medida que los niños crecen van desarrollan las habilidades y destrezas que adquieren a través de la experiencia a diario que se frecuenta de acuerdo al entorno familiar, escolar, afectivo, social y cultural.

El juego de roles, es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios como algunos pretenden demostrar sino un producto socialmente adquirido. (Equipo AMEI, 2010)Pág.1

Por lo tanto, es necesario reconocer que el desarrollo del niño ocurre a través de la experiencia que ellos tengan durante la infancia y que desarrollen la habilidades y destrezas para poder alcanzar la madurez en el aprendizaje cognitivo, social, afectivo y cultural así lograr una integración familiar para que pueda canalizar la comunicación e interactuar con los miembros de su familia y el entorno donde vive para tener una vida armónica. Es necesario, que en esta etapa los niños cumple una serie de procesos de aprendizaje cognitivo, social, conductual

para poder crecer acorde a su edad. Se debe recordar que se trabaja con apoyo de autores que aportaron en el desarrollo evolutivo de los niños como Piaget, Vigotsky, Karl Gross.

Teoría de Piaget

Este autor trabaja con la parte psíquica en el desarrollo evolutivo del niño se refleja en la parte de aprendizaje en etapas desde la sensorio motor, operativa concreta, en este desarrollo ocurre en toda la parte de la infancia hasta la adolescencia. Estas transiciones intelectuales siempre va ocurrir en forma global se establece que existen para cumplirlas pero en la realidad se pueden medir de acuerdo a los procesos cognitivos que es independiente para cada niño. Esto quiere decir que cada niño tiene diferentes habilidades y destrezas depende de la edad y la parte madurativo. También es importante recordar la estimulación a temprana edad que los niños reciben de acuerdo que se debe cuidar desde los tres años en adelante en la parte escolar.

Teoría sobre el Desarrollo Cognitivo Define a la Inteligencia
posee como Proceso de adaptación Conjunto de operaciones
lógicas Atributos Organización Tendencia a organizar el
conocimiento en estructuras o esquemas Adaptación
Tendencia de los conocimientos a adaptarse a los cambios del
entorno “Conocer la realidad implica construir sistemas en
continua transformación que se corresponden, más o menos, a
la realidad” (Payares Irina, 2013)Pág.45

Definitivamente, Piaget se enfoca en las capacidades de la inteligencia el estimula el aprendizaje cognitivo y trabaja con la realidad distingue las competencia del desempeño en poder desarrollar los esquemas mentales. Es aquí donde el niño adquiere los requisitos cognitivos porque este autor cuida de la inteligencia y ayuda que el infante desde muy temprana edad lo desarrolle y adquiere conocimiento, aprendizaje para aprender el hacer diariamente en los saberes y cuida de

todas las capacidades intelectuales. Piaget trabajo en toda la parte cognoscitiva y cuida de la memoria, atención, comprensión que son los procesos mentales.

Teoría de Vigotsky

En esta teoría el autor realiza los procesos socio cultural y social que está en la parte dialéctica y psicológica, toma conscientes desde la naturaleza social y la estructura desde donde comienza su desarrollo que se relaciona con la parte cognitiva y la relación del entorno social esta etapa ayuda al os infantes a la estimulación del pensamiento que ellos ya pueden adquirir experiencia del entorno y mejorar el pensamiento. La socialización es un factor primordial en los niños porque es de acuerdo a los diferentes factores que ellos se relacionan en los diferentes lugares que se relacionan a diario.

La zona de desarrollo próximo es el área en que el niño no puede solucionar un problema por sí mismo, pero puede tener éxito con la guía de un adulto en colaboración con compañeros más avanzados. Práctica con uno mismo y aprendizaje el discurso privado ayuda a los estudiantes a regular su pensamiento, tiene sentido fomentar que los estudiantes utilicen el discurso privado en las escuelas. El discurso privado ayuda a los estudiantes a regular su pensamiento, tiene sentido fomentar que los estudiantes utilicen el discurso privado en las escuelas. (Soledad Irma, 2015)Pág.78

Definitivamente, la interacción social es el intercambio de cada persona que cada uno vive y se relaciona con los familiares, en la parte escolar, en el entorno social suma la parte histórica que cada miembro de la familia trae consigo de acuerdo a su historia y contexto que los niños se desenvuelven. En esta situación toma encuentra un enfoque en la valoración en el desarrollo mental del niño. Que se proporciona la importancia del niño y es la práctica diaria a través de la experiencia del juego y la dinámica que ellos adquieren durante toda su vida. Es

necesario, recordar que se requiere de acuerdo a las leyes de cada país para cuidar de una parte integral de los infantes, siempre va hacer vigente y aplicar constantemente de acuerdo a la situación que se necesita además es mundial todos los países están preocupados por aplicar una salud integral.

Teoría Karl Gross

Uno de los factores más importantes en el desarrollo de los niños es que los autores se relacionan del cuidado desde el nacimiento hasta la adolescencia y que cada individuo debe desarrollar el aprendizaje durante estas etapas enfocan las funciones y capacidades que ellos tienen y que deben desarrollar mientras crecen. Una de estas funciones es que el infante crecer y se relaciona con el entorno y participa a través de la experiencia que el adquiere a medida que se relaciona estos son factores como la familia, escolar, afectiva, social y cultural. Se acompaña en todo momento con el juego que deben ser actividades integrales. Este autor manifiesta que pertenece a la naturaleza y es biológico e intuitivo y que esto lo prepara para toda la vida.

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. (Blanco Veneranda, 2012)Pág.47

Sin embargo, la actividad lúdica en los niños ayuda a desarrollar las capacidades permite que a través del juego puedan desarrollar el pensamiento y logre una convivencia armónica durante la infancia y la plenitud de su vida. Desde esta perspectiva se refleja todo el proceso de

aprendizaje que se debe impartir y es donde el infante recibe estimulación a temprana edad para que pueda asimilar los nuevos aprendizajes que el sujeto a medida que crece lo aprende es necesario que no solo es la parte cognitiva sino todo el proceso afectivo, motor, operante y formal que los niños desarrollan incluyendo la parte de la sexualidad que marca en una parte evolutiva integral de los procesos de aprendizaje integral.

Importancia del juego en el desarrollo infantil

El crecimiento del desarrollo infantil en la primeras etapas de su vida solo esta cuidado por los adultos y se diría que se estimula para que él pueda desarrollar a través del juego que se presenta a los dos años de edad el niño comienza una nueva forma de experimentar porque como se relaciona con el entorno el adquiere nuevos aprendizajes porque frecuenta nuevos espacios que están estructurados y permite observar y desarrollar todas las percepciones y sentidos para estimular el pensamiento que va adquiriendo información y clasifica a todo el proceso de sus capacidades intelectuales, afectiva, social y cultural.

Para los niños todo es nuevo y sorprendente. Están inmersos en un mundo de sensaciones y experiencias que van asimilando y almacenando a modo de conocimientos mientras crecen. Es muy importante que los padres proporcionen a sus pequeños el tiempo suficiente y necesario para jugar, ya que mediante el juego simbólico, los niños pasan de ser espectadores de la realidad a ser los auténticos protagonistas. Podrán evocar un acontecimiento vivido que se impresione, quizás revivir una aventura excitante, o sencillamente imitar a sus padres en cualquier situación cotidiana. (Martinez Isabel, 2013) Pág.67

Por ello, el niño experimenta sanciones positivas y negativas a través de diferentes actividades lúdicas para que el infante se desarrolle de una manera integral. Esto permite que el niño cumpla varias acciones

que experimenta y servirá para que pueda vivir en este planeta. El juego es una actividad recreativa donde los infantes aprenden de una forma integral y se activa con el entorno que lo rodea. A medida que los niños se desarrollan las actividades lúdicas cambian y esto hace que los infantes adquieran otras habilidades y destrezas, por esta razón, las formas de juegos también varían de acuerdo a su tiempo y espacio que los niños viven a diario. Tomar en cuenta siempre la edad del infante para tomar la debida importancia en el rol de juego de los niños.

Afectividad o Emocional

Los niños a esta edad tienen un factor muy importante en la vida de ellos porque la afectividad forma parte de una función psíquica que tiene una serie de conjuntos armónicos del ser. Las emociones son parte del ser y suma el estado de animo de ese niño en la vida que él se desarrolla y puede manifestar los sentimientos que se adquiere a medida que el crece son actos humanos, naturaleza, biológico, social, emociones que ayudan a despertar y aprender a tener una mejor personalidad a medida que aprende y desarrolla sus pensamientos y permite mejorar su vida.

La afectividad y las emociones se encuentran estrechamente relacionadas, pues las emociones derivan de estados afectivos producidos por un estímulo situacional exterior y acompañados por un correlato psicofisiológico manifiesto evidente, como la cólera, la emoción del miedo. Conjunto de reacciones psíquicas del individuo ante todo el mundo exterior, pudiendo ser conscientes o inconscientes. Afectividad de base: sentimientos vitales, el estado de ánimo y las emociones.. Afectividad organizada y diferenciada: manifestaciones más complejas, tales como las pasiones y los sentimientos sociales. (Turbe Lucy, 2011)Pág.39

Por ello, la afectividad está relacionada con los sentimientos son sensaciones que se combina con la parte psíquica del ser y forma el equilibrio que puede realizar durante diferentes situaciones que vive. Ayuda a pulir el entorno porque puede expresar a través de emociones que transcurre desde su niñez a la adultez esto es importante ya que se relaciona con el pensamiento y el cerebro interactúa entre si y amerita mejorar los procesos de avances de su entorno y de sí mismo permite que se activen los canales de comunicación y da oportunidad a una armonía satisfactoria.

Capacidades intelectuales

Las capacidades intelectuales se relacionan con el pensamiento y este se desarrolla a medida que los infantes crecen y aparece la parte operativa y constructiva para alcanzar el razonamiento esto hace que los niños puedan tener un dominio de su yo y así lograr una identidad y autonomía de roles de su personalidad se debe recordar que este proceso de aprendizaje es a través de actividades lúdicas concretas donde el niño puede experimentar las diferentes funciones que se presenta en su vida y a se cumple a medida que el hace la practica en todos los contextos concretos y ser manipulado en la forma psíquica de los infantes.

El conocimiento intelectual es la apropiación de los objetos que no pueden ser presentados por los sentidos (mediadores), a los cuales no pueden estimular. Estos objetos son los modos de ser de las cosas y sus relaciones, qué son, qué valen, por qué y para qué son, etcétera. Recuérdese que los conocimientos logrados a través de diversos procesos y etapas pueden servir para adquirir nuevos conocimientos, y a la vez constituyen un andamiaje, el cual es, por lo tanto, la posesión o incorporación a nuestra vida de conocimientos dispuestos a ser actualizados. (Ruiz Ramón, 2011)Pág.42

Finalmente, es necesario que esos roles sean trabajados desde casa y los padres estimulen a los hijos desde temprana edad. Ayudar a integrar a los niños en diferentes entornos ayuda a todos a medir la parte integral de calidad de los niños especialmente el desarrollo de su parte intelectual primordial para poder interactuar con los demás. La familia es el lugar ideal donde los niños se vinculan en diferentes acompañamientos de juegos creados por ellos, esto permite que exista una relación integral en los miembros de la familia y dar oportunidad de integrarse con el entorno donde vive. Todo esto es una suma de lo cognitivo y los procedimientos de aprendizaje que se relacionan entre sí para que el ser humano pueda mejorar en todas las actividades concretas y formales en nuestra conciencia.

Creatividad

En este proceso se relaciona la creatividad que es un componente del juego porque es la combinación posible para que el niño se divierta y pueda aprender a desarrollar todas las habilidades y destrezas que él debe tener acorde a su edad. Es importante que los niños dejen volar su imaginación y creatividad ya que da la oportunidad de construir las acciones reales que él quiere vivir y puede a través de la experiencia mejorar las situaciones en que vive creando un mundo de fantasía y al mismo tiempo real.

“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”. (Sanchez David, 2011)Pág.89

Por lo tanto, es la capacidad de generar nuevos conceptos o de nuevas ideas y conceptos construida por que produce soluciones en los procesos de aprendizajes para la mejora de su entorno. La creatividad finalmente podría expresarse como un comunismo o común unión entre nuestra conciencia elevada de ser creador y el mundo que se quiere

crear o como la manera más bella y perfecta de conectarse a nosotros mismos, a los demás, a la naturaleza.

Valores

Una de las forma que el niño aprende a temprana edad es la parte de los valores que son trasmitido por los padres que esto los conduce al bien y puede tener una parte de moral que ayudará a discernir cuando sea adulto y permitirá demostrar su moral como ser humano que es. Dar oportunidad a mejorar en la vida y lo lleva a perfeccionar todas las oportunidades que se presente en este proceso.

Educar a los niños en valores les permitirá tomar decisiones más acertadas durante toda su vida y esto a su vez los hará personas más seguras, plenas y felices. En la Sabiduría se destaca el juicio sano basado en conocimiento y entendimiento; la aptitud de valerse del conocimiento con éxito, y el entendimiento para resolver problemas, evitar o impedir peligros, alcanzar ciertas metas, o aconsejar a otros. Es lo opuesto a la tontedad, la estupidez y la locura, y a menudo se contrasta con éstas. (Semesto Leonidas, 2015) Pág.120

Además, los valores corresponden a las acciones o comportamientos correctos o incorrectos, permiten diferenciar el bien del mal, de lo que se debe y lo que no, lo justo de lo injusto; por ende se puede decir que los valores involucran nuestros sentimientos y emociones; como por ejemplo cuando amamos o valoramos el amor aborrecer el odio, o cuando se está de acuerdo con la paz, no se debería estar con la guerra, y cuando se valora la libertad no se es partidario de la esclavitud. Cada individuo debería identificar los valores, y al hacer se dará cuenta de que realmente es importante para él.

Clasificación de los juegos

Los juegos de rol en acción, por lo general llamados juegos, es una forma de juego pasatiempo en el que los participantes crean un personaje

imaginario, que actúan como esa persona para jugar a través de una historia de ficción, a menudo en un mundo de fantasía. Algunos juegos tienen sistemas de reglas, pero lo único que restringe a los jugadores en estos juegos son las propias limitaciones físicas. Los eventos implican interactuar con los personajes de otros jugadores, así como la resolución de problemas y el combate incluso simulado utilizan armas de látex. Los participantes suelen vestir con trajes para parecerse a lo que su personaje usaría.

Juego motor o de ejercicio

Entre los diferentes tipos de juegos que realizan los niños, los que aparecen primero y pueden considerarse como más básicos son los ejercicios que implican el mero ejercicio. Aunque en ocasiones pueda parecer que este tipo de juego no tiene ningún valor educativo, es sin duda, un juego imprescindible y muy saludable para el desarrollo infantil. Los juegos motores aparecen ya en los bebés, y van a permanecer a lo largo de la vida del niño aunque se dé de forma más compleja.

Juego simbólico

La capacidad de simbolización empieza en el segundo año de vida, y se desarrolla a lo largo de la infancia, apoyada a través del lenguaje y de su complejidad, que también va en aumento. Un hito importante en el juego simbólico es el juego compartido. Primero con la madre, más tarde con los otros niños. El lenguaje permite llegar a acuerdos con los niños que comparten el juego. Esta colaboración se establece gracias a la implementación de un objetivo común, y a la aceptación de unas mismas normas de juego. Así, pues, conforme el niño y la niña se hacen mayores, el juego gana complejidad, y pasa de ser eminentemente individual a realizarse en grupo. Un juego simbólico de grupo que va a ser crucial para el proceso de socialización. Pero no se debe olvidar que el juego simbólico es ante todo un juego, es decir, sirve para pasarlo bien. Pero además de este principio básico, se halla en él otros beneficios. Aquí se

va a hablar de dos de ellos: como vehículo de aprendizaje y cómo instrumento de terapia.

El juego es, en general, aquella actividad recreativa, de ocio, que nos gusta y en la que nos no se piensa bien. Se habla de juego simbólico para hacer referencia al tipo de juego donde se hace uso o predominan los símbolos. Es decir, donde los objetos que se utiliza tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí. Objetos, pero también conductas, cuando lo que se hace representa algo distinto, tiene significado añadido. Es cuando lo real pasa a ser imaginario, lo literal se convierte en fantasía. (Vidal Albert, 2014) Pág.90

Se considera que la edad de inicio para el juego simbólico es a los dos años, según la madurez de cada niño. Aparece cuando este ha adquirido la capacidad simbólica, es decir, la capacidad de crear y manejar símbolos, como representantes de la realidad. El principal instrumento simbólico es el mismo lenguaje. En el juego simbólico, el niño imita muy a menudo la vida cotidiana de los adultos, reproduce los dibujos animados o películas que ve, crea situaciones o escenarios nuevos, fruto de su cada vez más amplia imaginación. O incluso proyecta sus conflictos internos, canalizan tensiones y deseos, miedos, que representa para entender mejor.

Juego de reglas

Los juegos de este tipo implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el jugador tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos. A través del juego el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente (escuela y familia). Con la integración de las vivencias, se desarrolla hasta que después cuando crecen busca modificar esa realidad con hechos y acciones propias. Se logra paulatinamente la adaptación social del niño a través de los juegos

organizados y regidos por reglas, el niño se acerca más al mundo compartido de los otros y por ello deja de interesarse por otro tipo de juego.

Por eso cada vez más el juego de los niños se parece al trabajo, ayudándolo a la adaptación de la realidad y a la socialización con los demás con una nueva forma de crecer con el juego. Así surgen los juegos colectivos con temas comunes como: la escuelita, la casita, el tráfico, etcétera, en el que cada uno de los niños que comparten la acción, despliega su papel en mutua convivencia y se desarrolla un juego organizado y efectuado realmente en conjunto. Todos los juegos que implican una interacción y el compartir con los demás, trae consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los niños, algunas reglas intrínsecas que son transmitidas de generación en generación; otras veces son reglas que pueden variar de un grupo a otro y son los propios niños quienes se encargan de crearlas para el juego que están realizando. (Perez Edman , 2010)Pág.78

Sin embargo, para que un juego pueda ser considerado como juego de reglas, debe cumplir con dos requisitos, por un lado deben fijarse las reglas que permitan realizar dicho juego, y por el otro debe presentarse las reglas, que determinan cada uno de las acciones que implica el juego como la salida, el avance, las capturas, bloqueos, desbloques y finalización. Las reglas se dan también cuando el niño coloca los cochecitos en determinada forma, por tamaño, color o en su propio orden, ordena filas interminables de autos u objetos y que lo hacen más hábil y diestro en su coordinación visomotora, pero también más capaz de comprender y practicar un orden.

Juego de construcción

Un concepto básico que desarrollan con los juegos de construcciones es la visión espacial; piezas grandes, pequeñas, anchas,

finas. Los diferentes tamaños de las piezas hacen que apliquen este conocimiento de una manera lógica e intuitiva en los juegos. Estos también pueden ser de construcciones son también una fantástica forma de integración social. Por las características este tipo de juegos son ideales para que los niños se relacionen entre ellos jueguen juntos y buscar las diferentes piezas, intercambiándolas. De esta manera, también aprenden a trabajar en equipo.

Los juegos de construcciones son siempre uno de los juguetes preferidos por los niños y además uno de los que les acompañan durante más tiempo a lo largo de la infancia debido a la gran variedad y complejidad de los mismos. Se suelen tratar por lo normal de juegos con bloques o piezas geométricas de manera que resulta sencillo el asociar unas piezas con otras durante el juego, de hecho, a edades más tempranas suele consistir simplemente en apilar unos bloques sobre otros para después derribarlos, de ahí que la gran mayoría de estos juegos para bebés estén diseñados con este mismo propósito. (Ramos Ramiro, 2015)Pág.37

Definitivamente, desde el primer año de edad, es muy beneficioso regalar a los niños juegos de construcción y habilidad manual, con ellos desarrollan la motricidad fina, aprenden a distinguir tamaños, volumen, colores poco a poco comienzan a dominar la técnica con la que construirán todo tipo de escenarios fruto de la imaginación. Como ya sabéis, los juegos de bloques son los más básicos, a medida que se va dominando la técnica se van introduciendo otros juegos de construcción más complejos que contribuirán a desarrollar otras facetas. Para aquellos niños que han cumplido tres años y ya están preparados para abordar una nueva etapa en este tipo de juegos.

Características del juego

La característica más resaltante que aparece en el juego que es la libertad. Es ésta cualidad que vale la pena tener presente cuando se

piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica. Los docentes pueden sugerir a los niños que juegue a tal o cual cosa, se puede estimular a que juegue con otros niños y niñas pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva a ellos a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

Cuadro N 1 Características del juego

- Es una actividad espontánea y libre,
- No tiene interés material,
- Se desarrolla con orden,
- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama establece,
- Se auto promueve,
- Es un espacio liberador,
- El juego no aburre,
- Es un fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original

(García Heydi, 2010)Pág.12

En conclusión, para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmandose en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y docentes consideren su participación en el juego infantil. El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño y la niña siempre inician uno u otro juego, en función de las necesidades e interés de cada momento. La actividad fundamental

de los niños es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que los infantes debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y la necesidad del juego.

El juego en la educación inicial

En la educación inicial, las niñas y los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos con pares y adultos significativos, diferentes a los de su familia, a relacionarse con el ambiente natural, social y cultural; a conocerse, a ser más autónomos, a desarrollar confianza en sí mismos, a ser cuidados y a cuidar a los demás, a sentirse seguros, partícipes, escuchados, reconocidos; a hacer y hacerse preguntas, a indagar y formular explicaciones propias sobre el mundo en el que viven, a descubrir diferentes formas de expresión, a descifrar las lógicas en las que se mueve la vida, a solucionar problemas cotidianos, a sorprenderse de las posibilidades de movimiento que ofrece su cuerpo, a apropiarse y hacer suyos hábitos de vida saludable, a enriquecer su lenguaje y construir su identidad en relación con su familia, su comunidad, su cultura, su territorio y el país.

Actividad lúdica

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

La integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el

mismo momento que recibe al infante, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente y estudiante que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para ganar la atención del niño. (Blanco, 2015)Pág.65

Es necesario, que el juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en el que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto. La escuela se convierte en este caso, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad. Es importante tener en cuenta las edades y sexo de los alumnos para seleccionar y proponer los juegos.

