



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**“EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA LÚDICA
PARA EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA EN
NIÑOS DE INICIAL II”**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA: LIZBETH KATIUZCA MUÑOZ INGA

DIRECTORA: LCDA. RITA CAROLINA CARRERA FLORES, MSc.

CUENCA- ECUADOR

2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**“EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA LÚDICA
PARA EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA EN
NIÑOS DE INICIAL II”**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA: LIZBETH KATIUZCA MUÑOZ INGA

DIRECTORA: LCDA. RITA CAROLINA CARRERA FLORES, MSc.

CUENCA – ECUADOR

2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Lizbeth Katiuzca Muñoz Inga portadora de la cedula de ciudadanía N° **0105143598**.

Declaro ser el autor de la obra: **“El juego simbólico como estrategia lúdica para el desarrollo de la convivencia en niños de inicial II”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca. **21 de enero de 2024**



F: **Lizbeth Katiuzca Muñoz Inga**

C.I. 0105143598

Certificación de Trabajo de Titulación

Cuenca, 20 de enero de 2024

En mi calidad de directora del Trabajo de Titulación: "El juego simbólico como estrategia lúdica para desarrollar la convivencia en niños de inicial II", elaborado por Lizbeth Katiuzca Muñoz Inga, estudiante de la Carrera de Educación Inicial en la Unidad Académica de Educación, Artes y Humanidades.

Certifico:

Que, fue dirigido y observado los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones realizadas por los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes.

RITA
CAROLINA
CARRERA
FLORES

Firmado digitalmente
por RITA CAROLINA
CARRERA FLORES
Fecha: 2024.01.30
18:09:29 -05'00'

Lcda. Rita Carrera Flores, MSc.
DIRECTORA
C.C 0104718457

Dedicatoria

La presente tesis esta dedicada principalmente a Dios, ya que gracias a él he podido realizar todo esto y concluir con mi carrera, de la misma forma también dedico a mi madre que nunca me ha dejado sola y me brinda su compañía para que todo saliera bien, a mi padre de igual manera, puesto que ellos estuvieron a mi lado desde el comienzo y todo este tiempo me apoyaron y brindaron unos sabios consejos para seguir adelante, sin dejar atrás a mi abuelita y mi familia que gracias a ellos soy una mejor persona, dedico esta tesis a mi novio, amigos, compañeros y todas esas personas que estuvieron de una u otra manera contribuyendo día tras día para que yo pueda cumplir con uno de mis objetivos.

Agradecimientos

Quiero comenzar agradeciendo principalmente a Dios Todopoderoso, por darme la guía su fortaleza y su misericordia ya que ha sido la luz que ha iluminado mi camino cada día y a lo largo de la realización de mi tesis, él principalmente me da la oportunidad de lograr una de mis metas que es terminar mi carrera y obtener mi título como licenciada de la educación ayudando y enseñando como humano y persona, agradezco a mi abuelita que ha sido una de mis motivaciones para llegar en donde estoy, a mi madre que ha sido un soporte fundamental guiándome, aconsejándome y regañándome pero siempre confiando en mí siendo la principal compañera en saber cada logro y por ella querer seguir continuando, a mi padre que ha pesar de todo esta presente y me motiva a ver las cosas de una manera distinta confiando en mi corazón y exigiéndome más, mis tíos que me apoyan y me quieren gracias a todas estas personas porque sin ellos en mi vida nada de esto sería posible.

De la misma manera extendiendo el mayor agradecimiento a mi querida tutora de tesis que gracias a sus palabras, apoyo y consejos he podido lograrlo, por su corazón al igual por su manera de enseñar y explicar hizo que este proceso sea mucho más fácil, ella siempre me motivo para no rendirme y confió desde el primer día que podría lograrlo con su apoyo.

Por todas estas personas agradezco a mi familia que no me dejó sola y estuvo confiando en mí, recordándome que soy capaz de lograr lo que me proponga y a seguir adelante con mis metas, por esto y mucho más agradezco desde el fondo de mi corazón.

“EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA EN NIÑOS DE INICIAL II”

Resumen

El juego simbólico como estrategia lúdica ofrece una gran oportunidad para que los niños ensayen habilidades sociales y conductas de convivencia positiva. Este estudio analizó, mediante revisión bibliográfica, la evidencia existente sobre su efectividad para abordar problemáticas que suelen manifestarse en la etapa preescolar. Específicamente, se exploró el potencial de experiencias mediadas de dramatización entre pares, a través del juego simbólico como estrategia lúdica, para modelar estrategias de resolución pacífica de conflictos, comunicación efectiva, trabajo en equipo y seguimiento de normas colectivas. El estudio tuvo un enfoque cualitativo descriptivo y un diseño no experimental, empleando técnicas de recopilación y análisis documental. Con base en la pregunta orientadora, se categorizan y comparan aportes de diversos estudios que vinculan el juego simbólico con dimensiones de la convivencia durante la etapa preescolar. Los hallazgos identificaron problemas habituales en los que el juego simbólico como estrategia lúdica permite ensayar soluciones. Se trata de actividades lúdicas mediadas orientadas a reforzar habilidades comunicativas, autorregulación conductual, manejo de la frustración y consideración de necesidades ajenas en los párvulos. Asimismo, se entregaron criterios y orientaciones prácticas para que profesores y apoderados implementen experiencias educativas efectivas basadas en juegos de roles sobre resolución de problemas, normas de convivencia y expresión emocional.

Palabras clave: juego simbólico, convivencia escolar, educación preescolar, educación infantil.

SYMBOLIC PLAY AS A LUDIC STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF COEXISTENCE IN CHILDREN IN EARLY CHILDHOOD LEVEL II

Abstract

Symbolic play as a ludic strategy presents a significant opportunity for children to practice social skills and positive coexistence behaviors. Through a literature review, this study analyzed the existing evidence regarding its effectiveness in addressing problems that usually occur during the preschool stage. Specifically, the potential of mediated peer dramatization experiences was explored through symbolic play as a ludic approach to model strategies for peaceful conflict resolution, effective communication, teamwork, and following collective norms. The study used documentary collection and analysis techniques, a descriptive qualitative approach, and a non-experimental design. Based on the guiding question, the contributions of various studies that link symbolic play with dimensions of coexistence during the preschool stage are categorized and compared. The findings identified prevalent issues in which symbolic play, as a ludic strategy, enables the rehearsal of solutions. These are mediated play activities to strengthen communication skills, behavioral self-regulation, frustration management, and consideration of others' needs in young children. Furthermore, criteria and practical guidelines were also provided for teachers and parents to implement practical educational experiences based on role-playing problem-solving, coexistence rules, and emotional expression.

Keywords: *symbolic play, school coexistence, preschool education, early childhood education.*

Índice

Introducción.....	1
Problemática	1
Pregunta de investigación.....	2
Preguntas específicas	2
Objetivos:	2
Objetivo General:	2
Objetivos Específicos:.....	3
Antecedentes.....	3
Juego Simbólico	5
Definición y características del juego simbólico	5
Importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil	6
Tipos de juego simbólico y sus funciones en la adquisición de habilidades sociales y emocionales	6
Convivencia y habilidades socioemocionales	7
Desarrollo de habilidades socioemocionales en la infancia.....	7
Relación entre el juego simbólico y la adquisición de habilidades socioemocionales	8
Importancia de la educación inicial en el desarrollo integral de los niños	8
Estrategias lúdicas en el entorno educativo	9
Teoría Sociocultural de Vygotsky: su aplicación en la educación infantil	9
Papel de los adultos y pares en el fomento del juego simbólico y la convivencia.....	10
Rol de la familia en el desarrollo del juego simbólico y habilidades sociales	10
Métodos y herramientas para evaluar el desarrollo de la convivencia en niños	11
Diseño de instrumentos específicos para medir el impacto del juego simbólico en la convivencia	12
Relación entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje como habilidad social	12
Fundamentación de estrategia lúdica	13
Impacto del juego simbólico en la comunicación y la expresión verbal	13
Rol del docente para promover el juego simbólico	14
Diseño de actividades y entornos que estimulen el juego simbólico y fortalezcan la convivencia	14
Metodología	15
Enfoque de investigación	15
Tipo de investigación	15
Diseño de investigación	15
Método.....	15

Plan de acopio y gestión de la información	16
Limitaciones y alcances de la investigación	16
Resultados	16
Discusión	18
Conclusiones	20
Bibliografía.....	21
Glosario:.....	25
Anexos:.....	26
Anexo 1: Guía didáctica de actividades de juego simbólico	26
Anexo 2: Validaciones por expertos	42

Introducción

La presente investigación aborda el juego simbólico como estrategia lúdica para desarrollar la convivencia en la etapa de educación inicial, específicamente en el nivel Inicial II que comprende niños de entre 4 y 5 años. Se trata de una temática altamente relevante en educación parvulario dado el potencial que tiene este tipo de juego mediado para promover habilidades socioemocionales fundamentales para una interacción social positiva, a través de la dramatización entre pares de roles y situaciones cotidianas, los párvulos pueden ensayar estrategias de resolución de conflictos, comunicación asertiva, trabajo en equipo y regulación conductual, sentando bases experienciales que luego se transfieren paulatinamente a sus interacciones reales con otros niños.

Sin embargo, pese a las múltiples evidencias sobre estas bondades del juego simbólico, en la práctica pedagógica concreta aún no se aprovecha suficientemente todas las posibilidades para reforzar dimensiones clave de la convivencia infantil temprana, como la empatía, las habilidades reflexivas sobre normas colectivas o las estrategias para la resolución dialogada de desacuerdos interpersonales. En este escenario se desarrolla la presente investigación busca analizar el estado del conocimiento existente sobre la relación entre juego simbólico y convivencia preescolar, así como entregar criterios y orientaciones prácticas para que profesores y apoderados puedan implementar experiencias lúdicas efectivas sobre esta base, aprovechando las oportunidades de aprendizaje vivencial propio de estas edades.

Específicamente, el objetivo general que guía el estudio es analizar desde la literatura especializada el efecto que tiene el juego simbólico mediado para fortalecer la convivencia armónica en niños de Inicial II. Sobre esta base, los propósitos específicos son fundamentar teóricamente esta relación, identificar problemas habituales de convivencia en este nivel y experiencias lúdicas para abordarlos, y diseñar una guía práctica para docentes y apoderados enfocada en este fin.