Acción didáctica

La Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Además, es una disciplina que se encuentra estrechamente asociada a otras disciplinas pedagógicas tales como la organización escolar y la orientación educativa y que se encuentra en la búsqueda de fundamentación y regulación, tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza.

El término didáctica, debe ser considerado en un sentido muy general, es decir, lo que sucede cuando una persona enseña una cosa a otra persona (esta "otra persona" puede, eventualmente, ser la misma persona que enseña). Entonces,

cuando hablo de "acción didáctica", quiero decir "lo que los individuos hacen en lugares (instituciones) en los que se enseña y se aprende". (Aparicio Francisco, 2015)pág.22

Por lo tanto, el acto didáctico se encuentra compuesto por el docente (el profesor), discente (el estudiante o alumno), contexto de aprendizaje y currículum. La función pedagógica es el ejercicio de tareas cuya realización requiere competencias adquiridas por medio del conocimiento de la educación; es una actividad específica, con fundamento en conocimiento especializado, que permite establecer hechos y generar decisiones. Es una función necesaria para satisfacer la necesidad social de calidad de educación. Lo propio del profesional de la educación es la intervención pedagógica correspondiente a la función pedagógica para la que se ha habilitado. El reconocimiento social de la función pedagógica no proviene de la estimación social del ámbito en el que se ejerce la función (en este caso la educación) sino de la competencia para resolver los problemas que se plantean en el ámbito, y por tanto, del conocimiento de la educación y de su elaboración técnica.

Clasificación de los de los juegos de acuerdo a su funcionalidad educativa

Los juegos se pueden clasificar atender a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. A éstos han de servir de guía en el desarrollo de las funciones pero en ningún caso se deben utilizar para encorsetar a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo prefijado según la clasificación con la que en ese momento se les esté comparando.

Juegos Psicomotores

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son

capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de los juegos. Se pueden encontrar: Los juegos de conocimiento corporal., Los juegos motores., Los juegos sensoriales, Los juegos de condición física.

Juegos Cognitivos

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos sociales

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Juegos afectivos – emocionales

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. (Martinez Raquel, 2011)Pág.114

Definitivamente, los educadores tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo.

Realidad Internacional en la influencia del juego de rol

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle. (Mack y Gilley , 2011)Pág.11

Sin embargo, al pensar en las actividades contenidas dentro de este tercer lugar dirigido a la convivencia familiar y, específicamente con atención a pequeños de tres a seis años de edad, resultó fundamental

buscar la forma más adecuada para llamar la atención de los niños pero también de los adultos. Fue así como surgió el juego como propuesta para la conceptualización de este espacio

Realidad Nacional en la influencia del juego de rol

Mediante la actividad lúdica, los niños afirman su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir. De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas. Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa. Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un

mecanismo de autoafirmación de la personalidad. (García Elena, 2011)Pág.56

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

Calidad del desarrollo del ámbito de convivencia

En la etapa de tres a seis años de edad, el niño comienza a ser más consciente de su entorno y de la sociedad. Dejan de observarse como un ser apartado de los demás y egocéntrico; empiezan a darse cuenta que forma parte de un todo. Debido a ello, es importante que el pequeño comience a socializar dentro de sus prácticas diarias, que aprenda a compartir y a pensar en los demás.

La convivencia es un aprendizaje que forma para la vida en sociedad, es decir, es una dimensión fundamental de la formación ciudadana, que apunta al desarrollo de mujeres y hombres libres, sensibles, solidarios y socialmente responsables en el ejercicio de la ciudadanía y el fortalecimiento de la democracia, capaces de respetar a las personas y al medio ambiente, de manera que puedan iniciarse en la tarea de participar, incidir y mejorar la vida de su grupo, su comunidad y su país. Supone el aprendizaje de conocimientos, habilidades y actitudes, que están establecidos en el currículum, tanto en los Objetivos de Aprendizaje Transversales (Bases Curriculares) como en los Objetivos Fundamentales Transversales (Marco Curricular), así como en

los Objetivos de Aprendizaje de las diversas asignaturas.
(Ministerio de Educación, 2013) Pág.54

Por ello, la vida social en la actualidad ha cambiado drásticamente en las últimas décadas, el desarrollo económico y social ha dado paso al crecimiento de las ciudades y a nuevas dinámicas dentro de las comunidades. Es por ello que ahora, la presencia de los espacios públicos en la vida cotidiana de los seres humanos, ha cobrado en los últimos años un papel fundamental como oportunidad para reintegrarse a la vida social, separada de las presiones y exigencias de casa, escuela y trabajo.

Desarrollo Básico del aprendizaje social

Las actividades educativas se basan siempre en esquemas no necesariamente explícitos sobre la naturaleza humana y los procesos de aprendizaje. Los más influyentes de estos esquemas son quizá los que forman parte de las teorías implícitas de sentido común que guían las interacciones habituales entre personas. Se tiene a pensar también que las personas no sólo aprenden de lo que hacen de forma efectiva sino también de lo que observan hacer a los demás. Se Basa en tácticas educativas en el supuesto de que los niños están motivados por criterios, expectativas y refuerzos que se proporcionan a sí mismos, y no sólo por las sanciones externas impuestas por otros.

Es creador de la teoría social del aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. En los niños, afirma Bandura, la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión. (Bandura Alberto, 2013)

Además, se quiere enseñar esas habilidades; enseñar a emplear su mundo simbólico interno, regular por sí mismos la conducta, motivarse por criterios y expectativas que se propongan a sí mismos, reflexionar por sí solos, aprender de las conductas de los demás. Estas metas son de las más fundamentales de la educación y las capacidades que implican son algunas de las que nos permiten, por ejemplo, atribuir una responsabilidad a los educandos con relación a su propio proceso educativo. Aunque no nos detengamos mucho a pensar en ellas, constituyen a la vez premisas básicas y objetivos fundamentales en las relaciones educativas.

Características evolutivas de los niños de 4 a 5 años

Logros de movimiento

- Se para en un pie durante diez segundos o más
- Brinca, da volteretas
- Se columpia, trepa
- Puede saltar en un pie

Logros en destrezas con las manos y los dedos

- Copia triángulos y otros patrones geométricos
- Dibuja a las personas con cuerpo
- Escribe algunas letras
- Se viste y desviste sin ayuda
- Utiliza tenedor, cuchara y (algunas veces) cuchillo de mesa
- Suele encargarse de sus propias necesidades fisiológicas en el inodoro

Logros del lenguaje

- Recuerda parte de una historia
- Habla con oraciones de más de cinco palabras
- Usa el tiempo futuro
- Narra cuentos más largos
- Dice nombres y direcciones

Logros cognitivos

- Puede contar diez o más objetos
- Dice correctamente el nombre de por lo menos cuatro colores
- Comprende mejor el concepto del tiempo
- Tiene conocimiento de lo que se usa cada día en casa (dinero, alimentos, electrodomésticos)

Logros sociales y emocionales

- Quiere complacer a los amigos
- Quiere ser como sus amigos
- Es más probable que acepte reglas
- Le gusta cantar, bailar y actuar
- Muestra más independencia y hasta puede visitar solo a algún vecino inmediato
- Está consciente de su sexualidad
- Puede distinguir la fantasía de la realidad
- Algunas veces es exigente, otras es sumamente colaborador
- Inspección de la salud del desarrollo

Debido a que cada niño se desarrolla a su propia manera muy particular, es imposible predecir exactamente cuándo o cómo su niño en edad preescolar perfeccionará una destreza determinada. Los logros o hitos del desarrollo que se indican acá le proporcionan una idea general de los cambios que puede esperar a medida que su hijo crece, pero no se alarme si su desarrollo toma un rumbo ligeramente diferente. Sin embargo, avise a su pediatra si su hijo muestra alguno de las siguientes señales de posible retraso del desarrollo para su grupo de edad.

- Exhibe un comportamiento sumamente temeroso o tímido
- Exhibe un comportamiento sumamente agresivo
- Es incapaz de separarse de sus padres sin emitir mayor protesta
- Se distrae fácilmente y es incapaz de concentrarse en una actividad individual durante más de cinco minutos
- Muestra poco interés en jugar con otros niños

- Se rehúsa a responderles a las personas en general, o responde solo superficialmente
- Rara vez recurre a la fantasía o imitación cuando juega
- Parece deprimido o triste la mayor parte del tiempo
- No participa en actividades variadas
- Evita a otros niños y adultos o parece mantenerse apartado de ellos
- No expresa una amplia gama de emociones
- Tiene problemas alimenticios, del sueño o para usar el inodoro
- No puede diferenciar entre la fantasía y la realidad
- Parece inusualmente pasivo
- No puede entender órdenes de dos instrucciones con uso de preposiciones (“Pon la taza sobre la mesa”; “Toma la pelota de abajo del sillón”).
- No puede decir correctamente su nombre y apellido
- No usa plurales ni tiempo pasado correctamente al hablar
- No habla sobre sus actividades y experiencias
- No puede construir una torre de seis a ocho bloques
- Parece incómodo al sostener un crayón
- Tiene problemas para quitarse la ropa
- No puede cepillarse bien los dientes
- No puede lavarse ni secarse las manos. (Caring for Your Baby, 2015)Pág.67

Ámbito de convivencia

Se refiere a la capacidad de interactuar y establecer relaciones de confianza y afecto con adultos y pares, comparten, participan y colaboran en actividades grupales se relaciona con otras personas fuera de su entorno familiar, en el contexto de actividades familiares o en compañía de adultos significativos, estableciendo sencillos intercambios. Interactúa espontáneamente con niños y niñas de su edad. Cooperar con los adultos u otros niños y niñas en tareas sencillas. Representa en sus juegos, actividades sociales cotidianas.

Se relaciona con otras personas fuera de su entorno familiar en compañía de adultos cercanos, y toma la iniciativa para integrarse a sus actividades. Interactúa con otros niños o niñas con confianza. Participa en grupos de trabajo y juego, colabora para lograr un propósito común. Sigue algunas reglas sencillas de comportamiento y emplea algunas normas de cortesía en las relaciones con adultos y niños. (Prado Pablo, 2013)Pág.87

Estos se traducen en las acciones cotidianas que transcurren en el aula, en la actitud comprensiva y educadora de los estudiantes que son los responsables de la formación de los niños generaciones, por eso, el desafío de toda institución educativa es convertirse en propulsora de procesos de democratización y participación. Sin lugar a dudas si la escuela puede hacer esto de hecho muchas de las escuelas lo hacen y lo hacen bien está se da respuesta a una de las demandas más requeridas por la sociedad.

Realidad Internacional en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia

En el ánimo de construir un mundo en torno a la convivencia positiva nos parece muy interesante compartir y detalla algunas tareas centrales que han permitido construir un entorno de buena convivencia, tanto dentro como fuera del recinto escolar. Los valores constituyen un proyecto compartido que da sentido y orienta la formación de actitudes en la escuela. La escuela espera de sus actores una serie de comportamientos adecuados a los valores que inspiran el proyecto educativo. Para ello deben incorporarse normas. La meta máxima será que éstas sean aceptadas por todos los actores como reglas básicas del funcionamiento institucional, que se comprenda que son necesarios para organizar la vida colectiva. Si esto se logra, se logró la interiorización de las normas.

Todas estas condiciones en la escuela se conjugan y se transforman en práctica cotidiana a través de proyectos

institucionales que resulten convocantes y significativos para los actores institucionales, y también respondan a necesidades y demandas institucionales. Estos proyectos incluyen y exceden los contenidos singulares de las asignaturas, la tarea nuclea a los distintos actores y como consecuencia de ello, las relaciones cotidianas y rutinarias se modifican, varían los roles y cada integrante asume nuevas responsabilidades, se incrementa el protagonismo de todos los participantes. (Lannir Noberto, 2013)Pág.123

Por otra parte, la convivencia enseña. De ella se aprenden contenidos actitudinales, disposiciones frente a la vida y al mundo que posibilitan el aprendizaje de otros contenidos conceptuales y procedimentales. Los principales determinantes de las actitudes se entienden en términos de influencias sociales. Las actitudes se transmiten a través de la expresión verbal y no verbal. La institución educativa, aun cuando no se lo proponga, no se limita a enseñar conocimientos, habilidades y métodos. Va más allá. La escuela contribuye a generar los valores básicos de la sociedad en la que está inserta. Los valores de la escuela influyen sobre los alumnos. Muchos de ellos están claramente explicitados en el ideario institucional, en tanto que otros están íntimamente ligados a la identidad institucional, y son los que vivencian diariamente; sobre estos principios se construye y consolida la convivencia.

Realidad nacional en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia

La escuela, como institución educativa, es una formación social en dos sentidos: está formada a partir de la sociedad y a la vez expresa a la sociedad. Lo que se habla en cada escuela, es el lenguaje particular de la sociedad. Por tal motivo, no es ajena a la profunda crisis socio política en la que estamos inmersos y que como ciudadanos nos afecta. En este contexto, la escuela en general, está seriamente cuestionada porque no

responde a las demandas, no prepara para este nuevo orden, no asegura mejoras.

No obstante esto, y aún con estas fallas y carencias, es la institución social que sigue nucleando a un significativo número de niños. Por ser una institución pública, está sometida y padece los efectos producidos por la crisis social que la atraviesa, e incide tanto en la singularidad de cada uno de los actores como también en el colectivo institucional que conforman, y se pone de manifiesto en problemáticas concretas y observables: el miedo a un futuro incierto, el temor a estar cada vez peor, la vivencia de desolación, el debilitamiento de vínculos de solidaridad y amistad, la pérdida de relaciones institucionales, de grupos sociales de pertenencia y referencia; en realidad se trata de una progresiva pérdida del sentido de la vida. Estas pérdidas son carencias que afectan, limitan y someten a los niños, como sujetos de derecho en su condición y dignidad humana.

Siendo conscientes de esta realidad adversa, que se impone a nuestros alumnos, especialmente a aquellos con más limitaciones que posibilidades, con más carencias que logros, es fundamental que el tiempo que transcurren en la escuela durante su niñez, se considera por ellos, como un tiempo y un espacio valorizado, un tiempo de crecimiento, de creatividad, que favorezca la construcción de su subjetividad. Para ello, la escuela debe generar, facilitar y promover tiempos y espacios para que pueda circular la palabra y no los silencios, el diálogo y la discusión y no la sumisión y acatamiento, el análisis y la reflexión sobre las acciones impulsivas y las actuaciones violentas.

La función socializadora de la escuela se manifiesta en las interrelaciones cotidianas, en las actividades habituales; también se hacen explícitas en las charlas espontáneas o en discusiones y diálogos planificados para reflexionar sobre esas interrelaciones, para reconocer los acuerdos, las diferencias, las formas de alcanzar el consenso, de aceptar el disenso. Sólo

de esta manera se aprende a convivir mejor. Una escuela que intenta responder a su cometido de ser formadora de ciudadanas y ciudadanos, comprometidos crítica y activamente con su época y mundo, permite el aprendizaje y la práctica de valores democráticos: la promoción de la solidaridad, la paz, la justicia, la responsabilidad individual y social. (Zambrano Victor, 2013)Pág.76

Obviamente, hoy, la escuela no desconoce estos hechos y, por esto, se ocupa de que quienes ingresan a ella permanezcan el tiempo necesario allí. Pero, si esta retención e integración a la comunidad escolar no está mediada por el encuentro con el conocimiento y la aventura del saber, la escuela no cumple con el cometido para el que fue creada y se convierte en una instancia, ya no de retención, sino de detención del proceso de crecimiento y de socialización, que permite el tránsito y la transformación del cachorro humano en sujeto de derechos y responsabilidad abarca la construcción del entorno social que viven.

Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños. El infante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas. El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. (Martinez Lourdes del Carmen, 2015)Pág.28

Aun se observa un acentuado manejo del método tradicional, que obstaculiza, en muchos casos, el logro y desarrollo de habilidades por lo que se plantea una solución a lo anterior a través de la clase lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa. Se busca que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual. Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades. Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Fundamentaciones pedagógicas

Las diferentes investigaciones en el ámbito del juego de roles, se desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los procesos pedagógicos da la apertura de Piaget que es un constructor que trabaja

con la realidad del niño, el tiempo donde manifiesta las inquietudes de como utiliza el juego como la primera herramienta que dispone el niño para poder desarrollar el ámbito de convivencia de sí mismo con la realidad que lo rodea. Proceso de construcción del conocimiento, especialmente durante el periodo en que el niño nace donde lo llama sensorio motor, y está vinculado con este tipo de juegos. El que más lo relaciona será el periodo operativo que marca la agilidad de la ejecución de la práctica y lo suma adquirir esas destrezas y habilidades.

Para otros actores como Vygotsky crea zona de desarrollo potencial donde brinda al niño desarrollar todas sus capacidades, habilidades y destrezas capaces de hacer uso de su imaginación, creatividad espontanea la búsqueda de los nuevos saberes. En la relación de Wallon se relaciona con la actividad total del niño que tiende a confundir cuales serían esas responsabilidades, de manera que deben ser relacionado con la actividad lúdica. Para Bruner, se enfatiza en el lenguaje donde marca importancia de su proceso lingüístico de una comunicación e interacción del desarrollo en todos los aspectos del lenguaje.

El juego es un permanente banco de pruebas, que permite al niño experimentar, de forma real o imaginaria, con todo tipo de materiales y objetos. En el laboratorio del juego, el niño aplica y construye conocimientos, resuelve problemas, descubre las consecuencias de sus acciones, comprende su entorno y los microsistemas en los que vive inmerso, vive nuevas experiencias, desarrolla la inteligencia, el pensamiento, el lenguaje, la atención, la percepción, la memoria, la imaginación y la creatividad, o aprende a manejar las relaciones de espacio y tiempo.

Los juegos de rol para niños son una práctica muy beneficiosa para desarrollar la imaginación de los niños adentrándose en un personaje que puede ser de cualquier tipo y representarlo desde su punto de vista e imaginando diferentes situaciones

que el personaje va tomando según su personalidad. En los juegos de rol para niños cada uno de los participantes deben mantenerse dentro de un guión, que permite a los niños el colocarse en la posición de la persona que está representando y ser parte de una situación. (R. Antonio José, 2016)

Por ello, el juego es la pedagogía lúdica de los niños porque es la práctica que beneficia a esos niños en una forma participativa para poder adquirir las habilidades necesarias sean esta cognitiva que desarrolla el pensamiento y brinda oportunidad a poder mejorar un lenguaje, la fonética, los juegos de palabras, así da apertura a expresar sus ideas y opiniones. Porque estas actividades intelectuales hacen desarrollar todos los procesos mentales.

Fundamentaciones psicológicas

El papel del juego en el desarrollo afectivo-emocional. Desde la perspectiva del desarrollo afectivo-emocional, el juego es un escenario perfecto para que el niño exteriorice sus emociones. Es una actividad divertida, que le proporciona placer, satisfacción y alegría de vivir; que estimula su seguridad y confianza, que incrementa la autoestima, que contribuye a su bienestar emocional, y que le permite expresarse de forma libre y sin consecuencias. Mediante el juego, el niño saca a flote todas sus energías positivas, descarga tensiones, se libera, se equilibra a nivel emocional, se hace más resiliente, asimila y reelabora experiencias difíciles, controla la ansiedad y aprende a resolver conflictos. El juego también permite al niño expresar de forma simbólica su agresividad y su sexualidad, y facilita, igualmente, un proceso progresivo de identificación psicosexual.

Los juegos simbólicos, de dramatización y de roles, permiten exteriorizar todo tipo de sentimientos y emociones, desempeñando una función catártica, liberadora, compensatoria, de desahogo. Jugando, el niño puede amar, dominar, construir o destruir. Hay juegos que despiertan

cariño, bondad, ternura y afecto, otros permiten expresar el miedo, el enfado, la ira, la tristeza, la satisfacción, la alegría, el orgullo, o contribuyen a paliar carencias, frustraciones y traumas, o a que el niño se libere de sus fantasmas.

Los juegos motores y los de ensamblaje de piezas pueden fomentar la auto superación y la autoestima. Los de reglas favorecen la empatía, la liberación del egocentrismo y el control y manejo de la agresividad. Los cooperativos, disminuyen, como ya hemos señalado, las conductas negativas, incrementado los comportamientos prosociales, las habilidades sociales y la asertividad. A su vez, los juegos de mesa, como las damas, el parchís o el dominó, así como todos aquellos que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás, contribuyen a incrementar la inteligencia interpersonal de los niños, mientras que aquellos otros juegos que favorecen la introspección y la concentración, como es el caso de los juegos con témperas o plastilina, los calidoscopios, los videojuegos o los juguetes electrónicos de utilización individual, contribuyen a desarrollar la inteligencia intrapersonal.

Sin lugar a dudas, “el juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Kergomard), “la actividad esencial de la infancia, su auténtica razón de ser” (Lequeux); una actividad natural, espontánea y placentera que contribuye poderosamente al crecimiento y desarrollo integral de la personalidad infantil, hasta el punto de que “los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios” (Palomero José, 2012)Pág.34

En realidad, toda la actividad lúdica estimula en el niño la alegría de vivir, proporcionándole estados de bienestar subjetivo, de felicidad. Mientras tanto, la ausencia de juego genera en el niño todo tipo de problemas cognitivos, sociales y emocionales. Por ello es necesario potenciarlo, y no sólo por su capacidad para fortalecer la personalidad del

niño y para estimular su desarrollo, sino también por sus posibilidades preventivas y terapéuticas. Quizá por todo ello, y porque la actividad del adulto hunde sus raíces en los juegos infantiles, podamos afirmar que en el ser humano auténtico siempre hay un niño que quiere jugar, que el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega y que el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él.

Fundamentaciones sociológicas

El papel del juego en el desarrollo social y moral Como ha señalado Vigotsky, el juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia. El juego favorece la relación, el respeto, la comunicación y la cooperación del niño con sus iguales y con los adultos; permite que éste se conozca mejor a sí mismo y a quienes le rodean; contribuye a que los niños sean capaces de ponerse en el lugar del otro y desarrollen la empatía. A través del juego se promueve también el desarrollo moral de los niños, el respeto a las normas, la aceptación de los límites, el autodomínio y la educación de la voluntad.

Los juegos de reglas favorecen las estrategias de interacción social, promueven el comportamiento responsable y democrático, y ayudan a regular la agresividad. Con este tipo de juegos, los niños aprenden a ganar y perder, a distinguir entre lo que está bien y lo que está mal, a aceptar las normas y a controlar impulsos y deseos, ajustando su conducta al principio de la realidad. Los juegos de reglas también estimulan la cooperación y comunicación entre iguales y el desarrollo del comportamiento moral.

Los juegos de rol son una divertida reunión social que requiere y fortalece habilidades como la agilidad mental, el pensamiento lateral, solución de problemas, creatividad y una cultura de colaboración y trabajo en equipo. Los juegos de rol son experiencias puramente sociales. Necesitas forzosamente hablar y relacionarte con otros, expresar tu punto de vista sobre

las situaciones presentadas durante el juego, generar ideas que compaginen con la historia generada por el grupo de jugadores, etc. Todo juego de rol viene incluido con su pequeño círculo social. (Marquez Eddy, 2015)Pág.67

Finalmente, los juegos cooperativos promueven el desarrollo moral, incrementan las conductas prosociales (ayudar, compartir), y disminuyen las negativas (agresividad, retraimiento, terquedad); promueven las interacciones positivas, estimulan la asertividad, favorecen la comunicación, mejoran el clima del aula y la cohesión grupal, y mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás. En el juego se encuentran las raíces de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyos elementos lúdicos se ponen en él de manifiesto.

Fundamentaciones legal

El código de la niñez y adolescencia

El Ecuador fue el primer país latinoamericano en ratificar la Convención Internacional de los Derechos del Niño y tercero en el mundo. Se comprometió a adecuar su sistema jurídico a los requerimientos de la Convención y a la Constitución Política de la República.

La idea original de contar con un texto normativo para la niñez y la adolescencia estuvo asociada desde su nacimiento, a la convicción de que debía ser el producto de un extenso y profundo proceso de participación ciudadana, contraria a la costumbre de dictar leyes preparadas por pequeños grupos de técnicos o profesionales del derecho, sin la consulta ciudadana. En cambio, en el proceso de estructuración y aprobación del presente Código, según "Defensa de Niños Internacional (DNI), la consulta operó en 29 ciudades del país y en varios sectores rurales por parte de una vasta red de organizaciones que han venido trabajando desde más de una década, por los derechos de los niños y adolescentes como es DNI.

Estructura del Código

El Código de la niñez y la adolescencia, es un conjunto de normas jurídicas que regula el ejercicio y la protección de sus derechos (Art. 1 del Código).

Art. 22.- Derecho a tener una familia y a la convivencia familiar.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir y desarrollarse en su familia biológica. El Estado, la sociedad y la familia deben adoptar prioritariamente medidas apropiadas que permitan su permanencia en dicha familia.

Excepcionalmente, cuando aquello sea imposible o contrario a su interés superior, los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a otra familia, de conformidad con la ley. En todos los casos, la familia debe proporcionarles un clima de afecto y comprensión que permita el respeto de sus derechos y su desarrollo integral. El acogimiento institucional, el internamiento preventivo, la privación de libertad o cualquier otra solución que los distraiga del medio familiar, debe aplicarse como última y excepcional medida. (Ley No. 100. en Registro Oficial 737 , 2013)Pág.89

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. (Ley No. 100. en Registro Oficial 737 , 2013)Pág.34

Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;
2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;
6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;
7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,

8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento. (Ley No. 100. en Registro Oficial 737 , 2013)Pág.35

Art. 40.- Medidas disciplinarias.- La práctica docente y la disciplina en los planteles educativos respetarán los derechos y garantías de los niños, niñas y adolescentes; excluirán toda forma de abuso, maltrato y desvalorización, por tanto, cualquier forma de castigo cruel, inhumano y degradante. (Ley No. 100. en Registro Oficial 737 , 2013) Pág.32

Plan decenal de educación

El Plan Decenal de Educación 2006 – 2015 (PDE) es un instrumento de gestión estratégica diseñado para implementar un conjunto de acciones pedagógicas, técnicas, administrativas y financieras que guían los procesos de modernización del sistema educativo. Su finalidad es mejorar la calidad educativa y lograr una mayor equidad garantizando el acceso y la permanencia de los y las estudiantes en el sistema educativo.

Las prioridades y las metas establecidas en el PDE fueron aprobadas mediante Plebiscito Nacional (2007) con una aprobación de casi el 70% de la ciudadanía, y fueron posteriormente ratificadas con la aprobación de la nueva Constitución del Ecuador en el 2008. El Plan Decenal de Educación es el instrumento de política pública que articula el trabajo de las diferentes instituciones del Estado para la consecución de metas comunes en el ámbito educativo hasta el 2015.

La claridad de las metas planteadas permite que la ciudadanía se apropie, se involucre y de seguimiento a la consecución de estas metas y participe activamente en la generación de propuestas mediante el diálogo informado y la concertación entre la sociedad civil y el Estado. (Plan Decenal de Educación, 2006 - 2015)Pág.44

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Diseño metodológico

En esta investigación a través de entrevistas, encuestas se busca mejorar los procesos de enseñanza, técnicas y métodos que se apliquen en la investigación educativa para activar el enfoque lúdico para activar estrategias lúdicas útil y servir a toda una comunidad educativa. Así se verifica que tiene y cumple un proceso continuo sistemático que es claro y concisa de cada etapa de intervención para recoger la información y manifestar como se va a describir la propuesta que es una guía didáctica que cumple el objetivo de demostrar la utilidad que se aplicará en la comunidad educativa.

Para orientar y dar claridad de los procesos y objetivos que se propone a una organización metodológica que da soporte a la investigación conceptual o teórica, epistemológica dando una coherencia interna a la concepción del ser humano. Por ello, se toma en cuenta la parte académica y pedagógica y orienta como la base documental de los procesos la estrategia de intervención depende del tipo de estudio que se elija con un enfoque ya que éste determina el diseño, el proceso propuesto a la comunidad, la información generada, la forma como se trabajará con la comunidad educativa y el lugar del profesional del investigador.

Fidias Arias (2012) dice que: “El diseño de la investigación es la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado”. (p. 26). Entonces se puede decir, que por medio del diseño de investigación se debe recopilar y analizar la información, de manera que combine la importancia del propósito de la investigación.

Tipo de Investigación

De esta manera se busca aplicar una investigación que va acorde a las diversas maneras que se busca encontrar positivamente una solución. Porque puede medirse, es decir, cuantificar la población y dar una oportunidad a través de la muestra cuantitativa y cualitativa, apoyarse de la parte estadística. Brinda la oportunidad metodológica para recoger y analizar datos numéricos y lógicos del pensamiento y da la oportunidad de recoger las cualidades, características que se presentan en el ámbito del entorno social.

Investigación de Campo

Este trabajo es un proyecto que analiza la realidad y los problemas que existen en la institución educativa, a través de la entrevista y encuesta que se realizará a los docentes y representantes legales, se podrá dar resultado a fin de acogerse a la programación necesaria para aplicar en la institución educativa.

Moreno, M. (2012) Menciona que:

La investigación de campo reunió la información necesaria recurriendo fundamentalmente al contacto directo con los hechos o fenómenos que se encuentran en estudio, ya sea que estos hechos y fenómenos estén ocurriendo de una manera ajena al investigador o que sean provocados por este con un adecuado control de las variables que intervienen. (p. 42).

Es necesario, reforzar que se aplica métodos y técnicas investigativas para saber la realidad del problema, de esta manera recoge datos reales en la cual servirá de aclaración a todas las necesidades que se necesita saber para dar resultados y conclusiones a la búsqueda de una solución a la problemática que se va a encontrar a través de las encuestas y observaciones que se ha realizado en la institución educativa Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco.

Investigación descriptiva

Es necesario recordar que se recogió los datos a través de entrevista, encuestas a toda la comunidad educativa para saber la realidad del problema, dar soluciones y un correcto comentario de la investigación.

Según, Verduga. (2010), manifiesta que:

Se efectúa cuando se desea describir, en todos los componentes principales, una realidad; La investigación correlacional: es aquel tipo de estudio que persigue medir el grado de relación existente entre dos o más conceptos o variables. Investigación explicativa: es aquella que tiene relación causal; no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo. (p.22).

Por lo tanto, al describir cada documento o redactar en forma cualitativa y cuantitativa de la documentación se requiere aplicar cada componente principal que se necesita recoger de acuerdo al contexto que se enfoca, tomar en cuenta la realidad del entorno social del trabajo donde se realiza la investigación.

Investigación documental

Se trabajó con esta investigación porque se aplicó en el capítulo dos en la parte teórica documentos de revistas, artículos, libros de la página de internet. Es necesario, que esta documentación este actualizada de acuerdo a las reglas de cómo puede registrarse la documentación válida y actualizada para poder dar una buena calidad del trabajo de investigación.

Según, Soto. (2011), indica que:

Este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie. Como subtipos de esta investigación encontrar la investigación bibliográfica, la hemerográfica y la archivística ; la primera se basa en la consulta de libros , la segunda en artículos o ensayos de revistas y periódicos, y la tercera en documentos que se encuentran en los archivos , como cartas , oficios, circulares, expedientes. (p.123)

Definitivamente, este trabajo debe sustentarse con la parte científica teórica donde da fundamentación al conocimiento del saber que se puede sustentar en documentos que se han archivado con documentación actual y que se necesita sustentar de acuerdo a la realidad de la investigación, donde da soporte a la construcción de un contexto real que sucede para dar apertura en todo momento de acuerdo a la recolección del tema que se investiga.

Población y muestra

Población

La población de estudio es en la Escuela Fiscal “Enrique Vallejo Vivanco”. Que está en la Zona 8, distrito 6, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, periodo lectivo 2017 – 2018. En el nivel de preescolar donde se determina y cómo influye los juegos de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años. Por lo tanto, dicha población está conformada por Directora, Docentes, Niños y Representantes Legales. Según, Pacheco. (2012), revela que "Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones y datos de un tema específico". (p. 24). Es el conjunto total de las

personas donde se aplica la investigación y esto ayuda a segmentar para que de forma aleatoria conocer lo que se investiga.

En la comunidad educativa se realizó entrevista a la directora, encuesta a los docentes y representantes legales. El estudio de esta población es de acuerdo a la comunidad educativa una directora 20 docentes, 36 representantes legales.

Cuadro N° 2 Distribución de la población

Ítems	Detalles	Personas
1	Directora	1
2	Docentes	20
3	Estudiantes	36
4	Representantes Legales	36
	TOTAL	93

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Muestra

La importancia de saber que la población se analiza en una forma estadística para relacionar con la muestra que es el subconjunto de la población que se estudiará. Por esta razón, se verificara la muestra de un 0.5 % para lograr comprender mejor su significado en la investigación educativa que se lleva a cabo. Así esta será suficientemente representativa para generar seguridad de ella a la población de estudio que se realiza en la Escuela Fiscal "Enrique Vallejo Vivanco".

Comprende un pequeño segmento del total de la población de la escuela fiscal "Enrique Vallejo Vivanco", que incluye la Director, docentes de la comunidad educativa donde será aplicado el proyecto Según Levin & Rubin. (2013), demuestra que "Una muestra es una colección de algunos elementos de la población, pero no de todos". (p. 45).

Así permite mejorar la parte académica, pedagógica en el currículo de educación inicial. Por esta razón, que se realiza el estudio muestra para saber qué problemática se focaliza más en las situaciones que se presentan al recoger la muestra de estudio.

Fórmulas para porcentaje de la muestra

$$\frac{N}{(E)2(N-1)+1}$$

Donde los elementos de esta fórmula son:

N= Tamaño de la muestra.

N= Población total.

E= Error admisible (0,05), error permitido por el investigador, calculado en porcentajes y expresado en decimales.

- No se aplicó la fórmula porque no cumple con la población indicada que debe ser 100 o mayor a 100; para dar proceso de su aplicación.

Cuadro N° 3 Distribución de la Muestra

Ítems	Detalles	Personas
1	Directora	1
2	Docentes	20
3	Estudiantes	36
4	Representantes Legales	36
	TOTAL	93

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Cuadro N° 4 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente INFLUENCIA DEL JUEGO DE ROL	Definiciones de juego de rol	• Teoría Piaget • Teoría Vygotsky • Teoría Karl Gross
	La importancia del juego en el desarrollo infantil	• Afectividad o Emocional • Capacidades Intelectuales • Creatividad • Valores
	Clasificación de los juegos	• Juego Motor o de ejercicio • Juego Simbólico • Juego de Reglas • Juego de Construcción
	Características del juego	El juego en la educación inicial • Actividad lúdica. • Acción didáctica
	clasificación de los de los juegos de acuerdo a su funcionalidad educativa	• Juegos Psicomotores • Juegos Cognitivos • Juegos sociales • Juegos afectivos – emocionales
	Realidad Internacional en la influencia del juego de rol	• Educación infantil • Juegos de roles
	Realidad Nacional en la influencia del juego de rol	• Currículo de Educación Inicial

Variable Dependiente Calidad del desarrollo del ámbito de convivencia	Calidad del desarrollo del ámbito de convivencia	Desarrollo básico del aprendizaje social
	Características evolutivas de los niños de 4 a 5 años	• Desarrollo motriz. • Desarrollo de lenguaje. • Desarrollo cognitivo • Desarrollo Social
	Ámbito de convivencia	• Entorno familiar • Entorno escolar • Entorno afectivo • Entorno social • Entorno cultural
	Realidad Internacional en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia.	• Estándares de calidad educativa • Educación de calidad
	Realidad nacional en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia	• Plan de convivencia escolar
	Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.	• Enfoque centrado en las Habilidades dentro del proceso Lúdico. • El juego como estrategia didáctica • Estrategia Pedagógica • Contribución a las Actividades Lúdicas • Rol del educador

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Métodos de investigación

Método de Observación

Fue el primer método utilizado por los científicos y en la actualidad continua siendo su instrumento universal. Permite conocer la realidad mediante la sensopercepción directa de entes y procesos, para lo cual debe poseer algunas cualidades que le dan un carácter distintivo. Es el más característico en las ciencias descriptivas.

Rojas. (2012); indica que:

La técnica de la observación permite descubrir y poner en evidencia las condiciones de los fenómenos investigados; ayudando al investigador a discernir, inferir, establecer hipótesis y buscar pruebas, que permitan la identificación de las variables y establecer la factibilidad del estudio de la problemática. (p. 17)

Todo investigador comienza su estudio desde el mismo instante en que observa la problemática en el contexto donde está situada, la observación es objetiva ya que se requiere avizorar todos y cada una de las causas que se dieron para originar el problema.

Métodos teóricos

Métodos Teóricos permiten al investigador descubrir en el objeto de investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales, no detectables de manera sensoperceptual. Por ello se apoya básicamente en los procesos de abstracción, análisis, síntesis, inducción y deducción; según Bernal. (2012), “El trabajo científico siempre implica el compromiso entre teoría y experiencia, ya que ningún acto empírico del investigador está libre de ideas preconcebidas, aunque toda idea científica debe ser comprobada y demostrada”. (Pág. 40). Se sostiene que todo trabajo de investigación científico se basa siempre en una teoría y

una experiencia, debido a que ninguno es empírico, manteniendo que toda idea cuando es científica debe ser comprobada.

Método Inductivo

Consiste en el razonamiento que analiza una parte de un todo; parte de lo particular a lo general, va desde lo individual a lo universal. Es un modo de razonar que consiste en sacar de los hechos particulares una conclusión general. Al seguir este método, las indagaciones científicas empiezan con la observación de los hechos, continúan con la formulación de leyes universales acerca de estos hechos por inferencia inductiva y finalmente llegan de nuevo por medio de la inducción, a las teorías. La contratación empírica es el criterio de los inductivistas a la hora de evaluar una nueva teoría. La teoría es aceptada si se prueba empíricamente o de lo contrario es rechazada.

Método Deductivo

Abril. (2013), “es aquel que parte de verdades previamente establecidas como principio general para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez”. (p. 12). Deducir es tener presente cada una de las observaciones que se realizan y a partir de eso inferir las posibles consecuencias que se den tratando de encontrarle solución al problema.

Método Analítico

Este método sostiene que un total contiene partes que la constituyen, y cuando se realiza un trabajo sistematizado por medio de partes es difícil aplicar la observación, descripción, enumeración de las partes y ordenarla.

Según, Asconda. (2011), establece sobre este método:

Como el análisis que consiste en la segmentación de un todo en sus partes constitutivas, en la investigación se realizarla

sistemáticamente a través de varias etapas que son de fácil aplicación como observación, descripción, descomposición del fenómeno, enumeración de las partes, ordenación y clasificación. (p. 12)

La presente investigación será enfocado de forma concreta sobre los hechos mismos que se presentan durante el estudio, analizando cada una de sus partes para comprender las causas y encontrar a mejor solución que permita resolver en beneficio de todos los involucrados el problema.

Método estadístico

El Método Estadístico como proceso de obtención, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables o valores numéricos de un estudio o de un proyecto de investigación para una mejor comprensión de la realidad y una optimización en la toma de decisiones. Bernal. (2012), manifiesta que: “El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación.” (p. 42). Este método ofrece una secuencia de procesos para manejar los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación.

El Método estadístico ofrece además las siguientes bondades para la Investigación educativa y pedagógica, lo siguiente: Facilita el manejo de grandes cantidades de observaciones y datos por el empleo adecuado de la muestra. Facilita el manejo de categorías tanto deductivas como inductivas al convertirlas en variables numéricas. Maximiza el carácter objetivo de la interpretación no obstante la observación y participación del sujeto investigador en el mismo grupo investigado.

Técnicas e instrumentos de investigación

Observación

Es una técnica que consiste en observar altamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, la observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimiento que contribuye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Un científico es ante todo un observador cuidadoso metódico. Este instrumento permite la comprobación de una serie de aspectos sociales, culturales, económicos y políticos. La observación puede ser Directa e Indirecta.

La encuesta

Brito: (1992), plantea que esta permite obtener información de los sujetos del estudio, sobre opiniones, actitudes o sugerencias. Se puede aplicar en grandes áreas geográficas. Es el procedimiento que consiste en preguntar, con la ayuda o no de un cuestionario, a un buen número de personas sobre un tema determinado para averiguar la opinión dominante. Regularmente las encuestas se encaminan al logro de una información estadística sobre un determinado aspecto económico-social.

La recolección de la información mediante la encuesta se hace a través de formularios, los cuales son de gran ayuda para conocer las actitudes y opiniones de los individuos con relación al objeto de la investigación, el cuestionario debe estar formado por un conjunto de preguntas que deben ser redactadas de forma coherente y organizadas.

Entrevista

Es una técnica que permite obtener respuestas verbales sobre el problema a investigar. Implica comunicación directa entre el investigador y el sujeto de la investigación. Puede ser estructurada y semiestructurada. Según, Denzin y Lincoln. (2005), manifiestan que: "La entrevista es un

acto de comunicación oral que se establece entre dos o más personas, con el fin de obtener una información o una opinión, o bien para conocer la personalidad de alguien”. (p. 643).

Investigación participante

Requiere que el investigador (observador) se involucre con la actividad o comunidad objeto de estudio. Desde adentro, porque el investigador se familiariza con los sujetos de estudio. (Cruz Miguel, 2013)

Por lo tanto, la mayoría de Investigadores y metodólogos, coinciden en afirmar que, la confiabilidad de un Instrumento de Recolección de Datos, se refiere al grado en que una aplicación reiterada a un grupo de individuos o sujetos, produce resultados, produce resultado similares. Se obtiene mediante la aplicación del trabajo de proyecto de investigación el cual consiste en aplicar el instrumento una vez validado, a una pequeña muestra, con características similares a la del estudio a realizar se debe tener una base de sujetos real, para determinar su confiabilidad.

Encuesta a Docentes de la Escuela Dr. "Enrique Vallejo Vivanco"

¿Conoce usted, sobre lo que es los juegos de roles?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°1	Muy de acuerdo	10	50%
	De acuerdo	6	30%
	Indiferente	4	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

A 3D pie chart showing the distribution of responses for the question '¿Cree usted que el gobierno de la ciudad de Bogotá está haciendo un buen trabajo?'. The chart is divided into five segments: 'Muy de acuerdo' (blue, 50%), 'De acuerdo' (red, 30%), 'Indiferente' (green, 20%), 'En desacuerdo' (purple, 0%), and 'Muy en desacuerdo' (cyan, 0%). The segments for 'En desacuerdo' and 'Muy en desacuerdo' are not visible as they represent 0% of the total.

Respuesta	Porcentaje
Muy de acuerdo	50%
De acuerdo	30%
Indiferente	20%
En desacuerdo	0%
Muy en desacuerdo	0%

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: En la primera pregunta de la encuesta a los docentes el 10 de ellos están muy de acuerdo y el 6 de acuerdo, además indicaron que conocen mucho sobre lo que son los juegos de rol y que les ha dado muy buenos resultados cuando los han utilizado en sus planificaciones, también ayudan a dar oportunidades a los niños de 4 a 5 años en actividades lúdicas para educar, y 4 indiferente del tema.

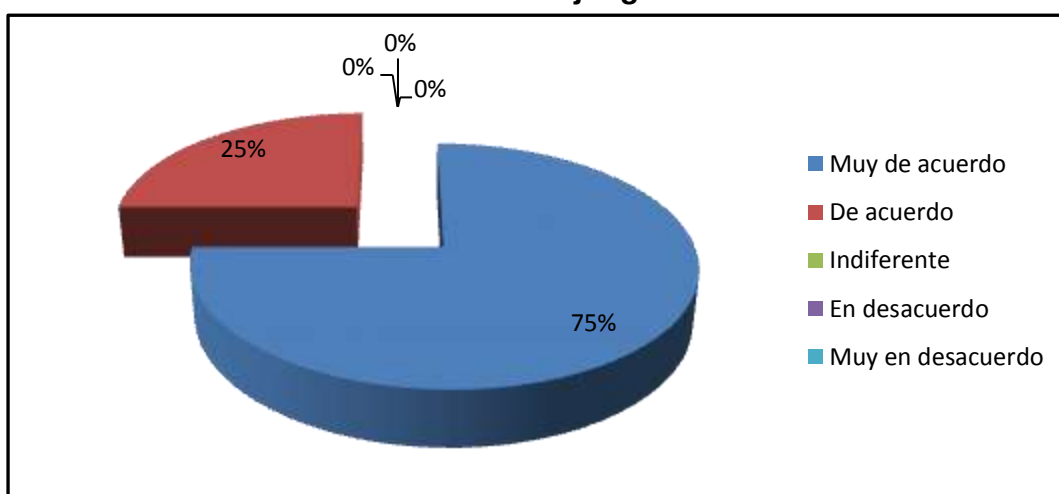
Tabla N° 2 Planificaciones de los juegos de roles

¿Cómo docente debe incluir en sus planificaciones los juegos de roles?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°2	Muy de acuerdo	15	75%
	De acuerdo	5	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 2 Planificaciones de los juegos de roles



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 15 de los docentes encuestados están muy de acuerdo y el 5 están de acuerdo en que si utilizan en las planificaciones los juegos de roles ya que esto el ayuda además a fortalecer los valores en los niños de 5 a 6 años. Por ello, los docentes comentaron que es necesario fortalecer los valores en los niños para jugar en el entorno familiar, escolar y social donde él se desenvuelve y poder desarrollar una vida armónica y saludable durante el desarrollo de la infancia.