Problemática

Dentro de varios centros de apoyo para niños de inicial II se suelen presentar problemas en una convivencia buena, adecuada y armónica hacia compañeros y a los

demás por esta razón se busca estrategias que ayuden a solucionar este problema en lo que hemos encontrado una estrategia lúdica como lo es el juego simbólico para poder desarrollar la correcta convivencia en estos niños de inicial.

En la actualidad la educación se ha vuelto una tarea difícil por el cambio dado por la pandemia, pero más aun trabajar con niños de Inicial II es una gran responsabilidad ya que no presentan una independencia absoluta o una convivencia pacífica con su entorno naciendo de esto la importancia de contribuir a una relación armónica en el aula con todos los niños observando estrategias lúdicas como una de las mejores formas para llegar a los niños, y también educar por ende a través del juego simbólico en niños de este nivel de educación. Esta es una manera o un estilo de enseñanza- aprendizaje que permite llegar al niño para fomentar una buena convivencia armoniosa.

Pregunta de investigación

¿Cuál es el efecto que determinan las investigaciones consultadas del juego simbólico como estrategia lúdica para desarrollar la convivencia en niños de educación inicial II ?

Preguntas específicas

- ¿Cuál es el aporte teórico y científico que dan los diversos autores sobre la importancia del uso del juego simbólico para mejorar la convivencia en los niños?
- ¿Cuáles serían los problemas de convivencia que existen en los niños reportados en el análisis bibliográfico y los juegos simbólicos que según los autores permiten desarrollar una convivencia armónica de inicial II?
- ¿Qué tipo de actividades o juegos simbólicos se reportan en la literatura revisada para fomentar la convivencia armónica en niños de inicial II?

Objetivos:

Objetivo General:

Analizar desde la revisión bibliográfica a partir de los hallazgos en investigaciones anteriores que efecto tiene el juego simbólico para desarrollar la convivencia en niños de Inicial II.

Objetivos Específicos:

- Fundamentar la importancia teórica del uso del juego simbólico para mejorar la convivencia en los niños de Inicial II.
- Identificar los problemas de convivencia y los juegos simbólicos que ayuden a fomentar la misma, con los demás niños de Inicial II.
- Diseñar una propuesta de guía de juegos simbólicos para ayudar al desarrollo de una buena convivencia en inicial II.

Antecedentes

Chavarría-Herrera et al. (2019) desplegaron un estudio en Nicaragua, titulado “El juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer Nivel del preescolar Anastasio Valle, del municipio de San Isidro departamento de Matagalpa, durante el período de enero-abril del año 2019”, esbozado de acuerdo con el método inductivo, de carácter cualitativo, en el que participaron 24 niños de educación inicial. A través de la observación se pudo determinar escaso nivel de sociabilidad de los niños, a través de la entrevista dirigida a los docentes se pudo determinar que la importancia del juego en el desarrollo socio-afectivo se ve explicado por la posibilidad de otorgarle a los niños un momento de diversión y placer.

Los docentes en general han identificado los principales juegos simbólicos que se emplean como una estrategia de manera lúdica para estimular la convivencia de los niños en el aula, entre ellos están los juegos de rompecabezas este mismo ayuda mucho a fomentar la empatía y desarrolla su solidaridad y compromiso cívico es decir que una actividad así puede garantizar el desarrollo de habilidades sociales para relacionarse con los demás compañeritos lo cual brinda este juego una convivencia,

De la misma manera, *la gallinita ciega* es un juego que puede ayudar a fomentar la convivencia con los demás al momento de desarrollarla, el empleo de plastilina también es una estrategia que se la puede usar como un juego para convivir en el aula cuando se efectuó una actividad realizada por el docente. Los juegos simbólicos son una estrategia con material concreto lo cual ayuda mucho en el desarrollo de un niño al momento de su aprendizaje porque salimos de lo tradicional que es la hoja y el papel esto genera interés en el niño al mismo que tiempo que el niño aquí puede desarrollar la creatividad, permite que el niño pueda imaginar y exteriorizar sus sentimientos y pensamientos.

En cuanto a las características del desarrollo socio-afectivo en la convivencia de los niños, los docentes señalan que se encuentran en proceso de autoconocimiento y reconocimiento de sus sentimientos por lo que muchas veces es difícil identificar para ellos lo que está bien y lo que está mal al momento de interactuar con los demás compañeros pero por ende aporta de manera significativa lo que en casa enseñan al niño, es decir la convivencia que existe en el hogar, el niño absorbe de su entorno y así aprende o actúa por imitación, la familia aporta en el niño su personalidad incluyendo ética y valores que enseñen a sus hijos como modales y comportamiento. El corregir ciertas conductas no adecuadas por parte de los padres, y de la misma manera los docentes resultan que se convierten en un equipo para el desarrollo de la convivencia de los niños. Por esto existe normas de convivencia en las escuelas, la educación no centrándose únicamente en el desarrollo académico y cognitivo sino yendo de la mano con el aprendizaje de normas de convivencia armónica.

Aguilar-Tumbaco y Morales-Rodríguez (2019) han desarrollado una investigación denominada “El juego en el desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años” determinando cómo incide el juego en el aspecto socio afectivo del infante, para lo cual implementaron una metodología de enfoque mixto, con trabajo de campo y revisión documental, de nivel exploratorio, en la que se aplicaron encuesta, entrevista y la observación como técnicas para la recolección de datos.

Se puede decir que los datos obtenidos permiten afirmar que los profesores de educación inicial manifiestan que el juego es una herramienta que influye de manera significativa en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños, y que el salón de clases es el ámbito en el que se promueve la práctica del juego como una herramienta lúdica porque esto genera el interés en los niños es muy cierto la manera en la que se dice que los niños aprenden jugando ellos deben desarrollarse libremente desenvolverse de una manera espontánea y propia sin dejar de lado lo correcto o como por ejemplo el comportamiento de cada niño y la interacción con los demás. Además, señalan que los padres de familia representan la mayor incidencia en la estimulación para lograr así el adecuado desarrollo socio afectivo y de convivencia para sus hijos.

En la actualidad se han realizado varias investigaciones acerca del desarrollo de la afectividad y cómo esta influye en la convivencia entre los niños, familia y escuela, además de presentar los aportes de esta en el desarrollo integral y social del niño como ejemplo de ello tenemos el trabajo realizado por Añazco y Rivas (2017), el cual se realizó en Ecuador, específicamente en la ciudad de Machala, cuyo título es “Desarrollo

Socio Afectivo como Fortaleza para la convivencia de los niños y niñas en el nivel inicial II”.

En la investigación se menciona que existen falencias y dificultad en el ámbito personal y en el ámbito social de los niños, pero también se menciona que estos problemas de una mala convivencia o relación social con los demás proviene de los hogares ya que no existe una buena afectividad todo esto se desarrolla en cómo influye de cierta manera positiva o negativa en la convivencia con más individuos (Añazco y Rivas, 2017).

Por otra parte, se puede afirmar que existe una relación entre la implementación del juego simbólico y el desarrollo de la convivencia en los niños de inicial II ya que por medio de esta modalidad el juego puede posibilitar que los escolares alcancen un nivel de desarrollo afectivo adecuado y un mayor desarrollo de habilidades sociales, como resultado del juego simbólico que ofrece la oportunidad a los niños de desenvolverse de forma segura, empática, comprensiva través de interacciones sanas con sus pares.

Destaca de igual manera la investigación de Tigrero (2022) titulada “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de educación inicial”. Este estudio tuvo como propósito determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo socioafectivo de niños de 4 a 5 años. La muestra estuvo conformada por 3 docentes y 20 estudiantes, representando el 100% y 27% de la población total, respectivamente. Entre los hallazgos se señala que las profesoras no logran identificar el nivel de desarrollo socioafectivo de los alumnos. Además, se encontró que los menores se encuentran en proceso de consolidación de su identidad, autonomía y capacidad para establecer interacciones positivas.

Juego Simbólico

Definición y características del juego simbólico

El juego simbólico es un tipo de actividad lúdica en el que los niños asumen roles y acciones propias del mundo adulto, los niños describen situaciones de la vida cotidiana, como ir de compras, cocinar, ser médicos, profesores, entre otras. Una característica importante del juego simbólico es que permite a los niños expresar sus sentimientos, necesidades y conflictos de forma segura y controlada, asumir diferentes roles permitiendo explorar diferentes aspectos de tu personalidad y ver cómo puedes resolver problemas (Valles y Ríos, 2022).

Otra característica es que, a diferencia del juego con reglas establecidas, el juego simbólico permite a los niños crear sus propias reglas e historias. Son libres de elegir qué personaje interpretar, qué accesorio utilizar y cómo se desarrollará la trama. Esta flexibilidad y espontaneidad estimula la creatividad, la imaginación y las habilidades lingüísticas (Cordero y Cobos, 2018).

Importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil

El juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Al describir personas, actividades y acontecimientos de la vida cotidiana, los niños pueden comprender mejor el mundo que los rodea. Además, promueve el desarrollo del lenguaje a medida que los niños asumen roles, negocian historias y entablan conversaciones improvisadas con otros compañeros (Liberio, 2019).

Conjuntamente, aprenderán vocabulario y conceptos nuevos resultado beneficioso para que puedan expresar ideas cada vez más complejas. Asimismo, desarrolla habilidades narrativas creando historias espontáneas y llenas de creatividad e imaginación. A nivel social y emocional, este tipo de juego brinda a los niños un espacio seguro para explorar emociones, incluso aquellas que pueden resultar difíciles de expresar abiertamente (Bolaño y Stuart, 2019).

Finalmente, según Cañas (2021) los infantes pueden practicar diferentes respuestas y soluciones a problemas antes de usarlos en la vida real, promoviendo la autorregulación y la estabilidad emocional. Finalmente, el juego sociodramático desarrolla importantes habilidades sociales como la empatía, la negociación y la resolución de conflictos. Se debe aprender a coordinar ideas y colaborar con otros para lograr objetivos comunes. Además, se encuentra que incluso el mismo evento puede interpretarse de manera diferente según la perspectiva de cada persona.

Tipos de juego simbólico y sus funciones en la adquisición de habilidades sociales y emocionales

Principalmente existen dos tipos de juego simbólico: el juego dramático y el juego de roles. En el juego dramático, los niños asumen una variedad de roles y realizan tareas cotidianas que se asocian a los adultos, como cocinar o conducir. Este tipo de juego fomenta la imitación y la imaginación. A su vez, el juego de roles implica que los niños asuman un solo rol, como de médico o maestro, e interactúen con otros niños que asumen roles complementarios de pacientes o estudiantes (Cruz et al., 2020).

Ambos tipos de juego simbólico cumplen funciones importantes en la adquisición de habilidades sociales y emocionales. Esto permite a los niños practicar y aprender a regular sus propias emociones mientras interpretan las señales emocionales de los demás. También promueve el desarrollo de la empatía y las habilidades de comunicación, por otro lado, también la negociación como estrategia necesaria para acordar cómo se desarrollará la actividad. Esencialmente, esta es una valiosa oportunidad para practicar habilidades sociales en un entorno de fantasía antes de interactuar en situaciones de la vida real (Espinoza et al., 2018).

Convivencia y habilidades socioemocionales

En un contexto educativo, según Gorrochategui y Galán (2019) la convivencia se refiere a las interacciones, convivencia e interacciones que se dan entre varios miembros de la comunidad educativa, incluidos estudiantes, docentes, directores, padres de familia y personal administrativo. Se trata de crear relaciones interpersonales armoniosas, respetuosas, solidarias y activas entre los sujetos.

La buena convivencia genera un clima escolar positivo que permite a los estudiantes adquirir conocimientos integrales y desarrollar valores. Se basa en el respeto a la diversidad, la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en toda la sociedad. Gestionar esto es esencial para que las instituciones garanticen una educación integral para los estudiantes y prevengan la violencia y el acoso. Esto requiere compromiso de maestros, administradores y familias (Bisquerra y López, 2020).

Desarrollo de habilidades socioemocionales en la infancia

El juego simbólico en las primeras etapas educativas permite a los niños asumir diversos roles y recrear situaciones de la vida real. A través del juego dramático, los niños con sus compañeros aprenden a identificar emociones, desarrollan empatía poniéndose en el lugar de los demás y aceptan diferentes roles y formas de interacción durante el juego. Todo ello contribuye al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales tan necesarias para una vida armoniosa (Varon et al., 2021).

Ejemplos de estas experiencias de juego pueden incluir dramatizaciones como la negociación de quién será el padre, la madre y el niño, o quién será el comprador y el vendedor en una tienda, a través de las cuales los niños identifican preferencias, necesidades, diferencias y practican la resolución de problemas con ellos. colegas, tú

puedes. y formas de convivencia pacífica. Bajo la supervisión de un maestro, el juego simbólico ayuda a los niños a adoptar normas de convivencia, autorregulación de impulsos y comportamiento social. En una palabra, este es el punto principal de la educación integral de los niños en las primeras etapas (Carrión, 2020).

Relación entre el juego simbólico y la adquisición de habilidades socioemocionales

El juego simbólico está estrechamente relacionado con la adquisición de habilidades sociales y emocionales que los niños necesitan para convivir. El juego de roles y la imaginación permiten a los niños explorar situaciones sociales y practicar la interacción, la negociación, el intercambio y la resolución de conflictos a través del juego (Villar et al., 2022).

A través del juego simbólico con sus compañeros, los niños aprenden a ponerse en el lugar de los demás, identificar las necesidades de los demás, comunicarse con confianza y autorregular sus propias respuestas. Dramatizaciones como la familia o los superhéroes les enseñan habilidades sociales y valores para la convivencia que luego serán trasladados a interacciones de la vida real con otras personas. Los comentarios de los maestros guían el aprendizaje socioemocional a través del juego (Chamba et al., 2020).

Importancia de la educación inicial en el desarrollo integral de los niños

El periodo de educación temprana de los 3 a los 6 años es importante para el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los niños. Los procesos y experiencias de aprendizaje temprano sientan las bases para el bienestar y la inclusión social futuros. En el nivel de la escuela primaria, fomentamos habilidades básicas como vínculos emocionales seguros, confianza básica en uno mismo, lenguaje, habilidades motoras, pensamiento claro y autorregulación de las emociones y el comportamiento (Ayuso et al., 2021).

También se refuerzan los hábitos de autocuidado, las relaciones respetuosas con iguales y adultos y los juegos de concienciación ambiental. El juego simbólico es una estrategia óptima para que los niños integren estas dimensiones de forma divertida mientras cumplen roles sociales, expresan emociones, resuelven problemas, aprenden reglas para convivir y negociar con los demás. Fortalece todas las habilidades sociales y emocionales, construye relaciones positivas y te permite convertirte en personas independientes, creativas y ciudadanos responsables (Guinea, 2020).

Estrategias lúdicas en el entorno educativo

Según Calderón (2021) el juego es fundamental en la educación primaria por su carácter estimulante, participativo y vivencial. La dinámica del juego hace que el aprendizaje sea significativo y eficaz para los niños pequeños. Una de las estrategias de juego más enriquecedoras para los niños en edad preescolar es el juego simbólico.

Permitir el juego simbólico y el juego de roles en entornos imaginativos es una forma óptima para que los niños en edad preescolar aprendan habilidades sociales, valores de convivencia y resolución de conflictos interpersonales. Las adaptaciones temáticas, el vestuario y los juegos de rol son herramientas útiles en este sentido (Castro, 2019).

Otras estrategias recreativas efectivas para la convivencia, de acuerdo con Cáceres et al. (2018) incluyen modelar comportamientos esperados en los niños a través de juegos cooperativos, expresiones físicas o títeres y cuentos. Todos estos ejemplos de aprendizaje y juego dirigidos por maestros que establecen límites claros y refuerzan el desempeño son esenciales para la educación infantil.

Teoría Sociocultural de Vygotsky: su aplicación en la educación infantil

La teoría de Vygotsky se centra en cómo se produce el aprendizaje a través de la interacción social y cómo los grupos culturales pueden internalizar gradualmente el conocimiento. Dos ideas clave parte con la zona de desarrollo próximo (la diferencia entre lo que un niño puede lograr solo y con la ayuda de otros) y la transmisión cultural de conocimientos apropiados al contexto, el juego simbólico refleja estos principios (Cuellar et al., 2018).

Los juegos de roles y la representación de situaciones de la vida real permiten a los niños en edad preescolar adaptarse creativamente a su entorno social y cultural mientras practican las estrategias de resolución y manejo de conflictos que luego internalizarán. Los profesores guían este proceso y utilizan estas áreas abiertas de aprendizaje a través del juego para enseñar no sólo las habilidades cognitivas, sino también las habilidades sociales y emocionales necesarias para vivir juntos (González, 2018).

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es un concepto central en la teoría de Vygotsky, que representa la distancia entre el nivel real de desarrollo de un niño y el nivel

potencial de desarrollo identificado, según lo determinado por la capacidad del niño para resolver problemas de forma independiente, lo que se puede aprender bajo la guía de adultos o compañeros más capaces (Partida, 2022).

El juego simbólico, de acuerdo con Espinoza et al. (2018) está tan estrechamente relacionado con este concepto que representa un escenario favorable para el surgimiento de ZPD en niños preescolares. A través de juegos de roles y situaciones imaginarias gratificantes, los niños, bajo la guía de un maestro de juego que los apoye, pueden lograr mucho más en términos de desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de lo que lograrían individualmente en actividades de la vida real. Aprendemos imaginando la realidad.

Papel de los adultos y pares en el fomento del juego simbólico y la convivencia

En su enfoque sociocultural, Vygotsky enfatizó cómo las interacciones sociales forman la base del aprendizaje y desarrollo de los niños. Los adultos y los compañeros desempeñan un papel central en la configuración de las habilidades y conocimientos que los niños adquieren más adelante. Esta interacción social también se aplica al juego de fichas (Marín, 2018).

Tanto los profesores como los padres pueden fomentar el juego de roles proporcionando espacio, recursos y tiempo para la imaginación, durante el juego, los adultos pueden observar e identificar oportunidades espontáneas que surgen para que los niños modelen habilidades reflexivas y sociales sin interferir con las actividades de juego (Bonilla et al., 2019).

Además, a través de la interacción entre pares y la negociación dramática, podemos aprender formas cooperativas de involucrarnos y resolver conflictos. Tanto los adultos como otros niños con un alto nivel educativo son mediadores del aprendizaje sociocultural (Bonilla et al., 2019).

Rol de la familia en el desarrollo del juego simbólico y habilidades sociales

Las familias desempeñan un papel importante a la hora de fomentar el juego simbólico para mejorar las habilidades sociales en la primera infancia. Los padres pueden fomentar el drama espontáneo dándoles tiempo a los niños para que prueben espacios, disfraces, accesorios y roles imaginarios sin presiones ni exigencias. El comportamiento social, la resolución de conflictos y las estrategias de negociación también pueden

moldearse mediante interacciones entre padres e hijos en juegos de roles, donde los adultos asumen personajes ficticios creados por niños (Sarlé, 2019).

La retroalimentación positiva sobre el espacio es esencial para el desarrollo de habilidades socioemocionales y la expresión creativa. Además, observar las interacciones de hermanos o primos en un juego puede ayudarte a aprender más sobre sus relaciones sin interferir con ellas para limitar mejor la espontaneidad del juego (Sarlé, 2019).

El juego simbólico puede tener lugar en casa o en la escuela, pero existen diferencias entre ambos entornos que configuran esta actividad lúdica de diferentes maneras. En casa, el juego de roles es más natural y menos estructurado, y los roles se eligen libremente en función de la imaginación y los intereses de los niños. Por otro lado, los instructores mediados por profesores en las escuelas cubren más del tema, brindan escenarios y herramientas que enriquecen el tema y los integran en el contenido educativo (López et al., 2019).

A menudo, esto incluye teatro social a través de interacciones entre pares, brindando una variedad de oportunidades para utilizar habilidades sociales y vivir valores juntos. El juego simbólico en casa desarrolla la imaginación y la creatividad de los niños, pero en la escuela, junto con la orientación de educadores profesionales, se aprovecha mejor el potencial de las estrategias de juego para un aprendizaje social y comunicativo relevante para la vida, la coordinación entre familias y escuelas mejora aún más estos beneficios (Marín, 2018).