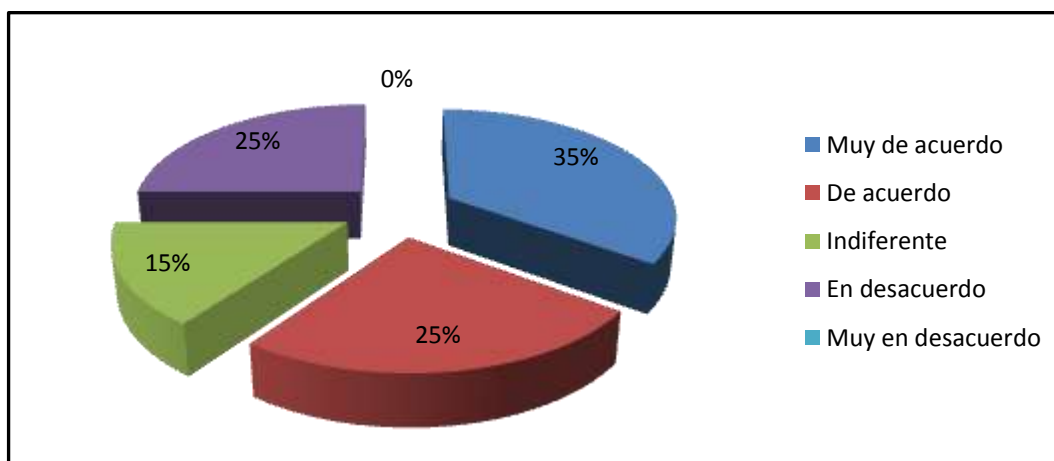
Tabla N° 3 Juegos de roles mejoran el nivel de aprendizaje

¿Considera Usted, necesario que los juegos de roles deben ser utilizados para mejorar el nivel de aprendizaje en los niños?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°3	Muy de acuerdo	7	35%
	De acuerdo	5	25%
	Indiferente	3	15%
	En desacuerdo	5	25%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 3 Juegos de roles mejoran el nivel de aprendizaje



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 7 de los docentes encuestados están muy de acuerdo y 5 de acuerdo respectivamente, manteniendo, que los juegos de roles si ayudan a mejorar el nivel de aprendizaje de los niños. 5 en desacuerdo y 3 indiferente. Por lo tanto, la importancia del desarrollo de los niños con las actividades diarias de juego de roles, y esto permite retroalimentarlo cuando ellos ingresan a la escuela para relacionar ese entorno social familiar, cultural y social para los niños y mejorar la comunicación y la interacción entre los demás.

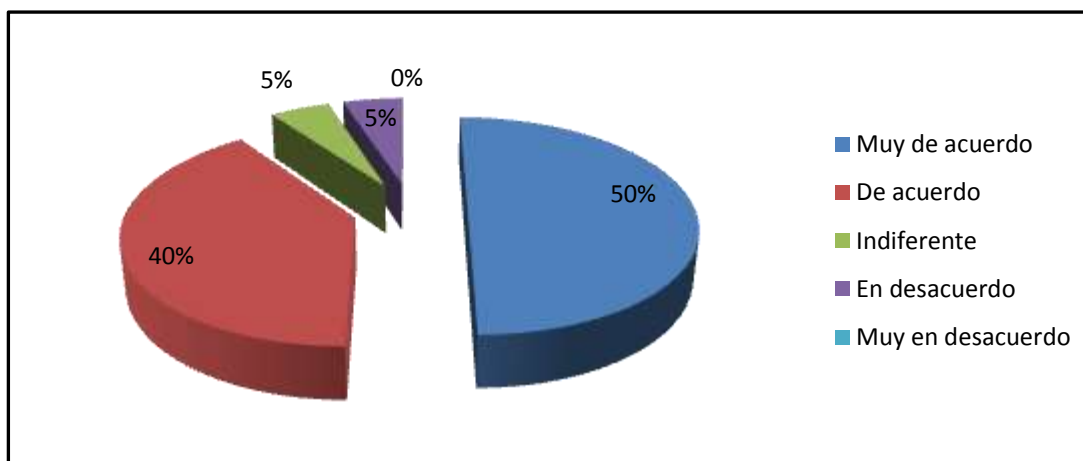
Tabla N° 4 **Desarrollan la convivencia**

¿Considera usted que los juegos de roles ayudan a desarrollar la convivencia entre los niños?			
Ítem N°4	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	10	50%
	De acuerdo	8	40%
	Indiferente	1	5%
	En desacuerdo	1	5%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 4 **Desarrollan la convivencia**



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 10 de los docentes encuestados están muy de acuerdo, el 8 están de acuerdo y sostienen que los juegos de roles si ayudan a mejorar la convivencia entre los niños, 1 fueron indiferentes y 1 están en desacuerdo. Los docentes afirmaron que es necesario tener importancia en la afectividad y el proceso de aprendizaje a través del juego de roles así se toma en cuenta las actividades recreativas que el niño debe desarrollar durante todo momento que realiza el aprendizaje.

Tabla N° 5

Ámbito de aprendizaje

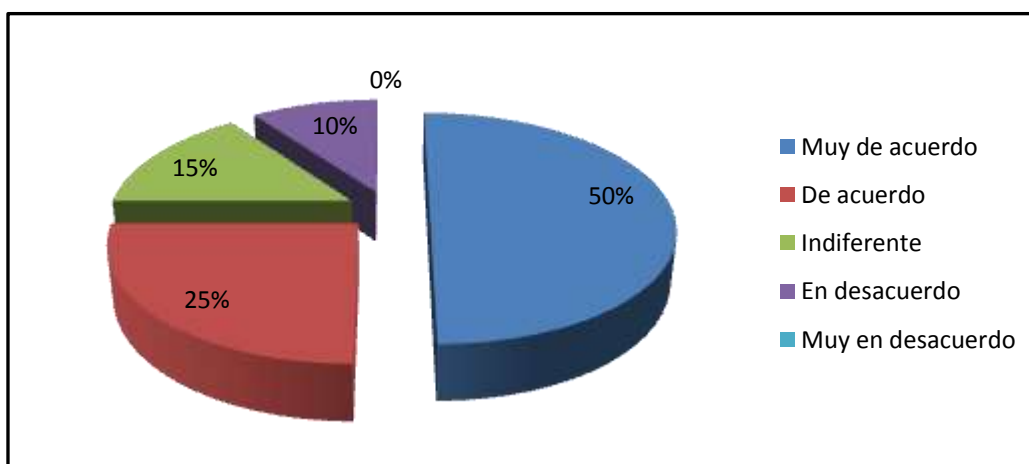
¿Aplica usted todos los ámbitos de aprendizaje del nivel inicial?			
Ítem N°5	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	10	50%
	De acuerdo	5	25%
	Indiferente	3	15%
	En desacuerdo	2	10%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 5

Ámbito de aprendizaje



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: En esta parte de la encuesta el 10 de los docentes respondieron que están muy de acuerdo, el 5 están de acuerdo, sosteniendo que si aplican todos los ámbitos de aprendizaje en el nivel inicial, 3 están indiferentes y 2 están en desacuerdo. Los patrones de socialización para los niños de 4 a 5 años de edad no es necesario establecerlo porque ellos están en formación y está adquirir hábitos para después establecer las normas y las conductas se van modifican de acuerdo al crecimiento y desarrollo evolutivo de los niños.

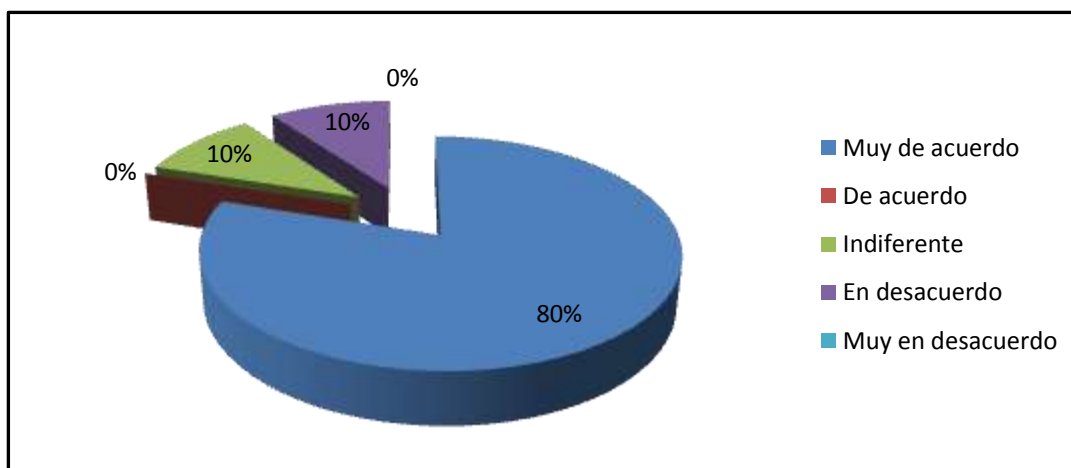
Tabla N° 6 Beneficios de los juegos de roles

¿Conoce usted, los beneficios de aplicar los juegos de roles?			
Ítem N°6	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	16	80%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	10%
	En desacuerdo	2	10%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 6 Beneficios de los juegos de roles



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: 16 de los docentes encuestados están muy de acuerdo y mantienen que si conocen cuales son los beneficios de la aplicación de los juegos de roles en las horas clases, 2 fueron indiferentes y 2 están en desacuerdo. A mejorar en las actividades y estrategias lúdicas. Así podrán aprender a reconocer todo proceso y saber cómo el estudiante aprende dentro de las diferentes etapas evolutivas que el niño desarrolla a medida que crece.

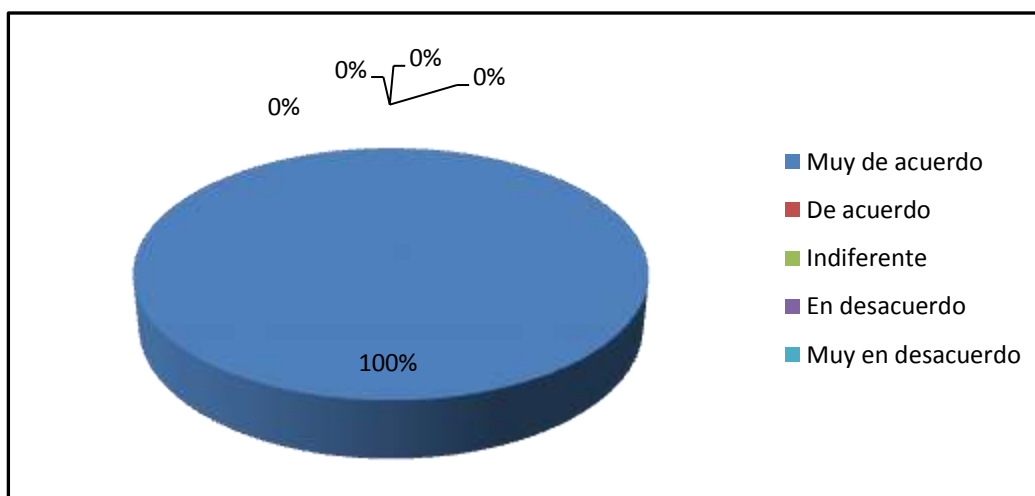
Tabla N° 7 **Aplicación de los juegos de roles**

¿Cree usted, que la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia mejora con la utilización de los juegos por roles?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°7	Muy de acuerdo	20	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 7 **Aplicación de los juegos de roles**



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: En la pregunta siete de la encuesta el 20 de los docentes están muy de acuerdo e indicaron que la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia mejora sustancialmente con la utilización de los juegos de roles. El docente tiene la facultad de poder dirigir la interacción del rol de actividades de los niños a través de juegos interactivos para que a través del ejemplo el niño pueda aprender a comportarse en su entorno.

Tabla N° 8

Elaboración de guía didáctica

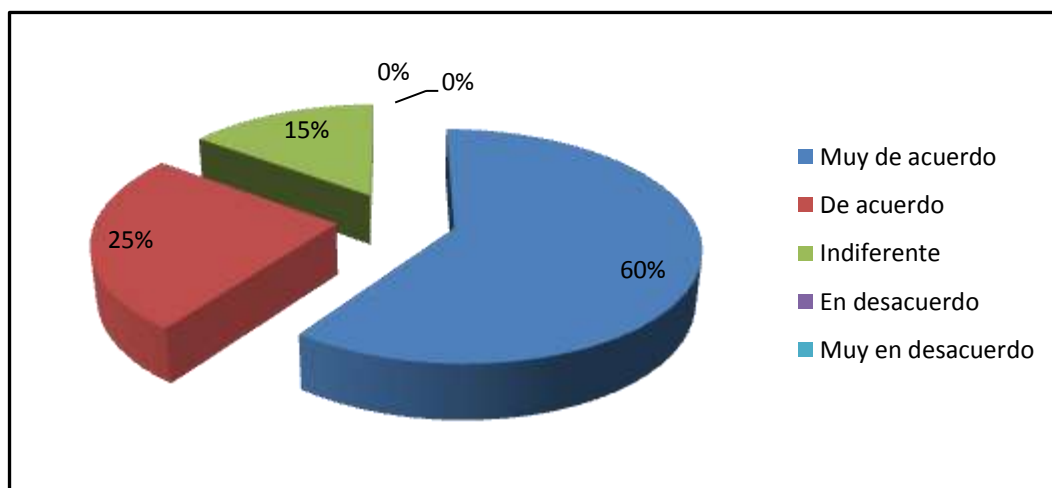
¿Formaría parte del grupo para elaborar la guía didáctica con enfoque lúdico?			
Ítem N°8	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	12	60%
	De acuerdo	5	25%
	Indiferente	3	15%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 8

Elaboración de guía didáctica



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: Los docentes encuestados, 12 están muy de acuerdo, 5 de acuerdo, los que, indicaron que están dispuestos a formar parte de grupo para elaborar una guía didáctica con enfoque lúdico y 3 fueron indiferentes; es necesario, fortalecer desde su nacimiento para que los infantes desarrollen habilidades y destrezas para formar la personalidad en el transcurso de su vida.

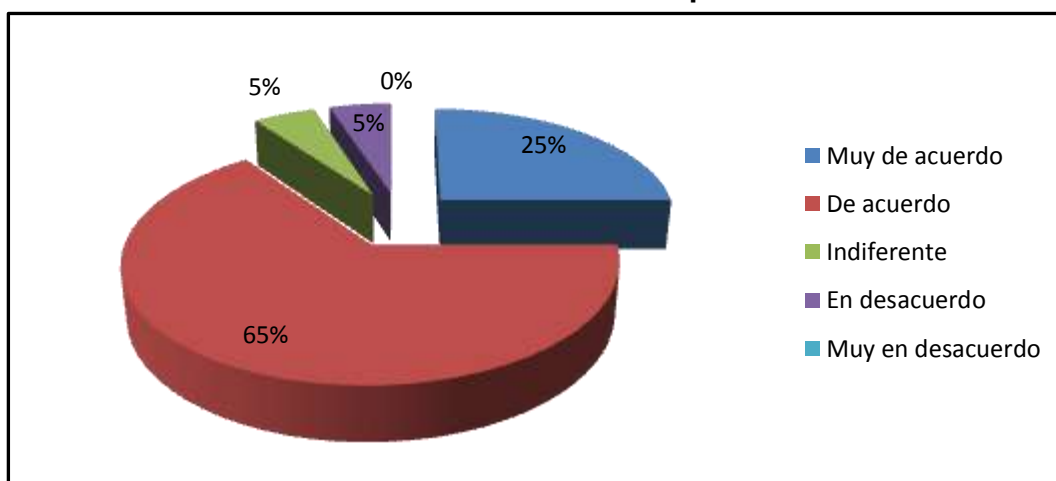
Tabla N° 9 **Guía didáctica con enfoque lúdico**

¿Cree usted que la guía didáctica con enfoque lúdico beneficiará a los docentes, en la aplicación de nuevas estrategias para mejorar la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°9	Muy de acuerdo	5	25%
	De acuerdo	13	65%
	Indiferente	1	5%
	En desacuerdo	1	5%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 9 **Guía didáctica con enfoque lúdico**



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: 13 de los docentes encuestados están de acuerdo y 5 muy de acuerdo, manifestaron que la guía didáctica con enfoque lúdico si beneficiará a los docentes ya que les ayudará a aplicar nuevas estrategias y mejorar la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños, 1 indiferentes y 1 en desacuerdo.

Tabla N° 10

Utilización de la Guía didáctica

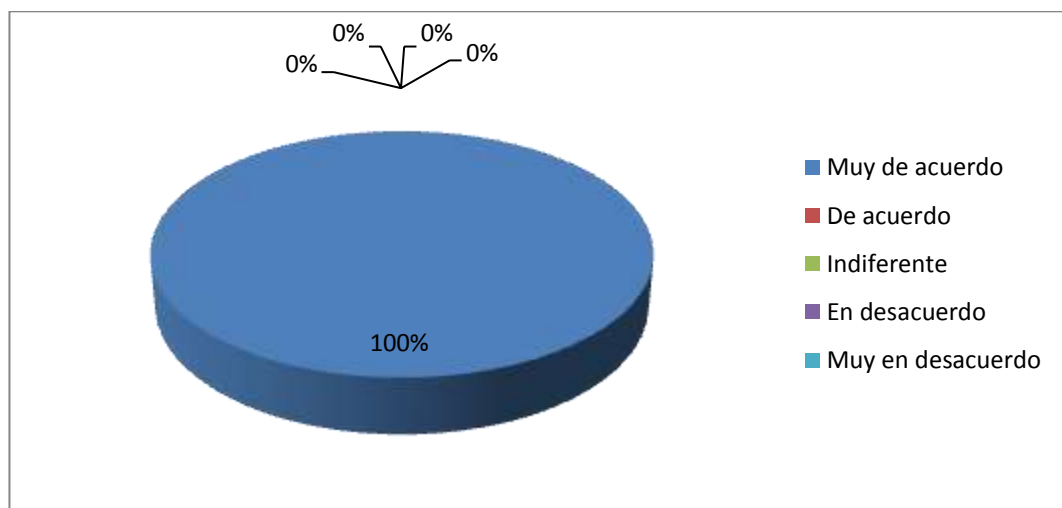
¿Utilizaría Usted, la guía didáctica con enfoque lúdico para mejorar la calidad del ámbito de convivencia?			
Ítem N°10	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	20	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 10

Utilización de la Guía didáctica



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: Todos los docentes esto es el 20 están muy de acuerdo por lo que manifestaron que si utilizarían la guía didáctica con enfoque lúdico para mejorar la calidad del ámbito de convivencia. Toda la comunidad está de acuerdo que es necesario tener estrategias lúdicas que mejoren el aprendizaje y así aprender a mejorar las habilidades y destrezas. Que toma importancia en las actitudes y valores para su nueva forma de vida que a medida que crecen aprenden.

Encuesta a representantes legales de la escuela

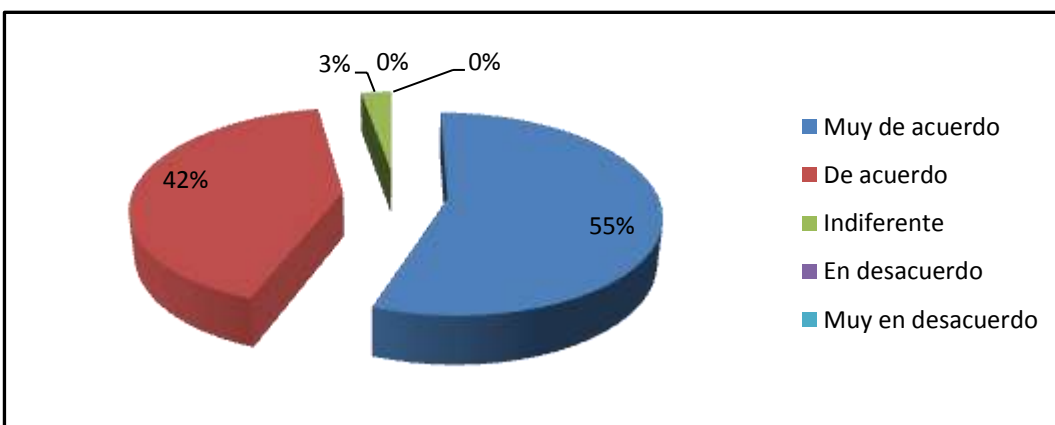
Tabla N° 11 El juego de roles en el proceso educativo

¿Cree usted qué tienen Influencia los juegos de rol en el proceso educativo de los niños de 4 a 5 años?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°11	Muy de acuerdo	20	55%
	De acuerdo	14	42%
	Indiferente	2	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Grafico N° 11 El juego de roles en el proceso educativo



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: 20 de los representantes legales están muy de acuerdo, 14 están de acuerdo, y 2 se muestran indiferentes. Los Representantes legales tienen un alto porcentaje de que el juego de roles en el proceso educativo para los niños que necesita desarrollar las habilidades y destrezas, definitivamente, es importante el juego de roles en los niños porque permite desarrollar todos los procesos mentales como: atención, memoria, razonamiento, equilibrio.