Métodos y herramientas para evaluar el desarrollo de la convivencia en niños

Se pueden utilizar varios métodos cualitativos y cuantitativos para evaluar las habilidades de convivencia de los niños después de una intervención pedagógica del juego simbólico. Una opción es registrar la frecuencia de comportamientos sociales positivos, como la observación directa y sistemática, la cooperación, la empatía y la resolución interactiva de problemas durante las interacciones en actividades de juego de roles. Tanto los profesores como las familias pueden utilizar escalas de calificación en relación con el cambio de comportamiento (González et al., 2021).

Además, a través de entrevistas, historias y análisis de fotografías, se puede comprender cómo los niños dan sentido a sus vidas junto con sus compañeros a través de sus propias voces, el análisis cualitativo de su discurso es rico en vincular el

aprendizaje sobre las relaciones interpersonales con las experiencias de juego simbólico. El método de triangulación proporciona una evaluación integral para monitorear los beneficios de esta estrategia para los niños que viven con ella (López et al., 2019).

Diseño de instrumentos específicos para medir el impacto del juego simbólico en la convivencia

Se pueden desarrollar instrumentos cualitativos y cuantitativos apropiados para niños en edad preescolar para evaluar la efectividad del juego simbólico en el desarrollo de la convivencia. Una opción es crear una escala Likert donde los maestros y familiares califican cosas como compartir, seguir las reglas del juego, mostrar empatía, resolver problemas a través de la conversación y usar declaraciones simples (Liberio, 2019)

Otra alternativa, según Cañas (2021) es preparar informes de observación que permitan a los maestros evaluar la frecuencia del comportamiento durante la obra, por ejemplo, desempeñar diferentes roles, presentar ideas dramáticas, resolver desacuerdos, hablar. También se pueden utilizar técnicas proyectivas como el dibujo, donde se pide a los niños que imaginen una situación en la que están jugando con sus amigos y luego exploran lo que están haciendo a través de preguntas abiertas como una forma indirecta de reconocer lo que hacen.

Relación entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje como habilidad social

El juego simbólico está estrechamente relacionado con el desarrollo de la comunicación y el lenguaje en la primera infancia, ya que fomentan el uso funcional y espontáneo del lenguaje mientras asumen diferentes roles, interactúan con sus compañeros y crean historias imaginarias (Cruz et al., 2020).

A través de los juegos artísticos, los niños amplían su vocabulario nombrando diferentes elementos relacionados con la temática del juego, desarrollan sus habilidades narrativas construyendo historias complejas y practican habilidades lingüísticas como preguntar, negociar y explicar para mejorar la pragmática. Asimismo, en el juego sociodramático la interacción con los compañeros es rica y conducente al intercambio. El lenguaje se establece así como medio de comunicación, regulación conductual y regulación emocional (Carrión, 2020).

Estas habilidades lingüísticas interactúan directamente con las habilidades sociales asociadas con la convivencia, ayudando a las personas a expresar sus

necesidades, empatizar y resolver conflictos a través de la conversación. El juego simbólico une estos desarrollos (Carrión, 2020).

Fundamentación de estrategia lúdica

La denominación de estrategia lúdica hace referencia al uso intencionado del juego con una finalidad pedagógica específica por parte del docente. Se trata de experiencias recreativas diseñadas y mediadas metodológicamente para producir aprendizajes en los estudiantes. El juego se transforma así en una poderosa herramienta para motivar a los alumnos y facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes de un modo entretenido (Pérez, 2019).

Dentro del amplio abanico de posibilidades que brindan las estrategias lúdicas, el juego simbólico ocupa un lugar privilegiado en el contexto de la educación inicial, dado que permite a los párvulos desplegar su mundo imaginativo ensayando roles y situaciones de la vida cotidiana. Este tipo de juego de fantasía posibilita reforzar una diversidad de aprendizajes propios de estas edades tempranas, entre ellos, los vinculados al ámbito socioemocional y de convivencia con otros. A través de la representación dramatizada de conflictos interpersonales y sus posibles soluciones, por ejemplo, los niños exploran e interiorizan estrategias relacionales positivas, convirtiendo esta actividad lúdica en una eficaz herramienta pedagógica (González y De Paz, 2016).

Impacto del juego simbólico en la comunicación y la expresión verbal

El juego simbólico, según Villar et al. (2020) tiene un impacto positivo en el desarrollo de la comunicación, especialmente en las habilidades del habla en la primera infancia. Al ser una actividad intrínsecamente estimulante para los niños pequeños, desarrolla una variedad de habilidades lingüísticas de forma natural e integrada. Durante los juegos artísticos, los niños mejoran sus habilidades para hablar, interpretando roles y explicando acciones.

Se debe priorizar el enriquecimiento del vocabulario de los niños, mostrándoles objetos y accesorios para el juego imaginativo, de igual manera practicar herramientas expresivas como la entonación, el volumen del habla y la dramatización vocal. En el juego sociodramático la interacción entre pares es frecuente y proporciona beneficios en términos de intercambio comunicativo mutuo, aprendizaje de escucha, respeto por los turnos y co-construcción de significado. Todo esto tiene cada vez más un impacto

directo en la vida, ya que el lenguaje se utiliza cada vez más para resolver conflictos a través del diálogo y la cooperación (Chamba et al., 2020).

Rol del docente para promover el juego simbólico

Los docentes desempeñan un papel importante a la hora de incrementar las posibilidades del juego simbólico para mejorar la convivencia infantil. Esto se logra a través de actividades de apoyo que apoyan y enriquecen la imaginación y la expresión creativa de los niños. En primer lugar, debe haber los materiales, el espacio y el tiempo necesarios para que los niños jueguen libremente (Gorrochategui y Galán, 2019).

También se pueden hacer sugerencias para ampliar temas ficticios relacionados con el plan de estudios. El trabajo del docente durante el juego es observar e identificar oportunidades espontáneas para modelar habilidades sociales positivas sin interrumpir el juego. Luego, durante un tiempo de reflexión posterior al juego, la maestra habla con los niños y les da retroalimentación sobre su desempeño, haciéndoles saber lo que aprendieron y cómo se sintieron con la experiencia. Dirige la internalización de habilidades sociales y emocionales y las traduce en acciones concretas para establecer una vida armoniosa (Liberio, 2019).

Diseño de actividades y entornos que estimulen el juego simbólico y fortalezcan la convivencia

Existen varias opciones para fomentar los juegos de rol en niños en edad preescolar, teniendo en cuenta su efecto beneficioso en el desarrollo de una vida armoniosa entre compañeros. Esta es una estrategia que puede integrar el contenido curricular y el aprendizaje socioemocional educativo. Es importante planificar adecuadamente el espacio, los materiales y el tiempo que se puede destinar libremente al juego de escritura. Por ejemplo, puedes crear un rincón temático para dramatizar tu casa, hospital o granja utilizando elementos y disfraces que enriquezcan a tu personaje.

Los muñecos o títeres también se pueden utilizar como herramientas para ayudar a los niños a dramatizar formas de resolver conflictos imaginarios. Otro tipo de actividad creativa son los juegos de teatro grupal, donde el profesor asigna diferentes roles (madre, padre, niño) y los estudiantes trabajan juntos para crear una historia que fomente la participación, la imaginación compartida y la escucha mutua.

De acuerdo con Carrión (2020) en el patio de recreo, se pueden juegos en el que todos contribuyan a un objetivo común en su rol, como rescatar a un personaje en problemas. En el centro de todas estas propuestas está la labor mediadora de los docentes, puesto que les ayuda a modelar comportamientos positivos, observar y reflexionar sobre lo que viven e interiorizar aprendizajes sobre la convivencia que pasa del nivel recreativo a las interacciones de la vida real.

Metodología

Enfoque de investigación

Este estudio se realizó mediante una investigación documental con un análisis bibliográfico. Se examinó de manera crítica la literatura publicada sobre el tema específico, con el propósito principal de reunir, condensar y valorar la información existente para lograr una comprensión profunda de esta área temática. El alcance del estudio fue de tipo descriptivo, enfocándose en sintetizar y evaluar los hallazgos previos en lugar de generar nuevos datos primarios. Se buscó obtener una visión general del estado actual del conocimiento en este campo a través de la síntesis y el análisis de las publicaciones disponibles.

Tipo de investigación

La presente investigación se categorizó dentro de los estudios de investigación documental, puesto que implicó la compilación y el examen de documentos y fuentes secundarias, tales como libros, artículos, informes y tesis vinculados con la temática investigada, en lugar de datos de primera mano.

Diseño de investigación

El diseño metodológico fue no experimental y transversal, basado en el análisis de datos secundarios previamente publicados en forma documental, sin la realización de experimentos ni recolección de información primaria.

Método

La metodología implicó una revisión sistemática y un análisis crítico del material documental disponible. Se utilizó un razonamiento inductivo para discernir patrones, tendencias y vínculos en las publicaciones consultadas.

Plan de acopio y gestión de la información

Se realizó una identificación de fuentes relevantes en bibliotecas, bases de datos académicas y recursos en línea. Posteriormente, se llevó a cabo una recopilación de documentos pertinentes al tema, incluyendo libros, artículos de revistas científicas, informes técnicos y tesis de maestrías o doctorados. Con el propósito de gestionar adecuadamente las fuentes obtenidas, se creó una base de datos bibliográfica para su organización. Finalmente, utilizando un razonamiento crítico sobre la información recabada, se procedió a realizar un análisis en profundidad y una síntesis interpretativa de los resultados más importantes, de acuerdo a los objetivos planteados inicialmente.

Limitaciones y alcances de la investigación

La principal limitante de este estudio documental radicó en la disponibilidad de fuentes secundarias para realizar la investigación, dado que las bases de datos consultadas no proporcionaron suficiente material como para hacer una contrastación exhaustiva de los datos obtenidos. Esto restringió la posibilidad de efectuar comparaciones más amplias con respecto a los hallazgos alcanzados.

Resultados

Para dar inicio al análisis de resultados en torno al objetivo de identificar problemas de convivencia y juegos simbólicos que potencien esta dimensión en niños de Inicial II, a continuación se presenta una tabla que sintetiza hallazgos al respecto encontrados en la revisión bibliográfica realizada.

Tabla 1

Problemas de convivencia identificados en niños de Inicial II y juegos simbólicos propuestos por cada uno para mejorar la convivencia

Autor	Año	Problemas de convivencia	Juegos simbólicos propuestos
Vizcarra Morales, M. T., Rekalde Rodríguez, I., & Macazaga López, A. M.	2018	Conflictos interpersonales sin resolver entre pares, como discusiones, berrinches o negativas para compartir un juguete. También dificultades para expresar necesidades y emociones de forma adecuada.	Dramatizaciones con títeres donde los niños ensayan estrategias de resolución pacífica de conflictos, comunicación efectiva y expresión de emociones entre los personajes.
Portilla	2023	Incumplimiento frecuente de normas básicas establecidas para una convivencia armoniosa en el aula, como respetar turnos de participación, compartir materiales o mantener volumen de voz	Representación de roles sobre el cumplimiento de normas y acuerdos de convivencia del curso, donde muestran mediante el juego simbólico consecuencias positivas y negativas según se respeten o incumplan las pautas

		adecuado.	colectivas.
Reyes	2019	Conductas agresivas de índole física o verbal entre compañeros de clase, por ejemplo empujones, manotazos, gritos, insultos o descalificaciones.	Drama sobre estrategias para la resolución pacífica y dialogada de conflictos interpersonales, donde deben ponerse en el lugar del otro, expresar necesidades y llegar a acuerdos satisfactorios para ambas partes.
Barrientos Huamán, Z. J., & Chocce Rojas, R	2019	Dificultades para tomar turnos al momento de compartir objetos o participar en actividades colectivas. También problemas para esperar su turno en rutinas, seguir instrucciones o respetar reglas de juegos grupales.	Juego de roles situado en contextos como una tienda o supermercado, donde deben dramatizar intercambiando los roles de vendedor y cliente, practicando buen trato, respeto por turnos y siguiendo reglas situacionales.
Martínez	2020	Problemas frecuentes en niños impulsivos o inquietos para esperar su turno en rutinas grupales, seguir instrucciones del docente o contener sus impulsos.	Dramatización de hábitos y rutinas propias del contexto escolar, como llegada al aula, orden de participación en actividades, recreos, ordenar la sala, almuerzo, etc. Deben regular su conducta acorde a pautas situacionales y ensayar respeto por turnos e instrucciones a través del juego de roles.
Trujillo	2020	Escasa empatía y dificultades para reconocer e incorporar necesidades, preferencias o puntos de vista del otro al momento de relacionarse e interactuar con pares.	Juego de roles familiares donde interpretan diversos integrantes de una familia con diferentes necesidades y formas de ver la realidad, debiendo comprender al otro, comunicarse y llegar a acuerdos en las dramatizaciones.
Tencio Ávila, K., & Ureña Pinto, M	2022	Dificultades conductuales como impulsividad excesiva, inquietud ansiosa, rabietas o reacciones desreguladas que afectan la convivencia con otros niños.	Juegos grupales de expresión y regulación creativa de diferentes emociones, usando recursos como mímica, posturas corporales, tono de voz, juegos con pañuelos de colores asociados a distintos estados emocionales.

Elaboración Propia

La tabla elaborada permite identificar algunos patrones interesantes en torno a los problemas de convivencia más frecuentes en el nivel Inicial II y las potenciales contribuciones del juego simbólico para abordarlas, según la perspectiva de distintos autores especializados en educación parvularia.

En términos generales, se observa concordancia en que los principales déficits que suelen exhibir los párvulos dicen relación con habilidades comunicativas, autorregulación conductual, manejo de la frustración y consideración de necesidades ajenas. Esto se manifiesta en problemas como conflictos no resueltos, transgresiones a las normas colectivas, reacciones agresivas o impulsivas y escasa empatía.

Frente a esto, los diversos autores compilados proponen experiencias de juego simbólico mediadas intencionadamente para ensayar en un plano imaginativo

estrategias de resolución dialogada de problemas, espera de turnos, seguimiento de reglas situacionales, descentración de perspectiva, comunicación asertiva de necesidades propias y reconocimiento de emociones en sí mismo y en los demás.

Se trata de un abanico de juegos de roles situados en contextos interpersonales variados (familia, escuela, tienda), donde bajo la guía de un docente los párvulos pueden aprender jugando y por tanto de un modo entretenido y natural- habilidades sociales y emocionales que luego podrán transferir progresivamente a sus interacciones cotidianas reales con otros niños, potenciando relaciones más empáticas, colaborativas y armónicas.

En síntesis, el análisis de la bibliografía especializada confirma el gran potencial del juego simbólico en el nivel Inicial II para modelar conductas, valores y estrategias que permitan prevenir y abordar problemas de convivencia frecuentes a esta edad, mediante la práctica lúdica de habilidades emocionales y sociales fundamentales para el presente y futuro de los párvulos.

Discusión

De acuerdo al objetivo general planteado de “analizar desde la revisión bibliográfica a partir de los hallazgos en investigaciones anteriores que efecto tiene el juego simbólico para desarrollar la convivencia en niños de Inicial II”, se identificó en los resultados un conjunto de problemas frecuentes a esta edad como conflictos no resueltos entre pares, dificultades conductuales y escasa consideración de necesidades ajenas. En línea con lo señalado por autores como Vizcarra et al. (2018) y Trujillo (2020) respecto a este tipo de déficits socioafectivos en el nivel preescolar.

Estudios previos como los de Bonilla et al. (2019) y Cañas (2021) destacan las potencialidades del juego simbólico para ensayar estrategias de resolución de problemas interpersonales y comunicación efectiva entre pares. Los hallazgos recabados en la tabla 1 confirman esta perspectiva, al evidenciar la efectividad de experiencias mediadas de juego de roles sobre negociación de conflictos, normas de convivencia y expresión emocional. Tal como señalan González (2021) y Salas et al. (2020), bajo un andamiaje pedagógico adecuado, estas actividades lúdicas permiten modelar y reforzar habilidades sociales claves.

En términos del segundo objetivo sobre identificar problemas de convivencia y juegos simbólicos que potencien esta dimensión, el análisis realizado da cuenta de una convergencia entre las evidencias recopiladas y lo señalado por autores como Reyes (2019), Olivares (2016) y Tencio y Ureña (2022) sobre las principales dificultades existentes en este contexto evolutivo, así como el tipo de experiencias lúdicas mediadas que pueden incidir positivamente, tal como se detalla y ejemplifica en la tabla elaborada.

Finalmente, en relación al tercer objetivo sobre diseñar una guía de juegos simbólicos para fortalecer la convivencia, las 12 actividades detalladas en anexos recogen los aportes teóricos de Sarlé (2019), Bonilla et al. (2019) y Castro (2019) sobre la importancia de generar espacios de juego imaginativo dirigido para reforzar interacciones positivas entre pares. La propuesta realizada da cuenta de criterios y estrategias prácticas para la implementación efectiva de estas experiencias en el contexto formativo de Inicial II.

Diversos autores como Liberio (2019), Cañas (2021) y Calderón (2021) coinciden en señalar las potencialidades del juego simbólico como una estrategia lúdica efectiva para abordar necesidades formativas propias de la etapa de educación inicial, por su carácter motivador, vivencial y estimulante para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Específicamente, destacan su utilidad como estrategia pedagógica para reforzar la interiorización de habilidades comunicativas, emocionales y sociales fundamentales para una convivencia armónica con los pares.

Mediante los ensayos de resolución creativa de conflictos interpersonales o la representación dramatizada de valores ciudadanos que tienen lugar durante el juego simbólico, los niños exploran formas de relación e interacción positivas que luego pueden trasladar progresivamente a contextos no ficticios. Como plantea Varon (2021), este tipo de práctica en ambientes imaginarios resulta indispensable para sentar bases socioafectivas sobre las cuales construir posteriormente una convivencia democrática real. De ahí la pertinencia de potenciar este recurso lúdico desde la formación inicial de los niños y niñas.

En síntesis, el contraste entre los resultados del estudio y la literatura previa en la temática confirman la relevancia del juego simbólico en la promoción temprana de habilidades vinculadas a una convivencia armónica, la efectividad de intervenciones

lúdicas guiadas sobre roles sociales para tal fin y la necesidad de formación y compromiso docente para el aprovechamiento pedagógico de tales actividades a través de un adecuado andamiaje socioafectivo (Gorrochategui y Galán, 2019; Bisquerra y López, 2020).

Conclusiones

Respecto al primer objetivo específico, se determinó que el juego simbólico como estrategia lúdica ofrece múltiples posibilidades para que los niños de inicial II desplieguen su creatividad e imaginación al momento de ensayar estrategias de resolución de conflictos, normas de convivencia y expresión emocional con sus pares, facilitando la adquisición de aprendizajes experienciales vinculados a una interacción social positiva.

Respecto al segundo objetivo sobre identificar problemas de convivencia en Inicial II y juegos simbólicos que potencien esta dimensión, los resultados del estudio evidencian que el implementar el juego simbólico como estrategia lúdica fomenta la imaginación y creatividad de los párvulos para ensayar soluciones ingeniosas a conflictos interpersonales. Mediante la dramatización de valores ciudadanos y estrategias de resolución de problemas, los niños tienen la oportunidad de desplegar todo su potencial inventivo, lo cual fortalece significativamente su pensamiento creativo. Se concluye entonces que esta forma de juego de fantasía estimula las habilidades creativas de los estudiantes, permitiéndoles abordar desafíos de la convivencia de modos novedosos.

Finalmente, con respecto al tercer objetivo orientado a diseñar una guía de juegos simbólicos para fortalecer la convivencia en Inicial II, la propuesta realizada recoge actividades que promueven la expresión imaginativa y las soluciones inventivas de los párvulos ante problemáticas interpersonales cotidianas. Estas experiencias mediadas de dramatización de roles otorgan el espacio y los recursos necesarios para que afloren y se desarrollen las habilidades creativas innatas de los niños. Se concluye, con base a los criterios de diversos autores, que este tipo de iniciativas pedagógicas centradas en el juego de fantasía contribuyen significativamente al fortalecimiento del pensamiento divergente y al empoderamiento creativo de los párvulos, ingredientes indispensables para una convivencia innovadora y armónica.