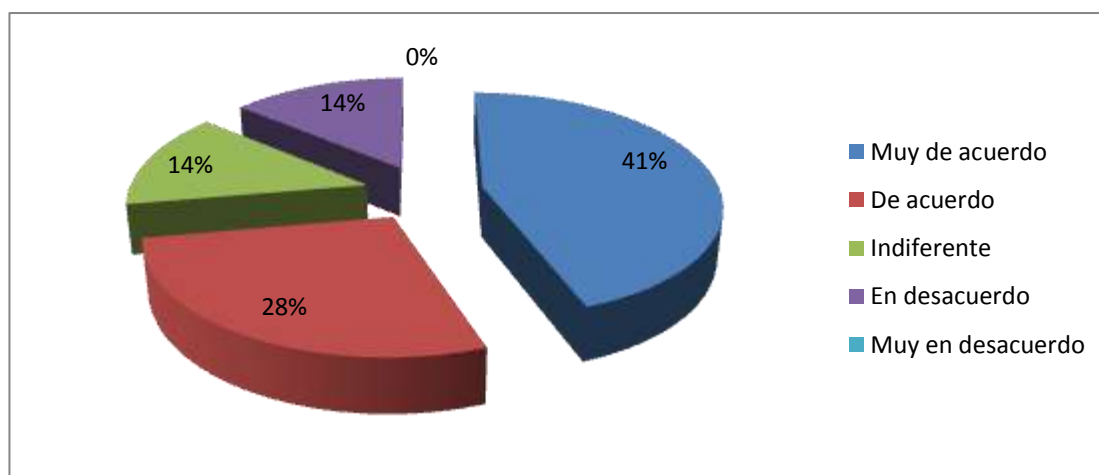
Tabla N° 12 Los juegos de roles debe ser una herramienta en el proceso de aprendizaje.

¿Los juegos de roles deben ser una herramienta que deben utilizar los docentes en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°12	Muy de acuerdo	16	41%
	De acuerdo	10	28%
	Indiferente	5	14%
	En desacuerdo	5	14%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 12 Los juegos de roles deben ser una herramienta en el proceso de aprendizaje



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 16 de los representantes legales están muy de acuerdo, el 10 están de acuerdo y comentan que tienen herramientas para el proceso de aprendizaje para aplicar en habilidades de diferentes actividades de juego de roles para los niños de 4 a 5 años, el 5 fueron indiferentes y el 5 están en desacuerdo.

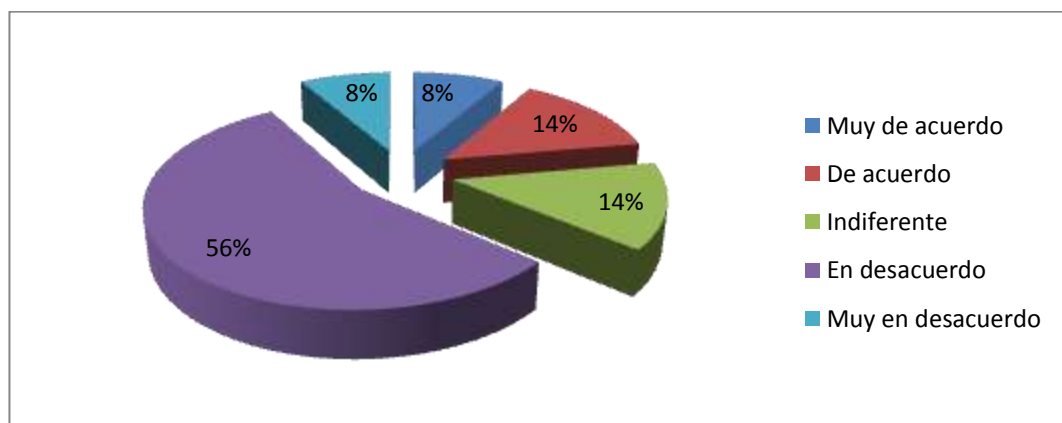
Tabla N° 13 Aplicar los procesos integrarles entre familia- escuela social y cultural a través de las actividades de juego.

¿Cree usted que en la escuela aplican los procesos integrarles entre familia- escuela social y cultural a través de las actividades de juego?			
Ítem N°13	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	3	8%
	De acuerdo	5	14%
	Indiferente	5	14%
	En desacuerdo	20	56%
	Muy en desacuerdo	3	8%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Grafico N° 13 Aplicar los procesos integrarles entre familia-escuela social y cultural a través de las actividades de juego



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: 20 de los representantes están en desacuerdo 3 muy en desacuerdo, 5 indiferentes, que no se aplican los procesos integrarles entre familia- escuela social y cultural a través de las actividades de juego, para que los niños aprendan a mejorar su autoconocimiento y así las habilidades y destrezas tendrá oportunidad de mejorar y 5 están en de acuerdo, y 3 están muy de acuerdo.

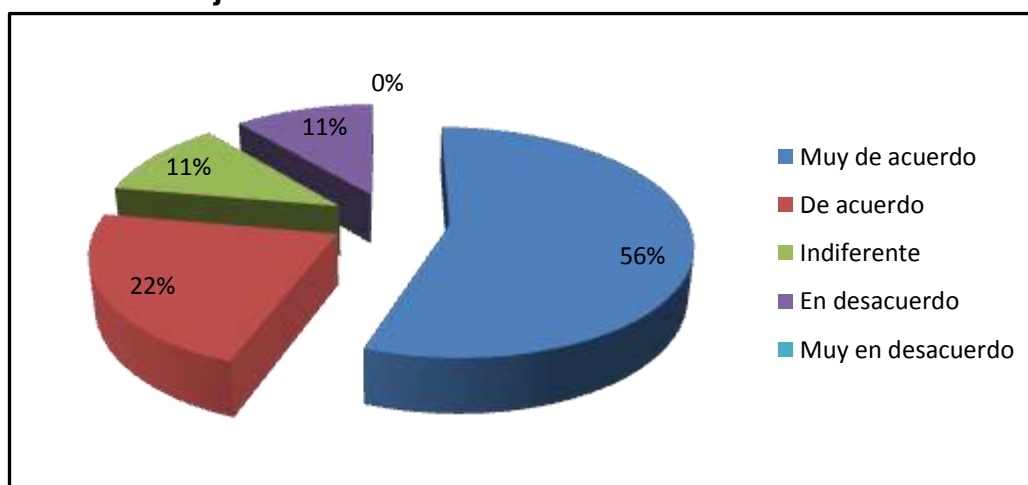
Tabla N° 14 Desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años mejore la calidad de vida

¿Usted cree que el desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años mejore la calidad de vida dentro del aula?			
Ítem N°14	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	20	56%
	De acuerdo	8	22%
	Indiferente	4	11%
	En desacuerdo	4	11%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Grafico N° 14 Desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años mejore la calidad de vida



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 20 de los representantes legales están muy de acuerdo y el 8 de acuerdo, manifestando que el desarrollo del ámbito de convivencia si mejora la calidad de vidas dentro del aula, 4 fueron indiferentes y 4 están en desacuerdo; los representantes legales tienen interés en el desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años y mejore la calidad de vida.

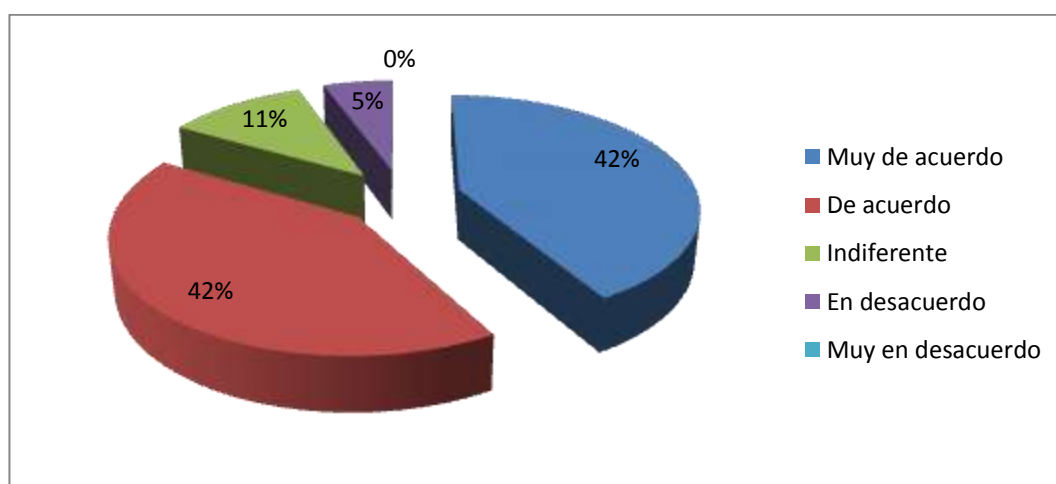
Tabla N° 15 El aprendizaje del conocimiento de sí mismo

¿Considera usted que los niños mejoran el aprendizaje del conocimiento de sí mismo mediante los juegos de roles?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°15	Muy de acuerdo	15	42%
	De acuerdo	15	42%
	Indiferente	4	11%
	En desacuerdo	2	5%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 15 El aprendizaje del conocimiento de sí mismo



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: Los representantes Legales esto es el 15 están muy de acuerdo, y 15 de acuerdo indicando también que los niños si mejorarán en su aprendizaje con la aplicación de los juegos de rol, 4 fueron indiferentes y 2 están en desacuerdo; los representantes legales con este puntaje alto manifiesta que tienen mucho interés en que los hijos aprendan a trabajar a través de destrezas y habilidades durante actividades lúdicas.

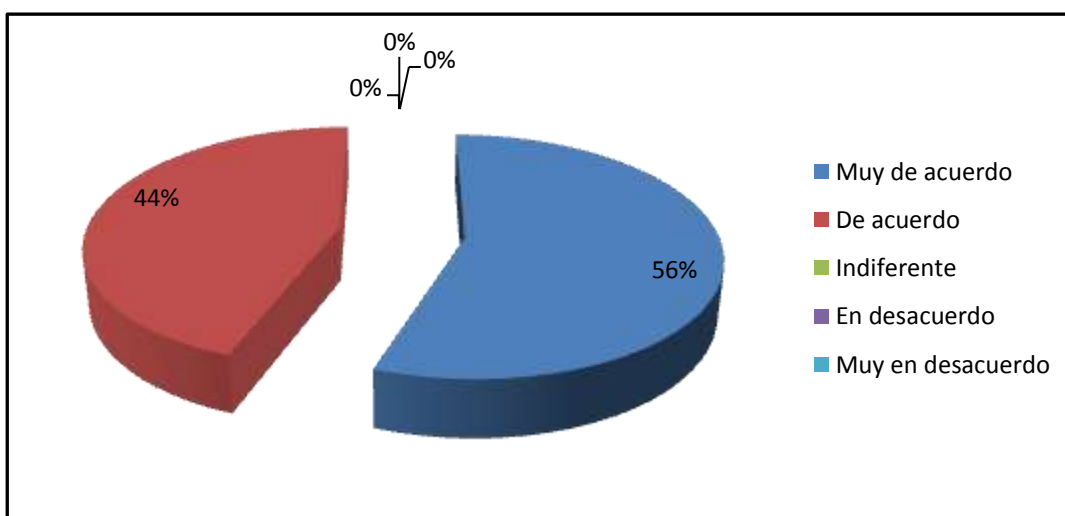
Tabla N° 16 Las habilidades y destrezas

¿Los docentes están aptos para desarrollar habilidades y destrezas en la convivencia a través de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 años?			
Ítem N°16	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	20	56%
	De acuerdo	16	44%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Grafico N ° 16 Las habilidades y destrezas



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 20 de los representantes legales están muy de acuerdo y 16 de acuerdo y comentaron que si pero su porcentaje un es tan alto está en el término medio eso preocupa a los padres que los docentes no desarrollen ciertas habilidades y destrezas para poder ayudar a orientar a los hijos en la conducta.

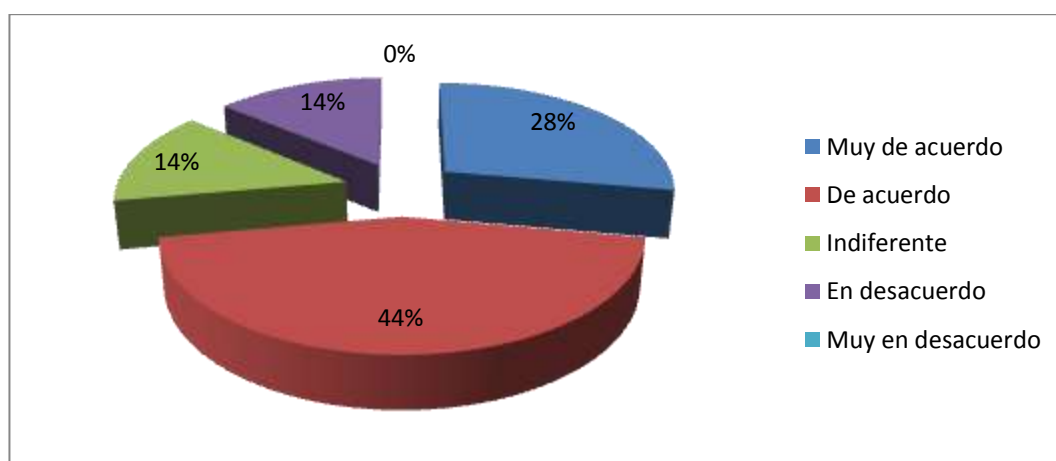
Tabla N° 17 Capacitación para los representantes legales

¿Considera que la escuela deben capacitar a los padres como mediadores de un lenguaje comunicacional a través del enfoque lúdico?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°17	Muy de acuerdo	10	28%
	De acuerdo	16	44%
	Indiferente	5	14%
	En desacuerdo	5	14%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 17 Capacitación para los representantes legales



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: El 16 de los representantes legales encuestados están de acuerdo y 10 de acuerdo, manifestando que si desean capacitarse en la parte de la escuela deben capacitar a los padres como mediadores de un lenguaje comunicacional a través del enfoque lúdico; 5 fueron indiferentes y 5 restantes están en desacuerdo.

Tabla N° 18

Pedagogía lúdica

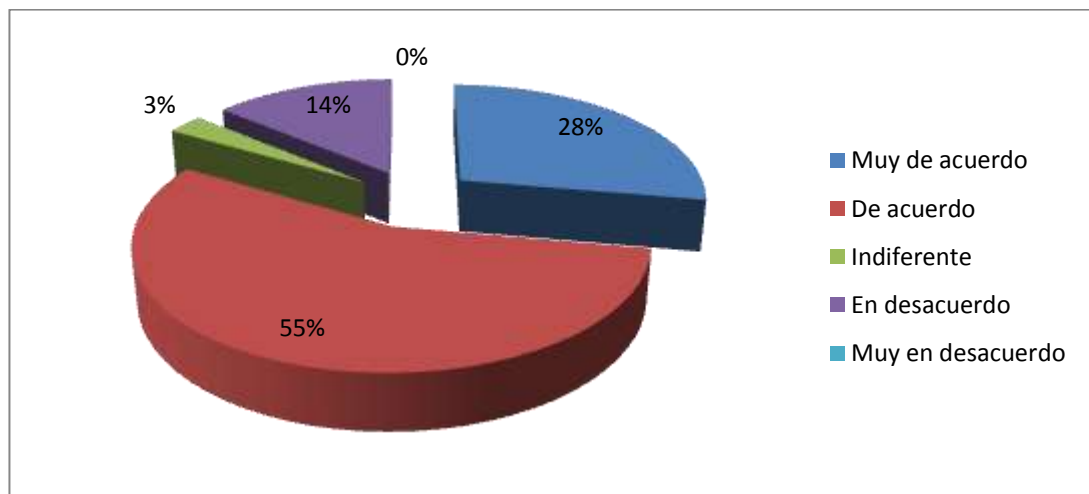
¿Considera usted que a través de una pedagogía lúdica se mejora los procesos de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años durante la parte escolar?			
Ítem N°18	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	10	28%
	De acuerdo	20	55%
	Indiferente	1	3%
	En desacuerdo	5	14%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 18

Pedagogía lúdica



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: Los 20 representantes legales manifestaron estar de acuerdo, 10 muy de acuerdo, 5 en desacuerdo y 1 indiferente. Los representantes legales comentaron no estar de acuerdo con los castigos en los niños pero, es necesario orientar a los padres para saber cómo dirigir la conducta de los hijos y que no se sientan culpables.

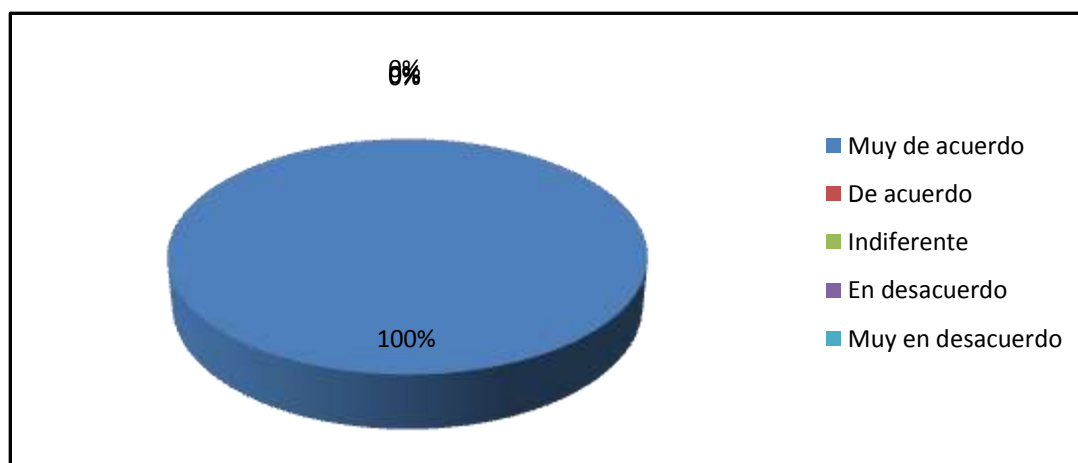
Tabla N° 19 Guía didáctica con enfoque Lúdico

¿La incorporación de una Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes y representantes legales ayudará a integrar a toda la comunidad educativa?			
	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°19	Muy de acuerdo	36	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 19 Guía didáctica con enfoque Lúdico



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: Los 36 de representantes legales manifestaron estar muy de acuerdo, Los representantes legales comentaron que es necesario para ayudar a los docentes y padres de familia diseñar una guía didáctica con enfoque lúdico para interactuar y mejorar la conducta de los niños. Especialmente la socialización de ellos.

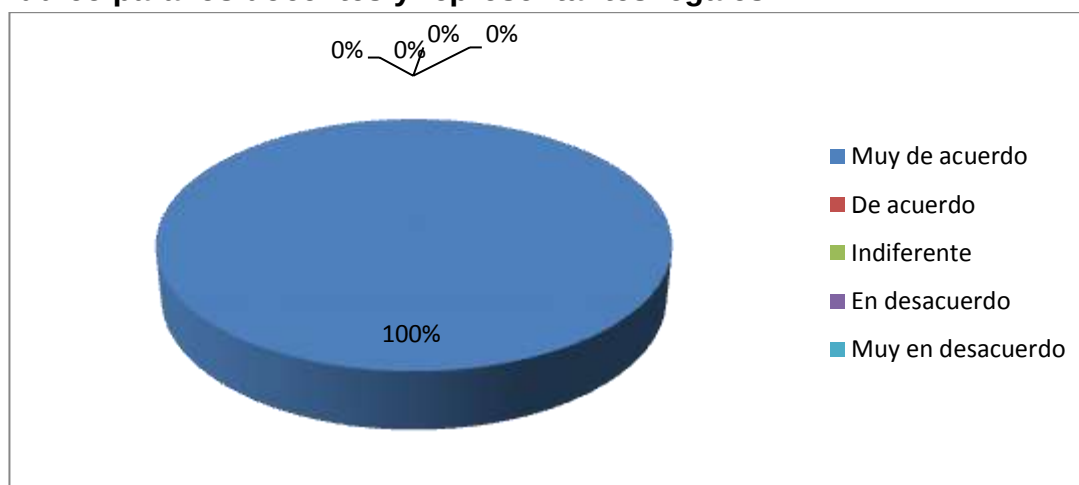
Tabla N° 20 La importancia de la institución educativa con enfoque lúdico para los docentes y representantes legales

¿Considera usted que en la institución donde elabora debe existir una Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes y representantes legales?			
Ítem N°20	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Muy de acuerdo	36	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	36	100%

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Gráfico N° 20 La importancia de la institución educativa con enfoque lúdico para los docentes y representantes legales



Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Ángela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

Comentario: 36 de los representantes legales encuestados, manifestaron que si requieren que los docentes tengan una guía didáctica con enfoque lúdico para que los capaciten durante todos los años. Esto permitirá a todos los niños mejorar en el entorno familiar, escolar, socio-afectivo, social y cultural.

Resultados de las evaluaciones aplicada a los niños de 4 a 5 años de la escuela Fiscal “Enrique Vallejo Vivanco”

Ámbito Expresión corporal y motricidad											
Objetivo del subnivel: Descubrir y relacionarse con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.											
Nº	NÓMINA DE ESTUDIANTES	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente con sus partes		Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.		Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo.		Respetar las diferentes individualidades que existen entre sus compañeros		Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Acosta Macias Henry Matías	X		X			X	X			X
2	Aguilera Martínez Justin Alexander	X		X			X	X			X
3	Alvarado tagua Steven Daniel	X			X		X	X		X	
4	Anzules Franco Damarys Denisse	X		X			X		X		X
5	Arana Pillasagua Jostin Xavier	X			X	X		X		X	
6	Barzola Holguín Ariel Sfrastian	X			X		X		X		X
7	Bayas Arreaga José Dausthin	X			X		X		X	X	
8	Briones Salvatierr Michael Emmanuel	X		X		X		X			X
9	Cabanilla Plaza Hellen Mayleen	X		X		X	X		X		X
10	Carrero Quijije Luis miguel	X		X			X		X		X
11	Catuto Tumbaco Alice Dayanar	X		X			X	X			X
12	Chacay Castro Yandry Dustin	X		X			X	X		X	
13	Delgado Lino Eduardo Samuel	X			X	X		X		X	
14	Espinoza Guaranda Alexander Gabriel	X		X		X		X		X	
15	García Cacao Luis Angel	X		X			X	X			X
16	Guaypacha Paguay Joselyne Alexandr	X			X	X		X		X	
17	Guerrero Vargas Mia Sharik	X			X		X		X	X	
18	Jama Gutierrez Imber Merlin	X			X	X			X	X	

19	Magallanez Tabarez Luis Daniel	X		X	X	X			X		X
20	Menoscal Luzarraga Moises Sauro	X			X		X		X		X
21	Mora Cuero Isis Romina	X		X		X			X		X
22	Murillo Suaréz Ashley Guadalupe	X		X		X			X	X	
23	Rodríguez Castro Elkin Samuel	X		X		X	X		X		X
24	Romero Robles Jeniffer Alejandro	X		X			X		X		X
25	Rosado Pin Valeska	X		X			X	X	X		X
26	Sánchez barzola Wendy	X		X			X	X	X	X	
27	Saa Alvarado Anthony Johan	X			X		X		X	X	
28	San Lucas Jiménez María de los Ángeles	X			X		X	X	X	X	
29	Santana Resabala Salma Samantha	X		X				X		X	
30	Sellan Moran catalina Belén	X		X				X		X	
31	Silva Martínez Levi Isaías	X		X				X		X	
32	Toala Merchán Brayan Andrés	X		X				X		X	
33	Toala Merchán Brayan Sebastián	X		X				X		X	
34	Tulmo Aragundi Anderson Andrés	X			X		X			X	
35	Viteri Reina Jordy Bismark	X		X			X			X	
36	Zamora Cevallos Caroline Desire	X		X			X			X	

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".