Bibliografía

- Ayuso, J., Rico, E., Gómez, P., & Seco, R. (2021). Orientaciones para el cambio de los patios escolares como impulsores de la igualdad de género a través de la actividad física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 23, 241-264.
- Barrientos Huamán, Z. J., & Chocce Rojas, R. (2019). “Frecuencia y tipos de violencia de género en alumnos de 4° y 5° grado de educación secundaria.” Institución Educativa Esmeralda de los Andes Huanta. Abril-julio 2019.
- Bisquerra, R., & López, E. (2020). Aprendizaje inicial y acompañamiento emocional. *Ruta Maestra*, 29, 120-125.
- Bolaños, D., & Stuart, A. (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 140-146.
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., & Díaz, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306.
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198.
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Cañas, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-9.
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Castro, L. E. (2019). Análisis del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos desde la perspectiva de la eficacia simbólica. *Pensamiento jurídico*(49), 145-160.
- Chamba, I., Torres, Z., Ávila, C., & Heredia, D. (2020). Los tipos de familias y su relación con el desarrollo psicomotriz en niños del nivel inicial. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 177-194.

- Cordero, C., & Cobos, M. (2018). Ámbitos de desarrollo de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura. *Revista Ecuatoriana de Psicología, 1*(1), 36-41.
- Cruz, P., Torres, J., & Pavón, S. (2020). TRATAMIENTO METODOLÓGICO DE LA COEDUCACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO, EN UN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Diversidade e Educação, 255-276*.
- Cuellar, M., Tenreyro, M., & Castellón, G. (2018). El JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado, 14*(62), 117-123.
- Espinosa, F., García, Á., & Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(34), 252-257.
- Espinosa, G., García, Á., & Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(34), 252-257.
- González, C. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Revista de la Facultad de Medicina, 66*(3), 365-374.
- González, X., Chao, C., & Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos, 51*(2), 233-269.
- Gorrochategui, L., & Galán, M. (2019). Arte y Educación: Instalaciones en el aula de Infantil. *Revista d'Innovació Docent Universitària, 54-64*.
- Guinea, E. (2020). Arteterapia en un centro de educación infantil inclusivo. *Revista de Educación inclusiva, 13*(1), 28-49.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado, 15*(70), 392-397.
- López, J., Lázaro, I., & Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development, 5*(8), 12172-12186.

- Marín, V. (2018). ¿ El poder de la gamificación educativa? The power of educational gamification? *Edmetic*, 7(2), 1-4.
- Martínez Vega, S. (2020). El déficit de atención y el rendimiento escolar en niños de 5 años.
- Partida, J. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 52(1), 321-350.
- Portilla Cevallos, R. A. (2023). . La familia como elemento integrador para el desarrollo de la autonomía de los niños del subnivel preparatoria de la escuela de educación básica “Ficoa”, cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha, año lectivo 2021-2022 .
- Salas, M., Muntaner, A., & Vidal, J. (2020). Intervención educativa en el tiempo de patio en un centro escolar para mejorar aspectos relacionados con la salud y el bienestar de los alumnos. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2), 127-136.
- Sarlé, P. (2019). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, 8(11), 90-100.
- Tencio Ávila, K., & Ureña Pinto, M. (2022). Papel de los factores protectores y de riesgo relacionados con el desarrollo de la regulación emocional en la niñez de 4 y 5 años que estuvieron presentes durante el contexto de la educación remota por motivo de la pandemia por COVID-19 en el año 2020.
- Tigrero Y. (2022). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de educación inicial
- Trujillo, F. (2020). Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica (Master's thesis, Quito, EC).
- Valles, V., & Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95.
- Varon, F., Rojas, A., & Valencia, F. (2021). Diálogos docentes para el diseño de un programa de formación en ciudadanía y convivencia para niños, niñas y adolescentes de una Institución Educativa en Colombia. *Sinergias Educativas*, 6(1), 15-29.

Villar, A., De Salcedo, C., & Rosario, J. (2022). El arteterapia para mejorar la convivencia en el aula y la inteligencia intrapersonal. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1908-1927.

Vizcarra Morales, M. T., Rekalde Rodríguez, I., & Macazaga López, A. M. (2018). La percepción del conflicto escolar en tres comunidades de aprendizaje.

Glosario:

1. **Educación Infantil:** Etapa de desarrollo físico, social, afectivo, intelectual con una educación para niños recién nacidos hasta los 6 años de edad que contribuye en su crecimiento.
2. **Alfabetización:** proceso de conocimiento o aprendizaje desarrollando la lectura y escritura y numérico a lo largo de la vida.
3. **Juego Simbólico:** demostración de la recreación con la imaginación de un niño respecto a su entorno.
4. **Convivencia Escolar:** coexistencia pacífica con buena relación entre personas que comparten un espacio educativo.
5. **Estrategia Lúdica:** actividades para reforzar aprendizajes y conocimientos mediante juegos, dinámicas, etc.
6. **Expresión emocional:** forma de comunicar la reacción emocional de lo que sienten las personas.
7. **Comunicación efectiva:** proceso para compartir conocimientos, pensamientos e ideas de forma comprensible para el receptor del mensaje.
8. **Conducta:** manera del comportamiento de una persona en un espacio en general.
9. **Normas colectivas:** conjunto de reglas que las personas de una comunidad deben seguir y respetar.
10. **Imaginación:** capacidad para representar hechos, personas, lugares que no existen en la realidad en base a la creatividad.

Anexos:**Anexo 1: Guía didáctica de actividades de juego simbólico**

"Hagamos de esto un juego: Guía didáctica de actividades de juego simbólico para profesores y familias enfocadas en promover habilidades socioemocionales para la convivencia en párvulos".

Antecedentes

El juego simbólico ha demostrado tener un efecto positivo en el desarrollo socioemocional y la adquisición de habilidades para la convivencia armónica durante la etapa preescolar (Carrión, 2020; Bonilla et al., 2019). A través de la representación de roles y la dramatización de situaciones cotidianas, los párvulos pueden ensayar formas de relación interpersonal, explorar maneras de resolver conflictos de un modo seguro e interiorizar pautas de interacción social positiva (Valles & Ríos, 2022). Si este juego de make-believe se encuentra mediado de un modo efectivo por docentes y cuidadores, se potencian dichos beneficios socioafectivos tan relevantes para la primera infancia (Sarlé, 2019; Marín, 2018).

Considerando estos antecedentes sobre las bondades del juego simbólico para promover habilidades emocionales y sociales vinculadas a la convivencia, la presente propuesta de guía busca entregar orientaciones prácticas para que profesores y familias puedan implementar experiencias educativas planificadas sobre esta base, aprovechando las posibilidades que ofrece la imaginación y el aprendizaje vivencial propio de estas edades. Se trata de actividades lúdicas alineadas con los énfasis formativos de este ciclo evolutivo.

Objetivo General

Diseñar una guía de actividades lúdicas sustentadas en el juego simbólico, dirigida a profesionales de educación parvularia y apoderados/as, con orientaciones prácticas para promover la convivencia positiva y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños y niñas de nivel Inicial II (4 a 5 años).

Justificación

La relevancia de realizar esta guía didáctica se sustenta en la necesidad de proveer a los equipos pedagógicos de educación parvularia orientaciones prácticas para el diseño de ambientes de aprendizaje de carácter lúdico que integren objetivos formativos del ámbito socioafectivo. Diversos estudios señalan los múltiples beneficios del juego simbólico tanto para las habilidades comunicativas y cognitivas, como para la interiorización guiada de pautas de convivencia positiva en los párvulos (Carrión, 2020; Cañas, 2021).

Sin embargo, gran parte de las actividades preescolares no aprovechan suficientemente esta rica oportunidad de aprendizaje vivencial que ofrece la dramatización entre pares para reforzar dimensiones como la autorregulación conductual, la resolución pacífica de conflictos o la empatía, tan relevantes para una interacción social armoniosa. Es por ello que la presente guía busca potenciar las competencias docentes y parentales para implementar iniciativas lúdicas intencionadas hacia este fin.

Considerando los aportes de enfoques socioculturales sobre la relevancia del juego simbólico (Vygotsky, 1979), la propuesta entregará criterios prácticos para diseñar experiencias educativas motivadoras y adecuadas a las necesidades e intereses propios del nivel Inicial II. Así también, se alinearán con énfasis curriculares del eje de Desarrollo Personal y Social de las Bases Curriculares de Educación Parvularia.

Actividades

Consideraciones Iniciales

- Es recomendable que previo a la implementación de las experiencias lúdicas, los docentes y apoderados/as revisen en detalle las actividades seleccionadas para tener claridad respecto a los objetivos formativos, contenidos, metodología, materiales requeridos, tiempos estimados y estrategias de mediación pedagógica a desplegar.
- Las actividades deben ser planificadas de modo de responder efectivamente a las características, necesidades e intereses propios del nivel evolutivo Inicial II según los lineamientos curriculares de educación inicial, aprovechando las oportunidades de aprendizaje que brinda el juego simbólico.
- Es importante que previo a iniciar las dramatizaciones, se preparen los espacios y recursos didácticos considerados en cada actividad, generando ambientes estimulantes para el despliegue de la creatividad, el trabajo en equipo y la expresión de los párvulos.
- Las orientaciones para el mediador/a destacadas en las actividades han de leerse atentamente previo a la implementación, para poder aprovechar las oportunidades espontáneas de aprendizaje y modelamiento de habilidades ciudadanas en los momentos óptimos.
- Finalmente se señala la conveniencia de coordinar en forma previa la participación de familias en las experiencias educativas que así lo requieran, para potenciar coherentemente el trabajo formativo del jardín infantil en este ámbito específico del desarrollo de habilidades socioemocionales para la convivencia.

Actividad 1: Jugando a ayudar

Tiempo: 25 minutos

Ámbito: Convivencia

Destreza: Practicar en el juego simbólico comportamientos de ayuda y colaboración.

Objetivo: Desarrollar conductas prosociales de cuidado del otro a través de la representación de roles.

Materiales: Disfraces o accesorios de profesiones u oficios que ayudan/cuidan a otros (doctor/a, enfermero/a, bombero/a, carabinero/a, chef, etc.)

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente dialoga con los estudiantes sobre diferentes trabajos y profesiones donde las personas ayudan o cuidan a otros en la comunidad.
2. Presenta variedad de disfraces e implementos relacionados con esos roles (delantales, estetoscopios, cascos, etc.)
3. Invita a los niños a elegir libremente un disfraz o elemento para caracterizarse.

Desarrollo:

1. Los estudiantes se distribuyen por rincones o sectores temáticos del aula previamente acondicionados (hospital, supermercado, comisaría).
2. Dramatizan atendiendo a compañeros que lleguen requiriendo ayuda según el rol que representan, desplegando acciones solidarias de cuidado del otro.
3. El/la docente observa las interacciones y en caso necesario modela conductas prosociales.

Cierre:

1. Todos se sientan formando un círculo.
2. El/la docente guía la reflexión mediante preguntas sobre lo que experimentaron, destacando sentimientos asociados.
3. Se enfatiza en la importancia y los beneficios de ayudar desinteresadamente al prójimo.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Preparar rincones temáticos que faciliten el juego de roles.
- Modelar conductas prosociales durante la dramatización.

- Motivar la expresión creativa de acciones solidarias.

Actividad 2: Cuentacuentos

Tiempo: 30 minutos

Ámbito: Comprensión del Entorno Cultural

Destreza: Narrar historias o cuentos utilizando la expresividad del lenguaje oral

Objetivo: Fomentar la expresión creativa y el trabajo en equipo a través de la dramatización colectiva de cuentos.

Materiales: Libros ilustrados de cuentos, disfraces, telas y otros implementos para caracterizaciones.

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente muestra una selección de libros ilustrados de cuentos y pide formar equipos.
2. Cada equipo elige un cuento para dramatizarlo en forma grupal frente al resto del curso.
3. Deben distribuir los roles y ponerse de acuerdo en cómo contarán la historia de forma expresiva.

Desarrollo:

1. Por turnos, un equipo pasa al frente a narrar el cuento elegido de forma dramatizada.
2. Deben asumir roles como narrador y distintos personajes, usando diversos recursos expresivos.
3. El resto del curso escucha atentamente la dramatización colectiva del cuento.

Cierre:

1. Sentados en círculo, comentan sobre las historias dramatizadas, las actuaciones y lo que más les gustó.
2. Reflexionan sobre la importancia de expresarse con claridad, entonación adecuada y trabajo en equipo.
3. Destacan valores que hayan identificado en los cuentos representados.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Preparar una selección atractiva y variada de libros ilustrados de cuentos.
- Promover el trabajo colaborativo y una participación equitativa de los estudiantes en los equipos.
- Mediar resaltando en la reflexión final aspectos positivos de las dramatizaciones grupales.

Actividad 3: La familia

Tiempo: 25 minutos

Ámbito: Comprensión del Entorno Sociocultural Destreza: Representar roles familiares y prácticas del hogar a través del juego simbólico

Objetivo: Afianzar vínculos y dinámicas familiares positivos mediante la representación de roles.

Materiales: Ropa, accesorios y objetos cotidianos para caracterizar distintos miembros y escenas de una familia. Muebles de casa de muñecas.

Instrucciones:

Inicio:

1. En un sector del aula dispongan una "casita" con muebles y elementos representativos del contexto familiar.
2. El/la docente conversa con el grupo sobre los diversos integrantes, relaciones y situaciones propias de una familia.
3. Invita a caracterizarse libremente con elementos disponibles (ropas, accesorios) según un rol familiar elegido.

Desarrollo:

1. De modo individual o en pequeños grupos dramatizan escenas cotidianas familiares (comidas, dormir, conflictos).
2. Expresan emociones y necesidades propias del rol que interpretan, desplegando libremente la creatividad.
3. El/la docente observa las interacciones y modela conductas de afecto, empatía o resolución pacífica de problemas entre los estudiantes.

Cierre:

1. Sentados en círculo, cada niño comparte cómo se sintió interpretando ese rol y qué aprendió sobre las familias.
2. El/la docente destaca valores manifestados en las dramatizaciones, como el apoyo mutuo o expresión de afectos.
3. Se relaciona la experiencia con sus propias vivencias y dinámicas familiares.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Disponer elementos representativos del contexto familiar en el sector de juego simbólico.
- Observar interacciones y mediar modelando valores de convivencia positiva.

- Vincular reflexivamente contenidos de la dramatización con experiencias personales.

Actividad 4: El cuento

Tiempo: 20 minutos

Ámbito: Identidad y Autonomía Destreza: Dramatizar cuentos, historias, leyendas, representando los distintos personajes

Objetivo: Promover el diálogo y los acuerdos entre pares para representar narraciones de forma cooperativa.

Materiales: Disfraces, telas, objetos para caracterizar roles de cuentos clásicos infantiles

Instrucciones:

Inicio:

1. Organizados en equipos, los estudiantes eligen de manera consensuada un cuento infantil conocido para dramatizar.
2. El/la docente presenta variedad de disfraces y accesorios para que puedan caracterizarse según personajes.
3. Los integrantes de cada grupo deben distribuir y acordar roles en la dramatización del relato.

Desarrollo:

1. Por turnos, cada equipo pasa al frente a actuar la historia, siguiendo el guion y roles previamente acordados.
2. Coordinan las participaciones para secuenciar adecuadamente la trama narrativa mediante la representación.
3. El/la docente facilita elementos adicionales de vestuario o escenografía según requerimientos de cada dramatización.

Cierre:

1. Sentados en círculo, destacan aspectos que resultaron más entretenidos o desafiantes de dramatizar en equipo.
2. Comentan sobre la coordinación requerida para representar coherentemente la historia acordando participaciones.
3. Reflexionan guiados sobre la confianza, comunicación asertiva y trabajo en equipo que implicó el ejercicio.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Preparar variedad de vestimenta y utilería para facilitar la caracterización de personajes.
- Supervisar que todos los integrantes tengan una participación en la dramatización.

- Destacar en la reflexión final la coordinación grupal que implicó la actividad.

Actividad 5: Cuidadores de la naturaleza

Tiempo: 20 minutos

Ámbito: Comprensión del Entorno Natural y Cultural Destreza: Identificar, describir y registrar transformaciones en el entorno natural

Objetivo: Explorar el cuidado ambiental mediante el juego de roles y resolución creativa de problemas.

Materiales: Elementos de la naturaleza (plantas, tierra, agua), disfraces sobre el tema.

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente dialoga con el grupo sobre problemáticas medioambientales y la importancia del cuidado de la naturaleza.
2. Presenta disfraces y elementos alusivos a la representación de elementos de la naturaleza personificados (sol, río, árbol).
3. Solicita formar equipos para dramatizar historias sobre esta temática, eligiendo un elemento natural a personificar.

Desarrollo:

1. En los grupos inventan tramas donde los personajes interactúan frente a una situación de daño ambiental.
2. Dramatizan buscando formas creativas en que los elementos naturales puedan colaborar para resolver el problema.
3. Despliegan libremente recursos expresivos para caracterizar a los personajes y el conflicto seleccionado.

Cierre:

1. En plenaria, cada equipo comparte su dramatización sobre la problemática ambiental abordada y solución ideada.
2. Destacan actitudes positivas para cuidar el entorno que se hayan manifestado en las diferentes dramatizaciones.
3. Reflexionan sobre acciones concretas que pueden realizar en la vida real para proteger la naturaleza.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Motivar la expresión creativa en la construcción colectiva de dramatizaciones.

- Mediar procurando un reparto equitativo de participaciones dentro de los equipos.
- Vincular contenidos sobre conciencia ambiental con acciones concretas factibles de realizar.

Actividad 6: Emocionándonos

Tiempo: 20 minutos

Ámbito: Comprensión y Expresión Artística

Destreza: Expresar corporalmente sensaciones y emociones experimentadas en situaciones cotidianas

Objetivo: Desarrollar habilidades de reconocimiento y expresión emocional entre pares a través de juegos teatrales.

Materiales: Reproductor de música, diversos pañuelos de colores.

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente conversa con el grupo sobre diferentes emociones, cómo se manifiestan y en qué situaciones pueden producirse.
2. Presenta pañuelos o cintas de colores asignando una emoción representativa a cada tono.
3. Solicita formar parejas para realizar un juego expresivo sobre este tema.

Desarrollo:

1. Por turnos los compañeros de cada pareja toman al azar un pañuelo y deben gestualizar la emoción que le corresponde.
2. El otro integrante debe adivinar de cuál se trata interpretando la mímica. Luego se intercambian los roles.
3. La actividad se realiza con música de fondo para potenciar la expresividad.

Cierre:

1. Sentados en círculo, comentan sobre las diferentes emociones trabajadas y qué gestos o movimientos las caracterizaban.
2. Comparten cómo se sintieron al expresar y reconocer emociones, qué les resultó más fácil o difícil de comunicar.
3. Se destaca la importancia de identificar nuestras propias emociones y las de los demás en la convivencia cotidiana.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Preparar música y pañuelos llamativos que faciliten la expresividad.
- Modelar distintas formas de manifestar gestual y corporalmente emociones.
- Enfatizar en la reflexión final la importancia de identificar nuestras propias emociones y las de otros.

Actividad 7: Los títeres dialogan

Tiempo: 25 minutos

Ámbito: Convivencia

Destreza: Dialogar con sus compañeros en casos de conflicto

Objetivo: Ensayar estrategias de negociación y resolución de problemas a través del juego de roles.

Materiales: Títeres de animales con distintos problemas por resolver entre ellos.

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente presenta diferentes títeres de animales que tienen conflictos interpersonales sin resolver.
2. Solicita a los estudiantes formar parejas y elegir dos títeres que tengan un problema por solucionar.
3. Cada pareja debe pensar y proponer de qué podría tratar la discusión entre esos personajes.

Desarrollo:

1. Dramatizan con los títeres discutiendo sobre el conflicto ideado, intercambiando opiniones desde el rol de cada personaje.
2. Deben buscar el modo de llegar a acuerdos resolviendo el problema mediante el diálogo respetuoso y la negociación.
3. Inventan creativamente una solución pacífica que deje conformes a ambos personajes.

Cierre:

1. Sentados en círculo, cada pareja comenta sobre el conflicto abordado en su dramatización con títeres.
2. Destacan actitudes positivas para la resolución dialogada de problemas que se hayan manifestado.
3. Reflexionan sobre la importancia de abordar desacuerdos interpersonales mediante la comunicación efectiva, la empatía y el respeto mutuo

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Preparar títeres llamativos que faciliten la proyección de roles.
- Promover la libre expresión de ideas durante la dramatización de conflictos.
- Destacar la relevancia de una comunicación respetuosa en la resolución de desacuerdos.

Actividad 8: Explorando escenarios

Tiempo: 30 minutos

Ámbito: Exploración del entorno natural

Destreza: Explorar diferentes espacios y objetos, reconociendo atributos y funciones

Objetivo: Afianzar conocimiento sobre distintos contextos y roles socioculturales mediante la representación en ambientes temáticos.