Elaborado por: Angela Ramos Vera y Malena Falcones Fajardo.

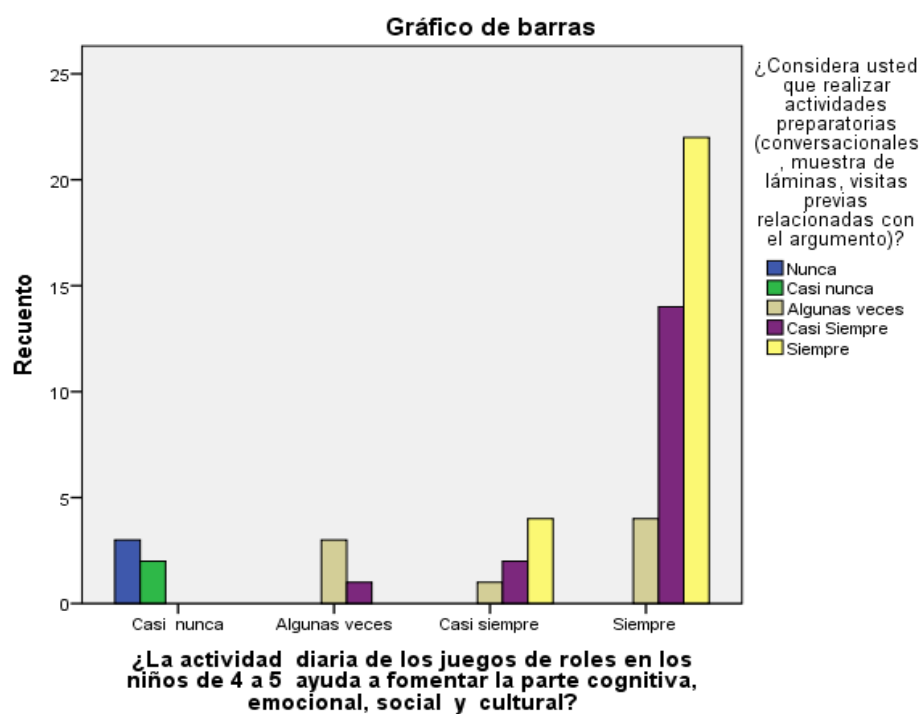
Prueba de Chi-Cuadrado

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural? * ¿Considera usted que realizar actividades preparatorias (conversacionales, muestra de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento)?	56	100,0%	0	0,0%	56	100,0%

¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural? ¿Considera usted que realizar actividades preparatorias (conversacionales, muestra de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento)? tabulación cruzada

			¿Considera usted que realizar actividades preparatorias (conversacionales, muestra de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento)?					Total
			Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre	
¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural?	Casi nunca	Recuento % dentro de ¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural?	3 60,0%	2 40,0%	0 0,0%	0 0,0%	0 0,0%	5 100,0%
	Algunas veces	Recuento % dentro de ¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural?	0 0,0%	0 0,0%	3 75,0%	1 25,0%	0 0,0%	4 100,0%
	Casi siempre	Recuento % dentro de ¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural?	0 0,0%	0 0,0%	1 14,3%	2 28,6%	4 57,1%	7 100,0%
	Siempre	Recuento % dentro de ¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a 5 ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural?	0 0,0%	0 0,0%	4 10,0%	14 35,0%	22 55,0%	40 100,0%
Total			3 5,4%	2 3,6%	8 14,3%	17 30,4%	26 46,4%	56 100,0%



Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	69,382 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	43,725	12	,000
Asociación lineal por lineal	30,841	1	,000
N de casos válidos	56		

a. 17 casillas (85,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,14.

Comentario: En las variables de cada pregunta se encontró un 55.78% de verosimilitud del rango estimado. a. 22 casillas (8,44%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Entrevista a la directora de la escuela

1.- ¿Considera usted que la influencia del juego de roles solamente ocurre en los hogares de los niños de 4 a 5 años?

El juego de roles no está solamente relacionado en los hogares, es decir en cualquier ambiente que el niño de 4 a 5 años este presente tendrá influencia de diferentes roles, por ejemplo en la escuela el niño observa diferentes roles que existe, maestra, rectora, alumnos.

2- ¿Cree usted que la escuela ofrece actividades lúdicas para los niños que ingresan a la institución?

Si, ya que en niño de esa edad esas actividades son las primordiales para que ellos puedan asimilar sus aprendizajes.

3.- ¿Considera usted que la escuela imparte actividades pedagógicas lúdicas sin reglamento?

No, porque hoy en día hay instituciones que están para supervisar que las instituciones educativas cumplan con lo que está programado en la ley.

4.- ¿Qué tan necesario es que el docente conozca sobre la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años?

Es necesario al 100% porque el docente debe conocer sobre lo que va a realizar para crear las actividades que logren desarrollar en cada ámbito.

5.- ¿Cree usted que se debe establecer los patrones de valores para los niños de 4 a 5 años de edad?

Si porque ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades para su crecimiento y desarrollo en el niño.

Respuestas de las interrogantes de la investigación

1.- ¿Qué importancia tiene la influencia del juego de roles en los niños de 4 a 5 años?

La influencia del juego de roles se relaciona con la parte de aprendizaje social, con el entorno y suma la importancia de la experiencia que los niños experimentan en la infancia. Se presenta desde muy temprana edad y trabaja con los antecedentes del niño para relacionarse con la sociedad y su entorno permite desarrollar actividades sociales que a diario los niños deben convivir en diferentes entornos que él debe relacionarse y desarrollarse durante su crecimiento.

2.- ¿Qué tipos de juegos existen para niños y niñas de educación Inicial?

Juego motor o de ejercicio

Juego simbólico

Juego de reglas

Juego de construcción

3.- ¿Cuáles son las contribuciones que aportan las actividades del juego de roles en los niños y niñas de educación Inicial?

El juego es un eje principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su práctica permite alcanzar conocimientos de forma significativa, fomenta la adquisición de una riqueza expresiva y de un vocabulario más amplio, mediante el juego los niños comunican su mundo interno proponiéndolo ante el exterior como su principal lenguaje, basados en las experiencias e intereses que tienen de un mundo imaginario.

4.- ¿Cree usted que influyen los juegos de roles en las actividades que realizan los niños de 4 a 5 años en la escuela?

El juego de roles a más de fomentar el desarrollo cognitivo del niño/a sobre todo en componentes como la resolución de problemas, la argumentación, la capacidad para organizar, clasificar, agrupar,

comprender, interpretar, deducir, etc. sirve como medio para la socialización, la adquisición e interiorización de valores y emociones; de allí su importancia en el ámbito educativo.

5.- ¿Considera usted importante la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años?

En la etapa de tres a seis años de edad, el niño comienza a ser más consciente de su entorno y de la sociedad. Dejan de observarse como un ser apartado de los demás y egocéntrico; empiezan a darse cuenta que forma parte de un todo. Debido a ello, es importante que el pequeño comience a socializar dentro de sus prácticas diarias, que aprenda a compartir y a pensar en los demás.

6.- ¿Considera que el ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años ayuda a mejorar el nivel de conocimiento?

La riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

7.- ¿Qué piensa usted si se utiliza actividades de juego de roles con la finalidad de establecer relaciones sociales entre niños de 4 a 5 años?

Los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos con pares y adultos significativos, diferentes a los de su familia, a relacionarse con el ambiente natural, social y cultural; a conocerse, a ser más autónomos, a desarrollar confianza en sí mismos, a ser cuidados y a cuidar a los demás.

8.- ¿En qué medida el educador utiliza las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial para mejorar la convivencia?

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños.

9.- ¿Considera que con una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes ayudará a mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje y la convivencia?

Beneficia a esos niños en una forma participativa para poder adquirir las habilidades necesarias sean esta cognitiva que desarrolla el pensamiento y brinda oportunidad a poder mejorar un lenguaje, la fonética, los juegos de palabras, así da apertura a expresar sus ideas y opiniones.

10.- ¿Considera que la enseñanza mediante herramientas lúdicas, permite corregir incoherencias dentro del preescolar?

La actividad lúdica estimula en el niño la alegría de vivir, proporcionándole estados de bienestar subjetivo, de felicidad. Mientras tanto, la ausencia de juego genera en el niño todo tipo de problemas cognitivos, sociales y emocionales.

Correlación de las variables

Resultado del Objetivo 1

Desarrollar habilidades y destrezas a través de actividades del juego de roles en los niños de la muestra bajo estudio.

Conclusión del objetivo 1

Realizada las encuestas a los docentes en la pregunta dos los resultados relaciona la influencia de los juegos de roles como una estrategia lúdica en la actitud de los estudiantes, esta información está dada porcentualmente estableciendo en un 60% a la variable unificada entre muy de acuerdo y de acuerdo consideran que los docentes deben aplicar estrategias de juegos para mejorar el desarrollo del ámbito de convivencia y actitudinal de los estudiantes.

Dado los resultados obtenidos de la encuesta a los representantes se establecen en un porcentaje mayoritario para la pregunta tres un 62% de los encuestados reconocen que les agradecería que los maestros utilicen

los juegos de roles como estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Resultado del Objetivo 2

Describir la forma de desarrollar el ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años bajo estudio.

Conclusión del objetivo 2

Revisada las encuestas a los docentes en la pregunta ocho los resultados representan un alto porcentaje en la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar la convivencia de los estudiantes en el aula durante la enseñanza, especialmente con los que presentan problemas de hiperactividad. Dado los resultados obtenidos de la encuesta a los representantes se establecen muy alto que están de acuerdo en que los docentes busquen mejores estrategias o metodología diferente para que los niños mejoren sus actitudes y convivencia dentro aula de clases.

Resultado del Objetivo 3

Diseñar una guía didáctica con enfoque lúdico a partir de los resultados obtenidos.

Conclusión del objetivo 3

Realizada las encuestas a los docentes en la pregunta nueve los resultados demandan que la aplicación de una guía didáctica con enfoque lúdico para el docente, y que están muy gustosos de participar en la aplicación de esta guía y poder ayudar en el aprendizaje y cambio de actitudes en la convivencia de sus estudiantes.

Dado los resultados obtenidos de la encuesta a los representantes se establecen en un porcentaje un poco mayor de la mitad esto es el 56% de los encuestados reconocen que la aplicación de una guía didáctica con enfoque lúdico ayudará a mejorar el desarrollo del ámbito de convivencia de los estudiantes.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje por competencias en la comunidad educativa. Como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje cognitivo en los niños de 4 a 5 años. Los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje procedimental y actitudinal en los estudiante de la escuela.

La mayoría de los docentes solamente se enfocan el proceso motriz de los niños. Que deben trabajar entre las diferentes actividades lúdicas que ayuda a desarrollar a fomentar la comunicación en los niños de 4 a 5 años; los encuestados en esta investigación que las actividades lúdicas muchos docentes deben trabajar y aplicar en cada proceso. En una parte de las actividades lúdicas dicen que casi nunca proporcionan actividades a los niños de 4 a 5 años en actividades lúdicas en relación a las experiencias vividas.

Recomendaciones

Con la experiencia realizada científicamente, se sugiere muy respetuosamente que se utilice en el país el juego de roles como estrategia motivadora, pues mejoran significativamente el aprendizaje y mantiene alerta al educando. Se propone también que los docentes y representantes legales inserten a sus clases diarias el juego de roles como estrategia motivadora, actividad que optimiza y fija el aprendizaje del niño de 4 a 5 años. Se enfoca utilizar las actividades lúdicas en los niños de 4 a 5 años para fomentar a desarrollar en ciertos ámbitos como motora, cognitiva, social y afectiva.

Las actividades lúdicas en los niños de 4 a 5 años son herramientas para la adquisición de habilidades y destrezas en el aprendizaje para adquirir nuevas experiencias. Fortalece los roles familiares donde da apertura a la interacción en todos los aspectos e incentiva crear nuevas actividades dentro de su familia. Los docentes deben aplicar las herramientas a los niños de 4 a 5 años individuales como grupales para que puedan desarrollar todos los factores en el proceso de evolución de cada uno de ellos y de acuerdo a las necesidades. Los docentes con el enfoque de actividades lúdicas y permite desarrollar la observación en los niños.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título

Guía didáctica con enfoque lúdica para docentes

Introducción

Las prácticas educativas rutinarias, y teóricas, solo estimulan el conocimiento de los estudiantes e impiden desarrollar todas sus dimensiones. Es así como desde los primeros años de la educación del ser humano se pueden palpar falencias relacionadas con los valores, la autoestima, habilidades y destrezas que se presentan descontextualizadas para el diario vivir y que en el transcurso de la vida académica del estudiante se incrementan paulatinamente, debido a que los docentes se preocupan más por desarrollar su campo disciplinar olvidando las otras dimensiones humanas.

Siendo el sistema educativo consciente de este fenómeno, promulga diversas leyes para corregir, sin embargo, no ha establecido claramente los mecanismos de control que permitan dar cuenta de la funcionalidad de éstas leyes, dan como resultado que aún hoy en día se mantengan las mismas prácticas tradicionalistas. Los docentes diseñan e implementan un conjunto de acciones destinadas a propiciar el aprendizaje. El profesor no es un mero transmisor de información sino que tiene la función de la enseñanza, intervenir, promover y orientar los procesos de aprendizaje de los niños y de coordinación de los grupos.

La elaboración de una estrategia, implica no solo la selección de contenidos, sino las estrategias de pensamientos, que permitan interpretar, formular y afrontar los problemas relativos a los conocimientos y al aprender es decir desarrollar la capacidad de aprender a aprender. La estrategia no puede ser independiente de los contenidos, ya que las particularidades del contenido condicionan las posibilidades de su

enseñanza. La elección del Juego de Roles apuntó a la articulación entre teoría y práctica; la búsqueda de una apreciación crítica de las situaciones a tomar decisiones contextualizadas a partir de las condiciones determinantes que intervienen.

Justificación

En la Escuela Fiscal Enrique Vallejo Vivanco se trabaja el aprendizaje a través de la estrategia que se demuestra constantemente a los niños en las diferentes actividades que se ejecuta con la planificación curricular que el docente debe impartir en la enseñanza de las diferentes áreas. La práctica docente siempre debe estar relacionada con el análisis y factores que se relacionan dentro y fuera del aula para que la maestra pueda canalizar las necesidades que tienen cada niño y así lograr el aprendizaje de ellos.

Los niños de 4 a 5 años deben aprender a resolver las dificultades que se le presentan de acuerdo a los contextos que ellos se desarrollan. Sin embargo, en la realidad de relacionarse en el contexto escolar ellos aprenden nuevos conceptos y diferencian ese aprender hacer, donde brinda la pauta de tener nuevos conocimientos que apertura a través del juego lúdico que lo realiza armónicamente y motiva a tener nuevos intereses para aprender. Desde las aulas los docentes trabajan una serie de actividades donde los niños son los protagonistas de desarrollar habilidades y destrezas donde tengan la capacidad de demostrar los conocimientos para poder conformar equipos de trabajo y desarrollar creatividad, la iniciativa y la capacidad de expresión. El trabajo de esta guía es formar niños autónomos y creativos, motivadores que construyan las capacidades para desarrollar las habilidades a través de la dirección de las docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a

los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. Martínez. (2012), “se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación”. (p. 53).

Por ello, tomar en cuenta los objetivos de un trabajo como guía resuelve las técnicas que se ilustran en las diferentes actividades lúdicas que los docentes imparten el aprendizaje de los niños a que puedan solucionar diferentes situaciones de acuerdo a la situación que se presenta.

Objetivo general

Determinar la contribución del juego de roles en la formación integral de los años de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “Enrique Vallejo Vivanco”, para mejorar la convivencia entre los compañeros desarrollando un ambiente armónico para desarrollar el proceso de aprendizaje.

Objetivo específico

- Identificar características de la formación integral en los niños de 4 a 5 años.
- Diseñar la propuesta del juego de roles como estrategia didáctica lúdica para la formación integral en el ámbito de convivencia.
- Determinar y evaluar los juegos de roles como parte de la formación integral en los niños de 4 a 5 años para obtener una convivencia más armónica.

Importancia

La guía didáctica con enfoque lúdico dirigido para los docentes de la escuela de educación básica “Enrique Vallejo Vivanco”, con el fin de promover el desarrollo del ámbito de convivencia escolar e incrementar su participación en la prevención de inconvenientes dentro del aula de clases, trabajar en instituciones escolares que no cuentan en sus pensum programas de desarrollar el ámbito de convivencia y evitar situaciones de conflictos entre los estudiantes, fomentando un clima de armonía y compañerismo teniendo la capacidad de poder reaccionar frente a circunstancias adversas y mantener la calma.

Esta guía está orientando a los docentes de la escuela para poder enfrentar con mayor seguridad los diferentes momentos de conflictos entre los estudiantes y sensibilizar a los docentes sobre las consecuencias que puede ocasionar los problemas, así como las formas de prevenirlo mediante las aplicaciones de nuevas estrategias cómo son los juegos lúdicos.

Aspectos teóricos

Pedagógicos

Según, Sánchez. (2011), “la metodología requiere estrategias basadas en conceptos teóricos apoyadas con un software educativo, con el cual logrará el desarrollo de las capacidades cognitivas en los estudiantes de análisis, síntesis, deducción, comprensión”. (p. 19). La presente investigación pretende diseñar como propuesta una guía didáctica con enfoque de lúdico para que los estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “Enrique Vallejo Vivanco”, utilicen dentro de su proceso de aprendizaje los juegos lúdicos como herramienta para logran un desarrollo en el ámbito de convivencia.

Psicológicos

Captar la atención de los estudiantes no es tarea fácil el docente debe de ser ingenioso al aplicar la metodología adecuada para que cada

uno de ellos se interese por la asignatura en el presente caso el ámbito de convivencia no es muy atrayente sin embargo con procesos dinámicos y motivadores como es el uso de la tecnología accederá a que los estudiantes disfruten el aprendizaje y desarrollen un mejor proceso. Hoyos. (2011), “el proceso cognitivo, incluye el proceso de atención y percepción para la posterior emisión de criterios sobre un conocimiento, innovando el desarrollo de la capacidad de pensar y de reflexionar para que los aprendizajes se conviertan en significativos”. (p. 31).

Las actividades del pensamiento son complejas y requieren de procesos externos para asimilar los conocimientos por tanto los seres humanos utilizan los sentidos para proporcionarse externamente el aprendizaje a través de varias técnicas que le ayuden a mejorar su calidad de educación.

Tecnológicos

Morales. (2010). “Las herramientas tecnológicas en lo educativo fueron diseñadas para apoyar al docente en el desarrollo de sus clases de esta forma innovar la forma de enseñanza aplicando análisis para la emisión de criterios válidos sobre teorías”. (p. 67). La tecnología ha revolucionado el mundo en todas sus áreas, especialmente dentro de la educación ha abierto un sinnúmero de estrategias que permite al docente cambiar modos de enseñanza en las cuales les permita a los estudiantes mantener el interés por una asignatura o por indagar en los conocimientos.

Sociológicos

Según, Lamo. (2010), manifiesta que:

La interacción social es la respuesta de la dinámica que un maestro expresa durante el proceso enseñanza aprendizaje en cuya acción se establecen áreas de acción hacia los estudiantes interactuar e interrelacionarse socialmente entre sus compañeros,

de esta forma influenciara su comportamiento frente a los aprendizajes. (p.18)

Los docentes al aplicar la guía didáctica con enfoque lúdico estarán otorgando a los maestros y estudiantes una herramienta útil para el acceso y aprendizaje de los contenidos científicos que involucran al desarrollo del ámbito de convivencia, de esta forma se podrá aplicar el aprendizaje significativo donde los estudiantes construyan su propio conocimiento y lo asimile para posteriormente aplicarlo en su vida cotidiana.

Fundamentación Teórica

Para evitar que las actividades es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los niños, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del estudiante, a través de diversas actividades. Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en los niños, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes. Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje.

Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las

ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. Definir la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el niño necesita para apropiarse del conocimiento.

El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. Es fácil la comprensión de un contenido cuando el estudiante está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida. En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados. Se relaciona con la necesidad que tiene el niño de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el estudiante tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La actividad lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la

reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica. La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas. La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final. La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente.

Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes. El estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y

el docente no puede aplicar actividades lúdicas hasta que todos los niños se hayan familiarizado entre ellos.

Definitivamente, el juego de rol, junto al estudio de la influencia de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años hace que el docente parvulario reflexione en los procesos de desarrollo para que los estudiantes tenga una preparación, permite trabajar directamente sobre tres de las competencias básicas que es el aprendizaje autónomo, la integración en grupo y la planificación en las estrategias.

Fundamento legal

El presente Manual de Procedimientos para la Mediación de conflictos se sustenta en la Constitución de la República, dentro de la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el artículo referente a la educación dentro del marco del Buen vivir; y Reglamento Interno del Plantel, en los que se establecen deberes y derechos de los estudiantes, personal docente, autoridades, personal administrativo, auxiliares de servicio y las familias; y los Acuerdos y Resoluciones que se crearen para el efecto.

Guía didáctica

Para, Aretio. (2010), la guía didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del estudiante el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”. (p. 241). Analizando este concepto, se descubren aspectos muy importantes, que conviene destacar, para entender mejor el papel de la guía didáctica en la enseñanza-aprendizaje. Esto nos permite sostener que la guía didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza, por que promueve el aprendizaje autónomo.

Factibilidad de su aplicación

Esta propuesta con enfoque lúdico tiene acciones que los docentes deben aplicar de acuerdo a los procesos de enseñanza- aprendizaje y permite ser factible porque mide todos los aspectos que los niños de 4 a 5 años viven a diario en su contexto escolar, social, familiar, afectivo y cultural. Estas funciones suma las actividades complementarias. Este proyecto es factible porque comprende la elaboración y desarrollo de una guía didáctica con enfoque lúdico para los docentes que es un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organización del entorno en el contexto escolar de los niños de 4 a 5 años.

Financiera

El diseño de una guía didáctica con enfoque lúdico cuenta con los recursos económicos suficiente para el desarrollo, estudio y aplicación de la presente proyección educativa, en la razón de brindar a los estudiantes y docentes una herramienta útil que beneficie y potencialice el aprendizaje y la convivencia.

Técnica

Los recursos tecnológicos a pesar del tiempo no pasa de auge se mantiene por ser una herramienta dinámica que incentiva la imaginación y el desarrollo del ámbito de convivencia de los estudiantes a través de los cuales logran plasmar sus ideas y nuevos contextos educativos.

Recursos humanos

En la presente investigación se cuenta con la autorización de la realización del estudio de forma reglamentaria con la escuela de educación básica “Enrique Vallejo Vivanco”, y la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, quienes para los fines pertinentes

resultan los beneficiarios de las investigaciones que se realicen en mejorar de alguna problemática existente.

Política

En el art. 283 de la Constitución de la República del Ecuador en cuanto al sistema económico y político “reconoce al ser humano como sujeto y fin (...) en el accionar educativo el estudiante es factor importante para los profesionales de la educación los que deben fomentar en ellos el pensamiento crítico y la convivencia para generar un aprendizaje significativo. Si bien es cierto que la educación requiere de la orientación de un profesional, también en la actualidad la tecnología aporta en gran medida con contenidos teóricos que ayudan a entender las teorías a los estudiantes, el estado apoya el uso de la tecnología como complemento de la preciosa tarea de enseñar.

Descripción de la propuesta

Esta didáctica es interpretativa-narrativa en la que los estudiantes asumen un personaje imaginario a lo largo de una historia en la que interpretan diálogos diseñados para facilitar su aprendizaje. Así mismo, esta técnica se adapta a diferentes edades, diversos niveles y áreas de conocimiento y además sirve como una metodología innovadora en el aula de clase.

- Título
- Nivel
- Ámbito de desarrollo y aprendizaje
- Destreza con criterio de desempeño
- Objetivos
- Tiempo
- Procedimientos
- Recursos
- Indicadores de evaluación

GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE LÚDICO PARA DOCENTES



AUTORAS:
FALCONES FAJARDO MALENA ALEXANDRA
RAMOS VERA ANGELA KATIUSCA

PLANIFICACIÓN N° 1

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: Desarrollo emocional y la confianza en sí mismo".

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente son sus	Experiencias concretas Conversar sobre situaciones desarrolladas con otros compañeros Observación y Reflexión Presentar los diferentes temas que se tratarán en el taller Conceptualización Juego a la gallina coja. Realizar el juego de lucha madres-padres Aplicación Jugar al gato y al ratón Ejercicios de relajación.	Pitos Conos Colchonetas Patio	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

ACTIVIDAD N° 1



<http://www.psicoglobal.com/blog/confianza-en-uno-mismo>

TÍTULO: "Desarrollo emocional y la confianza en sí mismo".

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Participar en juegos grupales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permita mantener un ambiente armónico con sus pares.

OBJETIVOS: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que beneficien positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller: 2 semanas

PROCEDIMIENTOS: Se crea el ambiente para trabajar con los representantes legales a través de dinámicas grupales, expresión corporal, juego de roles, técnicas de arte y creatividad.

- Realización de actividades lúdicas, juegos, canciones.
- Incentivo a los padres a manifestar sus ideas
- Comunicación en forma oral la historia familiar

RECURSOS: Pitos, conos, colchonetas, patio.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **técnica** Observación individual, **instrumento** lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 2

Docentes: Ángela katiuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

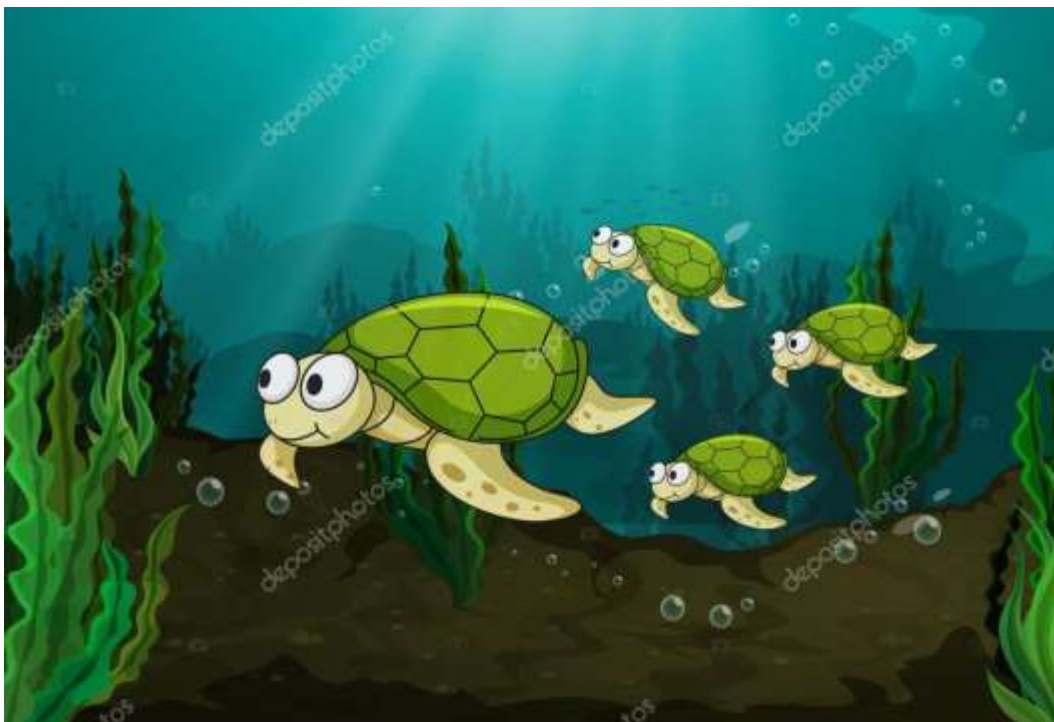
Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: Carrera de tortugas

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente son sus	Experiencias concretas Determinar los límites de juego Organizar los grupos para el juego Observación y Reflexión Presentar los límites del juego Establecer las reglas Conceptualización Desarrollar el juego con los docentes Establecer una penitencia al grupo perdedor Aplicación Caminar como la tortuga en diferentes direcciones Cuando escuche el silbato debe de regresar a su puesto	Pito Conos Colchonetas Patio	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 2



<https://sp.depositphotos.com/14030908/stock-illustration-turtles.html>

(Medussa, 2011)

TITULO: “CARRERA DE TORTUGAS”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Participar en juegos grupales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permita mantener un ambiente armónico con sus pares.

OBJETIVOS: Desarrollar la parte motora gruesa, los docentes realizaran la actividad motriz gruesa a través de los juegos de carrera.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de

la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto, deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.

Juego Motor

RECURSOS: Almohadón o almohada pequeña para cada participante.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **técnica** Observación individual, **instrumento** lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 2

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: Jugamos con el cuerpo

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico son sus pares.	Experiencias concretas Organizar y establecer las normas del juego Realizar la dinámica brinca, brinca Observación y Reflexión Entregar un sobre a cada participante Conceptualización Realizar el juego “Juguemos con el cuerpo” Cumplir con lo que dice la tarjeta Aplicación Pies con rodillas Mantener el equilibrio.	Pito Colchonetas Periódicos Patio	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 3



<https://es.aliexpress.com/item/Kids-FBalance-Beams-Walking-Play-Indoor-Outdoor-Balance-Training-Sensory-Integration-Equipment-Team-Game/32783861228.html>

(Muñoz Daniel, 2009)

TÍTULO: “Jugamos con el cuerpo.”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Participar en juegos grupales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permita mantener un ambiente armónico con sus pares.

OBJETIVOS: Desarrollar la destreza motriz gruesa con los docentes para luego transferir información a los niños de 4 a 5 años

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio. Los docentes realizan actividades que son enfocadas en niños para practicar procesos de aprendizaje.

RECURSOS: Tarjetas de imágenes.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: técnica Observación individual, instrumento lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 4

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que beneficien positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: El anillo travieso

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico son sus pares.	Experiencias concretas Conversar sobre experiencias que le hayan sucedido Observación y Reflexión Establecer normas y reglas del juego Indicar la temática del juego Conceptualización Unos niños se sientan Otros niños toman la sogá Otro niño esconde el anillo Aplicación Jugar a la gallina ciega	Pito Soga Anillo Patio Pañuelo	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 4



<https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-el-grupo-de-ni%C3%B1os-est%C3%A1-jugando-el-tren-de-la-cuerda-image32555760>

(Vector R., 2012)

TITULO: “El anillo travieso”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

OBJETIVOS: Desarrollar la motricidad fina a través de objetos, para adquirir habilidades y destrezas.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Todos los niños menos uno deben sentarse en ronda tomando la sogá, uno oculta el anillo debajo de su mano, sin que lo vea el niño que va al centro, cuando el del centro descubre quien tiene el anillo, tomara su lugar, será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.

RECURSOS: Pito, sogá y un anillo que se deslice por esta y pueda ocultarse en la mano de un niño.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: técnica Observación individual, instrumento lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 5

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: Lanzar la pelota

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.	Experiencias concretas Describir el juego a realizar Organizar los grupos Observación y Reflexión Explicar el juego a los niños Ubicar las cajas en sus diferentes lugares Conceptualización Lanzar la pelota hacia las diferentes cajas Contar las pelotas que están dentro de las cajas Aplicación Jugar a lanzar la pelota a la canasta	Pito Caja Pelotas Canasta	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 5



<https://www.bloghoptoys.es/pelotas-y-balones-para-jugar-controlar-su-cuerpo/>
(Rebeca de Hop'Toys, 2017)

TÍTULO: “Lanzar la pelota”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

OBJETIVOS: Estimular los movimientos corporales del cuerpo con objetos para que los niños puedan mejorar.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Proponer a los niños organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños para que traten de introducir la pelota en la caja. Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja.

RECURSOS: Cajas de diferentes materiales y pelotas.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **técnica** Observación individual, **instrumento** lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 6

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que beneficien positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: Juego de imágenes

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.	Experiencias concretas Conversar sobre juegos parecidos Conversar sobre su familia Observación y Reflexión Sentarse en grupos Colocar los libros de cartón delante de los niños Preguntar a los niños que ven Conceptualización Pedir a los niños que busquen objetos en su entorno Adecuar el tono de voz, los gestos y la entonación según la situación Aplicación Dar el significado según la palabra	Pito Laminas Cartones	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 6



<https://www.lds.org/topics/disability/helps/managing-classroom-behavior?lang=spa&old=true>

(Unicet, 2016)

TÍTULO: “Juego de imágenes”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

OBJETIVOS: Comunicar la forma del lenguaje verbal entre los compañeros para beneficio de las niñas y niños de 4 a 5 años. A través de cuentos, fabulas.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Siéntense en grupo y disponga los libros de cartón delante de los niños y niñas, pregunte a los niños y niñas qué ven y qué encuentran en las imágenes que aparecen en los libros, pida a los niños y niñas que cuenten una historia sobre las imágenes o que digan lo que piensan de ellas, pida a los niños y niñas que busquen objetos de su entorno que se parezcan a los que observan en las imágenes y los nombren.

RECURSOS: Pito, laminas, cartones.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **técnica** Observación individual, **instrumento** lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 7

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo

Nivel: Inicial 2

Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.

Actividad: Pelota de espuma

Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social

Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.	Experiencias concretas Dialogar con los presentes sobre el tema Exponer fotos de los integrantes de una familia Observación y Reflexión Colocar una cesta en el centro Distribuir a los niños en grupos Conceptualización Jugar a la pelota de espuma Realizar diferente juegos donde se utilicen la pelota Aplicación Realizar el juego de la gallina ciega Jugar a las quemas	Pito Pelotas Cestas Pañuelos	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 7



<http://viviendoloenlosjuncos.blogspot.com/2014/05/dia-25.html>

TÍTULO: “Pelota de espuma”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

OBJETIVOS: Incrementar su habilidad en la manipulación de la pelota, a través de los juegos recreativos.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Conversación sobre su familia

Exposición de fotos de los integrantes de la familia Y descripción de todo lo que está en las fotos

Dar el significado de palabras cuando se esté describiendo las fotografías familiares

RECURSOS: Pelota Cestas y pañuelos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: técnica Observación individual, instrumento lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 8

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo				
Nivel: Inicial 2				
Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.				
Actividad: Dibujos en Equipo				
Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social				
Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo.	Experiencias concretas Distribuir al grupo en equipos de 6 Formar columnas Observación y Reflexión El animador indica el nombre del juego Establecer un tema A la orden de comenzar el dibujo inicia el juego Conceptualización Realizar el juego “Dibujos en equipos” Jugar al que pinta más rápido Aplicación Pintar la fruta del color que más le parezca	Pito Listón o lápiz Papel Colores	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 8



<http://artisticas-divertidas-en-preescolar.blogspot.com/>

(Calderon Patricia, 2014)

TÍTULO: “Dibujos en Equipo”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo.

OBJETIVOS: Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un listón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un listón en la

mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el listón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos.

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

RECURSOS: Listón o lápiz por equipo, pliegos de papel por equipo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **técnica** Observación individual, **instrumento** lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N° 9

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo				
Nivel: Inicial 2				
Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.				
Actividad: Dibujos en Equipo				
Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social				
Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo.	Experiencias concretas Distribuir al grupo en equipos de 6 Formar columnas Observación y Reflexión El animador indica el nombre del juego Establecer un tema A la orden de comenzar el dibujo inicia el juego Conceptualización Realizar el juego “Dibujos en equipos” Jugar al que pinta más rápido Aplicación Pintar la fruta del color que más le parezca	Pito Listón o lápiz Papel Colores	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 9



https://es.123rf.com/photo_9113584_dos-pintaron-manos-coloridos-fondo-blanco.html

(Olivares Tania, 2012)

TÍTULO: “El Pintar”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo.

OBJETIVOS: Agilizar los sentidos.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Dibujo de sus experiencias personales y familiares. Descripción de pinturas, esculturas presentadas en carteles, empleo de la técnica grafo plástica para crear una obra, escuchar sonidos naturales y artificiales para identificarlos, descripción verbal de la obra.

RECURSOS: Pito, listón o lápiz y colores.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: técnica Observación individual, instrumento lista de cotejo.

PLANIFICACIÓN N°10

Docentes: Ángela katuska Ramos Vera y Malena Alexandra Falcones Fajardo				
Nivel: Inicial 2				
Objetivo: Ayudar a que los niños descubran respuestas sociales que benefician positivamente las relaciones con los demás, su integración y resolución de conflictos.				
Actividad: La batalla de los globos				
Eje de desarrollo y aprendizajes: Desarrollo personal y social				
Componentes de los aprendizajes	Destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia	Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo.	Experiencias concretas Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos Observación y Reflexión El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado. Conceptualización Jugar al que más globos revienta en 15 segundos Aplicación Inflar globos y luego reventarlos	Pito Globos	Técnica Observación individual Instrumento Lista de cotejo

Actividad N° 10



<https://lacasadebarbol.wordpress.com/tag/psicomotricidad/>

(juegos para niños, 2017)

TÍTULO: “La batalla de los globos”

NIVEL: Inicial II

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Convivencia

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Incrementar su campo de interacción con otras personas a más del grupo

OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la convivencia.

TIEMPO: Por sesión 75 min, por taller 2 semanas.

PROCEDIMIENTOS: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. El participante que le revienta el globo queda eliminado.

Recursos: Pito, globos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: técnica Observación individual, instrumento lista de cotejo.

Bibliográfica

APARICIO, Francisco. (2015). *ACCION DIDACTICA DEL DOCENTE*.

Obtenido de ACCION DIDACTICA DEL DOCENTE:

<http://acciondidacticaimportancia.blogspot.com/>

BANDURA, Alberto. (2013). *TEORIAS DEL APRENDIZAJE SOCIAL*.

Obtenido de TEORIAS DEL APRENDIZAJE SOCIAL:

<https://prezi.com/7hyqcdq3cgfv/teorias-del-aprendizaje-social-de-albert-bandura/>

BLANCO. (2015). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y*

niñas de educación inicial. . Obtenido de Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. :

<http://eduaka.blogspot.com/>

BLANCO, Veneranda. (2012). *teorias del juego*. Obtenido de teorías del

juego: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

BY Azucena. (3 de febrero de 2015). *Un juego de rol para niños*. Obtenido de Un juego de rol para niños:

<http://www.educandolectores.es/2015/02/23/un-juego-de-rol-para-ninos/>

CALDERON, Patricia. (2014). *una historia, un comienzo, un sueño*.

Obtenido de una historia, un comienzo, un sueño: <http://game-looks.blogspot.com/2014/07/juegos-y-dinamicas-de-integracion-para.html>

CARING FOR YOUR BABY. (2015). *Logros del desarrollo: niños de 4 a 5*

años de edad. Obtenido de Logros del desarrollo: niños de 4 a 5 años de edad: <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-4-to-5-Year-Olds.aspx>

CONSUELO, María. (2012). *JUEGOS Y DINÁMICAS PARA NIÑOS*.

Obtenido de JUEGOS Y DINÁMICAS PARA NIÑOS:

<http://yosoyelpandevida.galeon.com/productos860502.html>

CRUZ, Miguel. (5 de abril de 2013). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS*.

APLICADOS AL PROYECTO DE SERVICIOS COMUNITARIOS

. Obtenido de TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE

INVESTIGACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

APLICADOS AL PROYECTO DE SERVICIOS COMUNITARIOS

:

<http://MSc.omairametodologiadelainvestigacion.blogspot.com/2013/04/tecnicas-e-instrumentos-de.html>

EQUIPO AMEI. (2010). *¿QUÉ ES EL JUEGO DE ROLES?* Obtenido de

¿QUÉ ES EL JUEGO DE ROLES?:

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>

FRINKIS, José. (10 de mayo de 2015). *Juegos de rol, tablero y cartas*

para niños. Obtenido de Juegos de rol, tablero y cartas para

niños: <http://www.padresfrikis.com/juegos-de-rol-tablero-y-cartas-para-ninos/>

GARCIA, Elena. (2011). *Influencia del juego infantil en el* . Obtenido de

Influencia del juego infantil en el :

<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

GARCIA, Heydi. (2010). *el juego como herramienta educativa* . Obtenido

de el juego como herramienta educativ:

<http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>

García Karina. (11 de septiembre de 2011). *El Juego como estrategia*

didáctica . Obtenido de El Juego como estrategia didáctica :

<http://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica-9215965>

Herrera Juanita. (2011). *La sobreprotección de los padres en el desarrollo social en la institución de los niños y niñas de 3 a 5 años* .

Obtenido de La sobreprotección de los padres en el desarrollo social en la institución de los niños y niñas de 3 a 5 años:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/322/1/T-UCE-0010-105.pdf>

juegos para niños. (2017). *BATALLA DE LOS GLOBOS*. Obtenido de BATALLA DE LOS GLOBOS:

<http://tododinamicas.blogspot.com/2013/04/juegos-para-ninos-la-batalla-de-los.html>

KÚSULAS Rosario. (2015). *socialización*. Obtenido de

socialización:https://www.google.com.ec/search?q=talleres+de+s+ocializaci%C3%B3n+para+ni%C3%B1os&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi8vpmb_8PQAhXGKCYKHbIXDnYQ_AUICCGb&biw=1440&bih=789#imgsrc=Y9K9Jutn4MvUWM%3A

Lannir Noberto. (2013). *la convivencia escolar* . Obtenido de la convivencia escolar:

<http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia02/reflexion02.htm>

Ley No. 100. en Registro Oficial 737 . (3 de ENERO de 2013). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Obtenido de CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA:

http://www.efemerides.ec/1/junio/c_1.htm#_Art._21.-

Lourdes del Carmen Martínez González. (2012). *Lúdica como estrategia didáctica* . Obtenido de Lúdica como estrategia didáctica :

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

Mack y Gilley . (2011). *La importancia del juego*. Obtenido de La importancia del juego:

[http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_m
i/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_m
i/capitulo3.pdf)

MAGGISA, Ediana. (20 de agosto de 2013). *juego de rol de niño*.

Obtenido de juego de rol de niño:

<http://www.lavondyss.net/magissa-juego-de-rol-para-ninos>

MARCILLA, Rosa. (11 de mayo de 2017). Métodos científicos de la investigación. *EcuRed*,

[https://www.ecured.cu/M%C3%A9todos_Cient%C3%ADficos_de
_Investigaci%C3%B3n](https://www.ecured.cu/M%C3%A9todos_Cient%C3%ADficos_de
_Investigaci%C3%B3n). Obtenido de Métodos científicos de la investigación:

[https://www.ecured.cu/M%C3%A9todos_Cient%C3%ADficos_de
_Investigaci%C3%B3n](https://www.ecured.cu/M%C3%A9todos_Cient%C3%ADficos_de
_Investigaci%C3%B3n)

MARQUEZ, Eddy. (3 de marzo de 2015). *Sobre los Beneficios de los*

Juegos de Rol. Obtenido de Sobre los Beneficios de los Juegos de Rol: <https://eddymarquez.wordpress.com/2015/03/03/sobre-los-beneficios-de-los-juegos-de-rol/>

MARTINEZ, Isabel. (29 de agosto de 2013). *Desarrollo infantil: La*

importancia del juego simbólico. Obtenido de Desarrollo infantil: La importancia del juego simbólico:

<http://blog.eurekakids.es/desarrollo-infantil/desarrollo-infantil-la-importancia-del-juego-simbolico/#.WlmaG1xU7n0>

MARTINEZ, Lourdes del Carmen. (2015). *Lúdica como estrategia*

didáctica. Obtenido de Lúdica como estrategia didáctica:

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

MARTINEZ, Raquel. (2011). *Tipos de Juegos y Clasificación*. Obtenido de

Tipos de Juegos y Clasificación:

<https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

- MARVEN, Carlos. (5 de febrero de 2015). *Por qué es importante los juego de roles* . Obtenido de Por qué es importante los juego de roles : <http://www.mujerversatil.com/uegos-de-roles/>
- MEDUSSA. (2011). *La tortuga de Diego y las medusas*. Obtenido de La tortuga de Diego y las medusas: <http://www.juguetes.es/juegos/la-tortuga-de-diego-y-las-medusas/>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2013). *GESTIÓN DE LA BUENA* . Obtenido de GESTIÓN DE LA BUENA : http://portales.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201309091630460.GestiondeLaBuenaConvivencia.pdf
- MUESTRA DE LA ESCUELA FISCAL ENRIQUE VALLEJO VIBANCO. (2016). *Muestra*. Guayaquil.
- MUÑOZ, Daniel. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de* . Obtenido de La coordinación y el equilibrio en el área de : <http://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- OLIVARES, Tania. (2012). *Guía definitiva de juegos para niños en casa*. Obtenido de Guía definitiva de juegos para niños en casa: <http://maternidadfacil.com/guia-definitiva-de-juegos-para-ninos-en-casa/>
- PALOMERO José. (2012). *El valor del juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de El valor del juego en el desarrollo infantil: <https://aufop.blogspot.com/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>
- PAYARES, Irina. (23 de octubre de 2013). *Teoria Cognitiva de Jean Piaget*. Obtenido de Teoria Cognitiva de Jean Piaget: <http://es.slideshare.net/karenpayarescardozo/jean-piaget-27494448>

- PEREZ, Edman . (2010). *Juego de reglas*. Obtenido de Juego de reglas:
<http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>
- PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN 2006-2015. (2006 - 2015). *Plan Decenal de Educación* . Obtenido de Plan Decenal de Educación : <http://educiudadania.org/que-es-el-plan-decenal-de-educacio>
- PRADO, Pablo. (2013). *codigo de convivencia*. Obtenido de codigo de convivencia: http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2013/07/mapa_Parv_nucleo_convivencia.pdf
- R. ANTONIO JOSÉ. (12 de agosto de 2016). *que son juegos de rol para los niños*. Obtenido de que son juegos de rol para los niños: <http://hermandadblanca.org/juegos-de-rol-para-ninos-educacion-infantil/>
- RAMOS & Falcones Fajardo . (2016). *Operacionalizacion de las variables* . Guayaquil
- RAMOS, Ramiro. (2015). *multididactico*. Obtenido de muktididactico: http://www.multididacticos.com/blog/juegos_construcciones/
- REBECA, de Hop'Toys. (2017). *Jugar con balones y pelotas*. Obtenido de Jugar con balones y pelotas: <https://www.bloghoptoys.es/trabajar-motricidad-con-pelotas/>
- RODRIGO, Broa Mauro. (2 de agosto de 2014). *juego para la enseñanza de los niños* . Obtenido de juego para la enseñanza de los niños : <http://blog.famosa.es/bienvenido-al-mundo-de-las-profesiones/>
- RUIZ, Ramón. (3 de julio de 2011). *DESARROLLO INTELECTUAL SEGUN PIAGET*. Obtenido de DESARROLLO INTELECTUAL SEGUN PIAGET: <http://es.slideshare.net/Euler/desarrollo-intelectual-segun-piaget-8497231>
- SANCHEZ, David. (2011). *DEFINICIONES DE CREATIVIDAD ORGANIZADAS POR FECHA*. Obtenido de DEFINICIONES DE

CREATIVIDAD ORGANIZADAS POR FECHA:

<http://www.neuronilla.com/documentate/articulos/55/967.html>

SEMESTO, Leonidas. (2015). *VALORES HUMANOS*. Obtenido de

VALORES HUMANOS:

<http://es.slideshare.net/leonidasernesto/valores-humanos-2015>

SOLEDAD, Irma. (2015). *La teoria sociocultural de lev Vygotsky*. Obtenido de La teoria sociocultural de lev Vygotsky:

http://lateoriasociocultural.blogspot.com/2015_05_01_archive.html

SOTO, Lilly. (2011). *Investigación y tipos de investigación*. Obtenido de Investigación y tipos de investigación:

<https://es.slideshare.net/lili369/investigacin-y-tipos-de-investigacin>

TALLER DE SOCIALIZACIÓN Y AUTOESTIMA. (13 de enero de 2013).

Obtenido de TALLER DE SOCIALIZACIÓN Y AUTOESTIMA:

<https://www.facebook.com/notes/ludoteca-la-casita-del-%C3%A1rbol/taller-de-socializaci%C3%B3n-y-autoestima/223080007827615/>

TURBE, Lucy. (7 de diciembre de 2011). *Afectividad y Emociones*.

Obtenido de Afectividad y Emociones:

<http://es.slideshare.net/lucyturbe/afectividad-y-emocionesblog>

UNICET. (2016). *Conjunto para el desarrollo del*. Obtenido de Conjunto para el desarrollo del:

https://www.unicef.org/supply/files/Activity_Guide_Spanishv1pdf.pdf

VECTOR, R. (2012). *Los diseñadores* . Obtenido de Los diseñadores :

<https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-el-grupo-de-ni%C3%B1os-est%C3%A1-jugando-el-tren-de-la-cuerda-image32555760>

- VERDUGA Wencelao . (30 de septiembre de 2010). *Tipos de investigación* . Obtenido de Tipos de investigación : <https://es.slideshare.net/wenceslao/tipos-de-investigacin-5327275>
- VIDAL, Albert. (2014). *Juego simbólico. ¿Qué es?* . Obtenido de Juego simbólico. ¿Qué es? : <http://www.symbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/>
- YANES, F. P. (2013). DISEÑO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 7.
- ZAMBRANO, Victor. (2013). *La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja.(1)*. Obtenido de La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja.(1): <http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia02/reflexion02.htm>

Referencias bibliográficas

Autor	Año	Pág. Cita	Pág.
García Karina	2011	22	14
Herrera Juanita	2011	87	15
Equipo AMEI	2010	1	15
Payares Irina	2013	45	16
Soledad Irma	2015	78	17
Blanco Veneranda	2012	47	18
Martínez Isabel	2013	67	19
Turbe Lucy	2011	39	20
Ruiz Ramón	2011	42	21
Sánchez David	2011	89	22
Semesto Leónidas	2015	120	23
Vidal Albert	2014	90	25
Pérez Edman	2010	78	26
Ramos Ramiro	2015	37	27
Blanco	2015	65	30
Aparicio Francisco	2015	22	30
Martínez Raquel	2014	114	32
Mack y Gilley	2011	11	33
García Elena	2011	56	34
Ministerio de Educación	2013	54	35
Bandura Alberto	2013	41	36
Prado Pablo	2013	87	40
Lannir Noberto	2013	123	41
Zambrano Víctor	2013	76	43
Martínez Lourdes del C.	2015	28	44
R. Antonio	2016	35	46
Palomero José	2012	34	47
Márquez Eddy	2015	67	48
Fidias Arias	2012	26	53
Moreno M.	2012	42	54

Verduga	2010	22	55
Soto	2011	123	56
Pacheco	2012	24	56
Levin & Rubin	2013	45	57
Rojas	2012	17	61
Bernal	2012	40	61
Abril	2013	12	62
Asconda	2011	12	62
Bernal	2012	42	63
Denzin y Lincoln	2005	643	64
Martínez	2012	53	99
Sánchez	2012	19	100
Hoyos	2011	31	101
Morales	2010	67	101
Lamo	2010	18	101
Arelio	2010	241	105

Linkografias

http://www.psicoglobal.com/blog/confianza-en-uno-mismo	110
https://sp.depositphotos.com/14030908/stock-illustration-turtles.html	112
https://es.aliexpress.com/item/Kids-FBalance-Beams-Walking-Play-Indoor-Outdoor-Balance-Training-Sensory-Integration-Equipment-Team-Game/32783861228.html	115
https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-el-grupo-de-ni%C3%B1os-est%C3%A1-jugando-el-tren-de-la-cuerda-image32555760	117
https://www.bloghoptoys.es/pelotas-y-balones-para-jugar-controlar-su-cuerpo/	119
https://www.lds.org/topics/disability/helps/managing-classroom-behavior?lang=spa&old=true	121
http://viviendoloenlosjuncos.blogspot.com/2014/05/dia-25.html	123
http://artisticas-divertidas-en-preescolar.blogspot.com/	125
https://es.123rf.com/photo_9113584_dos-pintaron-manos-coloridos-fondo-blanco.html	128
https://lacasadebarbol.wordpress.com/tag/psicomotricidad/	130

Anexos

ANEXO I



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"ENRIQUE VALLEJO VIVANCO"



Guayaquil, 10 de agosto de 2017

CERTIFICACIÓN

Por medio del presente documento La Escuela De Educación Básica Fiscal ENRIQUE VALLEJO VIVANCO certifica que la egresada Malena falcones Fajardo con C.I. 0924900541 de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación para realizar sus prácticas de observación y aplicar las encuestas para su investigación.

Certificación que le hago para los fines, legales pertinentes.

Lda. Marcia Tumallí Coello
Subdirectora (e)
Sección vespertina





ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"ENRIQUE VALLEJO VIVANCO"



Guayaquil, 16 de agosto de 2017

CERTIFICACIÓN

Por medio del presente documento La Escuela De Educación Básica Fiscal ENRIQUE VALLEJO VIVANCO certifica que la egresada Angela Ramos Vera con C.I. 0923153704 de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación para realizar sus prácticas de observación y aplicar las encuestas para su investigación.

Certificación que le hago para los fines, legales pertinentes.

Lcda. Marcia Tumallil Coello
Subdirectora (e)
Sección vespertina



ANEXO II

Guayaquil, 9 de Junio de 2017

MSC.

Silvia Moy-Sang Castro

Decano de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Ciudad.

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinente comunico a usted que el Proyecto Educativo con el tema: INFLUENCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL AMBITO DE CONVIVENCIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE LÚDICO PARA DOCENTES. Elaborado por las egresadas: MALENA ALEXANDRA FALCÓNES FAJARDO con C.I. 0924900541 y ANGELA KATIUSCA RAMOS VERA con C.I. 0923153704 ha sido revisado por el sistema urkund por lo que el resultado ha sido con el 8% plagio demostrando que cumple con las condiciones que el mismo exige, encontramos APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes. Se adjunta el documento impreso en el sistema de urkund.

Por la atención que nos da a la presente quedamos de usted muy agradecidas.

Atentamente.



LCDA. LILIANA BAQUE PIBAQUE

Gestora de Titulación

Lcda. Liliana Baque P. Mgs.

Nº. Reg. 1025-09-6897-17

ANEXO III



LAS INVESTIGADORAS JUNTO A LA SUB-DIRECTORA (ENCARGADA)
DEL PLANTEL "ENRIQUE VALLEJO VIVANCO"



TUTORIAS RECIBIDAS A CARGO DE LA DRA. ARÀUZ GUERRERO ELSIE GISELLA MSC.



ESTUDIANTES DE INICIAL II



INTEGRACIÓN CON JUEGOS SOCIO- AFECTIVOS



DEMOSTRACIÓN SOCIO AFECTIVA DOCENTE – ESCOLARES



ACTIVIDADES CON LOS ESTUDIANTES



ENCUESTAS A DOCENTES



ENCUESTAS A DOCENTES



ENCUESTAS A REPRESENTANTES LEGALES

ANEXO IV



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

Dirigida a: Los docentes, Representantes legales de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Enrique Vallejo Vivanco” centro de formación perteneciente al Sistema de Educación General Básica ubicada en la Avenida Jaime Polit y Av. 25 de julio – Coop. Colinas de Mapasingue 2 – Cerro de Mapasingue Tarqui – Guayaquil, provincia del Guayas durante el período 2017-2018.

Objetivo: Favorecer la implicación a la comunidad educativa en la educación emprendedora de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Enrique Vallejo Vivanco” durante el período 2017-2018.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Seleccione con una (X), la respuesta correcta según su opinión

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Núm. Encuesta: Fecha de encuesta:

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN

1. Edad	2. Género	3. Educación
	☐ Femenino	☐ Profesora
	☐ Masculino	☐ Maestría, Doctorado
		☐ Licenciatura
		☐ Otros

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- ¿Considera usted que los juegos de roles ayudan a dar oportunidades a los niños de 4 a 5 años en actividades lúdicas para educar?

- ☐ Totalmente de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Totalmente en desacuerdo

2.- Considera que la influencia del juego de roles beneficia en el crecimiento y desarrollo de los niños?

- ☐ Totalmente de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Totalmente en desacuerdo

3.- ¿La actividad diaria de los juegos de roles en los niños de 4 a años ayuda a fomentar la parte cognitiva, emocional, social y cultural?

- ☐ Totalmente de acuerdo

☐ De acuerdo ☐ Indiferente ☐ En desacuerdo ☐ Totalmente en desacuerdo
4.- Considera que los niños que aprende a través del juego de roles tienen una mejor actividad? ☐ Totalmente de acuerdo ☐ De acuerdo ☐ Indiferente ☐ En desacuerdo ☐ Totalmente en desacuerdo
VARIABLE DEPENDIENTE
5.- ¿Cree usted que los valores ayudan a los niños de 4 a 5 años a desarrollar la socialización en su entorno? ☐ Totalmente de acuerdo ☐ De acuerdo ☐ Indiferente ☐ En desacuerdo ☐ Totalmente en desacuerdo
6.- ¿La educadora debe conocer las características de los niños y diagnosticar el nivel de juego alcanzado? ☐ Totalmente de acuerdo ☐ De acuerdo ☐ Indiferente ☐ En desacuerdo ☐ Totalmente en desacuerdo
7.- ¿Cree usted que debe conocer el nivel de preparación de los niños que conoce acerca del juego, qué vivencias tiene? ☐ Totalmente de acuerdo ☐ De acuerdo ☐ Indiferente ☐ En desacuerdo ☐ Totalmente en desacuerdo
8.- ¿Considera usted que realizar actividades preparatorias (conversacionales, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento)? ☐ Totalmente de acuerdo ☐ De acuerdo ☐ Indiferente ☐ En desacuerdo ☐ Totalmente en desacuerdo
PROPUESTA
9.- ¿Qué tan importante es la elaboración de una guía didáctica, que ofrezca actividades que desarrollan los docentes y representantes legales para mejorar la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia a los niños de 4 a 5 años?

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

10.- ¿Cree usted que la guía didáctica con enfoque lúdico beneficiara a los docentes, en la aplicación de nuevas estrategias para mejorar la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en los niños de 4 a 5 años?

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo



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

Preguntas al director de la institución educativo

- 1. ¿Considera usted que la influencia del juego de roles solamente ocurre en los hogares de los niños de 4 a 5 años?**
- 2. ¿Cree usted que la escuela ofrece actividades lúdicas para los niños que ingresan a la institución?**
- 3. ¿Considera usted que la escuela imparte actividades pedagógicas lúdicas sin reglamento?**
- 4. ¿Qué tan necesario es que el docente conozca sobre la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años?**
- 5. ¿Cree usted que se debe establecer los patrones de valores para los niños de 4 a 5 años?**

Resultados de las evaluaciones aplicada a los niños de 4 a 5 años de la escuela Fiscal “Enrique Vallejo Vivanco”

[illegible]

19	Magallanez Tabarez Luis Daniel										
20	Menoscal Luzarraga Moises Sauro										
21	Mora Cuero Isis Romina										
22	Murillo Suaréz Ashley Guadalupe										
23	Rodríguez Castro Elkin Samuel										
24	Romero Robles Jeniffer Alejandro										
25	Rosado Pin Valeska										
26	Sánchez barzola Wendy										
27	Saa Alvarado Anthony Johan										
28	San Lucas Jiménez María de los Ángeles										
29	Santana Resabala Salma Samantha										
30	Sellan Moran catalina Belén										
31	Silva Martínez Levi Isaías										
32	Toala Merchán Brayan Andrés										
33	Toala Merchán Brayan Sebastián										
34	Tulmo Aragundi Anderson Andrés										
35	Viteri Reina Jordy Bismark										
36	Zamora Cevallos Caroline Desire										

Fuente: E. E. G. B. F. Dr. "Enrique Vallejo Vivanco".



REPORTE DE SEGUIMIENTO A TRABAJO DE TITULACIÓN

TUTORIA: HSC. Elise Aráoz Guerrero

TIPO DE TITULACIÓN: PRESENCIAL

FACULTAD: CARRERA DE PÁRVULOS

TÍTULO DEL PROYECTO: Influencia del Juego de roles en la calidad del desarrollo del niño de convivencia en niños de 4 a 5 años.

NOMBRES DE LAS ESTUDIANTES: Mariana Falcones - Angélica Romero.

Nº DE TUTORIA	FECHA DE TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACIÓN		TAREAS ASIGNADAS	FIRMA DE TUTOR	FIRMA DE ESTUDIANTES
			INICIO	FIN			
1	14/11/2016	Indicaciones, contenidos Cap I	6:00	7:00	Corrección del cap I	Aráoz	Mariana Falcones
2	14/11/2016	Revisión y Corrección del cap I	6:00	7:00	Corrección del cap I	Aráoz	Angélica Romero
3	14/11/2016	Indicaciones y elaboración del cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión del cuadro de observación	Aráoz	Mariana Falcones
4	24/11/2016	Revisión del cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Angélica Romero
5	25/11/2016	Revisión y Corrección con el cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Mariana Falcones
6	1/12/2016	Revisión y Corrección de Marco teórico y cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Angélica Romero
7	2/12/2016	Revisión y Corrección de Marco teórico y cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Mariana Falcones
8	8/12/2016	Revisión y Corrección de Marco teórico y cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Angélica Romero
9	15/12/2016	Revisión y Corrección de Marco teórico y cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Mariana Falcones
10	22/12/2016	Revisión y Corrección de Marco teórico y cuadro de observación	6:00	7:00	Revisión de cuadro de observación	Aráoz	Angélica Romero

OBSERVACIONES:

FIRMA:

Aráoz

Dr. Eda Jara Quintero S.C.

DOCENTE

Universidad de Guayaquil



REPORTE DE SEGUIMIENTO A TRABAJO DE TITULACIÓN



TUTORIA: Hec. Elsie Aráuz Guerrero

TIPO DE TITULACIÓN: PRESENCIAL

FACULTAD: CARRERA DE PÁRVULOS

TÍTULO DEL PROYECTO: Interacción del Juego de roles en la calidad del desarrollo del Ambito de Conciencia en Niños de 4 a 5 años.

NOMBRES DE LAS ESTUDIANTES: Habina Fabrones - Angla Ramos

Nº de TUTORIA	FECHA DE TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACIÓN		TAREAS ASIGNADAS	FIRMA DE TUTOR	FIRMA DE ESTUDIANTES
			INICIO	FIN			
11	10/1/2017	Revisión del cap II y corrección del cap III	6:00	7:00	Revisión y corrección del cap II, III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
12	21/2/2017	Revisión del cap. III	6:00	7:00	Revisión de cap. III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13	23/2/2017	Revisión y corrección del cap. IV	6:00	7:00	Revisión y corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14	23/3/2017	Revisión del cap. IV	6:00	7:00	Revisión de guía	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15	16/3/2017	Revisión de la Guía	6:00	7:00	Revisión y corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
16	6/4/2017	Revisión de la Guía	6:00	7:00	Revisión y corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17	20/4/2017	Revisión y corrección del cap. I, II, III	6:00	7:00	Revisión y corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
18	4/5/2017	Revisión y corrección del cap. III	6:00	7:00	Corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
19	11/5/2017	corrección de tesis	6:00	7:00	Corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
20	25/5/2017	corrección Final de tesis	6:00	7:00	Corrección	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

OBSERVACIONES:

FIRMA: *[Signature]*

Dra. Elsie Aráuz Guerrero Hec.
DOCENTE
Universidad de Guayaquil



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación



CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Dirección: Emilio Romero y Benjamín Carrón

Nº	FECHA	ACTIVIDAD	NOMBRE	FIRMA
1	16/Nov/2016	Indicaciones Generales del Capítulo I.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
2	17/Nov/2016	Revisión y corrección del capítulo I.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
3	18/Nov/2016	Explicación y elaboración del cuadro de operacionalización.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
4	24/Nov/2016	Revisión de operacionalización de las variables.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
5	25/Nov/2016	Marco Teórico con el cuadro de operacionalización.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
6	1/Dic/2016	Revisión y corrección del Marco Teórico con el cuadro de operacionalización.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
7	2/Dic/2016	Elaboración de encuestas y corrección.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
8	8/Dic/2016	Tabulación de encuestas aplicadas.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
9	15/Dic/2016	Revisión y corrección del capítulo I.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]
10	9/Enero/2017	Revisión y corrección del capítulo II.	Milena Fátima F.	[Firma]
			Angela Ramos V.	[Firma]

TUTORA:

[Firma]
Dra. Gladys Arreola Cuervo
DOCENTE
Universidad de Guayaquil



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación



CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Dirección: Emilio Romero y Benjamín Carrión

Nº	FECHA	ACTIVIDAD	NOMBRE	FIRMA
1	19 Enero/2017	Revisión del capítulo I y corrección del capítulo III	Molero Folares F. Angela Ramal	
2	2 Feb/2017	Revisión y corrección del capítulo III	Molero Folares F. Angela Ramal	
3	23 Feb/2017	Revisión y corrección del capítulo III	Molero Folares F. Angela Ramal	
4	2 Marzo/2017	Revisión del cap. III	Molero Folares F. Angela Ramal	
5	16 Marzo/2017	Revisión de la Guía	Molero Folares F. Angela Ramal	
6	6 Abril/2017	Revisión de la Guía	Molero Folares F. Angela Ramal	
7	20 Abril/2017	Revisión y corrección del capítulo I, II, III	Molero Folares F. Angela Ramal	
8	4 Mayo/2017	Revisión y corrección del cap. III	Molero Folares F. Angela Ramal	
9	11 Mayo/2017	Corrección de Tesis	Molero Folares F. Angela Ramal	
10	25 Mayo/2017	Corrección Final de Proyecto de Tesis	Molero Folares F. Angela Ramal	

TUTORA:

Dr. Roberto Romero ES.
DOCENTE
Universidad de Guayaquil