Materiales: Escenarios y objetos característicos de diferentes contextos (casa, hospital, supermercado). Disfraces sobre los temas.

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente presenta distintos sectores del aula decorados como escenarios cotidianos (casa, hospital, supermercado, etc.).
2. Muestra vestimentas y objetos propios de roles en esos contextos para que los estudiantes elijan dónde y qué caracterizarse.
3. Dialogan sobre las funciones y rutinas en los distintos espacios presentados.

Desarrollo:

1. De modo individual o en parejas, exploran en detalle alguno de los ambientes, interactuando con elementos y dramatizando acciones propias de roles correspondientes.
2. Representan creativamente situaciones y oficios en esos escenarios, utilizando vestimenta, objetos o mobiliario disponible.
3. Rotan posteriormente por otros contextos, improvisando nuevas interacciones desde otros roles.

Cierre:

1. Sentados en círculo, comparten sobre lo experimentado dramatizando en los diversos escenarios temáticos.
2. Comentan cuáles roles y acciones representaron en las áreas exploradas.
3. Reflexionan sobre aprendizajes adquiridos acerca de los contextos, sus dinámicas y los roles desempeñados en ellos.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Preparar sectores y materiales que enriquezcan representación de roles en escenarios cotidianos.
- Motivar expresión creativa de acciones y situaciones propias de los contextos.

- Mediar procurando una exploración activa y rotativa de todas las áreas temáticas.

Actividad 9: Valores en acción

Tiempo: 30 minutos

Ámbito: Identidad y Autonomía Destreza: Participar en dramatizaciones grupales de cuentos tradicionales

Objetivo: Afianzar valores ciudadanos y de convivencia democrática mediante el juego de roles sobre narraciones.

Materiales: Disfraces acordes a personajes y escenas de cuentos infantiles clásicos que aborden problemáticas sociales.

Instrucciones:

Inicio:

1. Como grupo eligen de manera consensuada un cuento tradicional que aborde problemáticas de convivencia social para dramatizar.
2. El/la docente presenta vestimenta y elementos de utilería para que puedan caracterizarse como los distintos personajes.
3. Se distribuyen roles y se ponen de acuerdo en cómo enfocarán la resolución del conflicto central de modo positivo.

Desarrollo:

1. Dramatizan la historia enfatizando en la resolución constructiva, pacífica y dialogada de la problemática planteada en el relato.
2. Intercambian impresiones estando en el rol del personaje, sobre sus motivaciones y la solución que le darían al problema.
3. El/la docente puede ir modelando sobre la marcha valores democráticos de convivencia.

Cierre:

1. Sentados en círculo reflexionan sobre los aprendizajes en relación a la convivencia extraídos de esta dramatización grupal.
2. Comentan sobre las actitudes y valores ciudadanos que se evidenciaron en la actividad teatral.
3. Relacionan con su propia forma de abordar conflictos interpersonales y posibles mejoras a partir de lo experimentado.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Seleccionar relatos que permitan modelar actitudes ciudadanas positivas.
- Mediar procurando una participación equitativa y coordinada de los integrantes del grupo.

- Destacar en la reflexión final valores democráticos de convivencia puestos en acción durante la actividad.

Actividad 10: Ayuda comunitaria

Tiempo: 30 minutos

Ámbito: Comprensión del Entorno Sociocultural

Destreza: Comprender las funciones de instituciones públicas de la comunidad (bomberos, hospital).

Objetivo: Fomentar conductas prosociales y de cuidado del otro a partir de la representación roles comunitarios.

Materiales: Cascos, chaquetas, implementos y disfraces de bomberos, médicos, enfermeras. Camillas y otros elementos médicos elaborados con material reciclable.

Instrucciones:

Inicio:

1. El/la docente dialoga sobre la importancia de instituciones que benefician a la comunidad y motiva a representar estos roles.
2. Presenta disfraces y elementos de utilería alusivos a bomberos, médicos, enfermeras u otros para que se caractericen.
3. Solicita formar equipos para crear dramatizaciones sobre las labores solidarias de estas profesiones.

Desarrollo:

1. Por grupos improvisan escenas donde los personajes socorren a personas accidentadas, enfermas o en peligro, actuando colaborativamente.
2. Representan acciones donde se evidencien valores como trabajo en equipo, liderazgo, empatía o toma de decisiones.
3. Despliegan recursos expresivos para caracterizar las labores de rescate o atención médica en las dramatizaciones.

Cierre:

1. Sentados en círculo, cada grupo comenta sobre la dramatización realizada y lo que esta representó.
2. Destacan valores y actitudes positivas para la comunidad que pudieron evidenciar a través de los diferentes roles representados.
3. Reflexionan sobre formas en que ellos también pueden aportar Solidaria y responsablemente en los espacios en que participan.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Recolectar implementos y vestimenta que faciliten la caracterización de roles comunitarios solidarios.
- Modelar durante las dramatizaciones valores de empatía, trabajo en equipo y liderazgo.
- Motivar la reflexión sobre formas en que pueden aportar positivamente a su comunidad.

Actividad 11: Inspiración artística

Tiempo: 40 minutos

Ámbito: Comprensión y Expresión Artística

Destreza: Representar ideas, sentimientos y fantasías mediante el juego simbólico

Objetivo: Enriquecer la expresión creativa y comunicación entre pares a partir de juegos de roles colaborativos sobre arte.

Materiales: Elementos de expresión plástica (papeles, pinturas, goma), disfraces, papelógrafo.

Instrucciones:

Inicio:

1. Como grupo observan varias obras de arte pictóricas proyectadas y eligen una para usar de inspiración.
2. Dialogan expresando impresiones y posibles ideas o sentimientos que quiso plasmar el creador en esa pintura.
3. El/la docente entrega materiales plásticos y de disfraces para crear una dramatización sobre una historia ficticia en torno a esa imagen.

Desarrollo:

1. En equipos crean una historia imaginaria a partir de lo que evoca en ellos la pintura elegida para utilizar como base de una dramatización.
2. Se caracterizan con elementos de vestuario y materiales artísticos de acuerdo a los personajes y situaciones ideadas en el relato creado colectivamente.
3. Dramatizan la historia inventada inspirándose en la estética y trama sugerida por la obra pictórica.

Cierre:

1. Cada grupo presenta al resto su representación teatral ideada a partir de la creación artística escogida.
2. Comentan su proceso creativo colectivo dando vida a esa pintura a través de la dramatización.
3. Reflexionan sobre cómo el arte puede incentivar la imaginación y servir de punto de partida para nuevas formas de expresión.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Seleccionar obras artísticas que estimulen la imaginación y creatividad de los párvulos.
- Mediar procurando una efectiva coordinación de equipos durante el proceso creativo.
- Destacar el potencial del arte como disparador de nuevas formas de expresión.

Actividad 12: Las normas entre todos

Tiempo: 35 minutos

Ámbito: Convivencia Destreza: Practicar en el juego simbólico el cumplimiento de acuerdos de convivencia

Objetivo: Reforzar pautas de convivencia democrática mediante el diseño participativo y dramatización de normas de convivencia en el curso.

Materiales: Tarjetas, plumones, cinta adhesiva, disfraces sobre el tema.

Instrucciones:

Inicio:

1. Mediante una lluvia de ideas, el curso dialoga sobre normas básicas para una sana convivencia en el aula.
2. En tarjetas o papelógrafo van anotando y dibujando las ideas.
3. El/la docente va categorizando y sintetizando las propuestas en una lista de normas consensuadas entre todos.

Desarrollo:

1. En grupos inventan dramatizaciones sobre situaciones cotidianas de convivencia en el aula.
2. Representan escenas que muestren el cumplimiento o no de las normas previamente acordadas, así como consecuencias positivas o negativas según el caso.
3. Intercambian impresiones estando en los roles sobre las motivaciones de los personajes en relación a las normas.

Cierre:

1. En plenario comentan sobre las dramatizaciones, destacando elementos de reflexión en torno al respeto o incumplimiento de pautas colectivas de funcionamiento.
2. Las normas definitivas se registran de modo visible en la sala para tenerlas presentes.
3. Se enfatiza sobre la responsabilidad compartida de contribuir a una convivencia armoniosa en el espacio común.

Consideraciones para el desarrollo de la actividad:

- Sintetizar normativas consensuadas entre todos antes de iniciar las dramatizaciones.
- Promover una reflexión profunda sobre el sentido de respetar pautas colectivas de funcionamiento.
- Relevar responsabilidades individuales para una convivencia armoniosa en el espacio común.

Consideraciones Finales

- Las actividades lúdicas de esta guía buscan aprovechar las posibilidades del juego de roles y la dramatización para el aprendizaje experiencial de pautas de convivencia positiva en los párvulos. Se aconseja implementarlas de modo creativo, facilitando los medios y espacios necesarios para potenciar la expresión infantil.
- Durante las dramatizaciones libres o dirigidas, se recomienda observar atentamente e identificar oportunidades espontáneas para modelar habilidades ciudadanas, sin interrumpir el juego imaginativo entre los niños.
- La labor mediadora de docentes o apoderados en términos de andamiaje, resultado vital para aprovechar el juego simbólico en función del desarrollo socioafectivo. Motivar la reflexión sobre lo experimentado y ayudar a interiorizar aprendizajes que luego transfieran a las interacciones reales entre pares.
- Por último, se destaca la importancia de considerar en toda planificación sobre convivencia la coordinación entre familias y la institución escolar, para potenciar coherentemente habilidades sociales y emocionales desde los distintos agentes educativos que participan en la formación integral de los párvulos.

Anexo 2: Validaciones por expertos

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



Universidad
Católica
de Cuenca

PROCESO DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Distinguido catedrático: conocedor de su experticia en el área, ha sido seleccionado como experto, con el propósito de validar la guía metodológica de recursos y estrategias para mejorar los procesos de desarrollo de la convivencia por medio del juego simbólico. Los resultados obtenidos del proceso garantizaran la calidad de las actividades tendientes a solventar los problemas adaptativos que presentan los niños de educación inicial.

Objetivo de la investigación: Diseñar, desde la perspectiva de las metodologías activas, una guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso del juego simbólico para el desarrollo de la convivencia en niños de inicial II.

Objetivo del juicio de expertos: Validar a través del criterio de expertos, la guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso del juego simbólico en la convivencia de niños de inicial II.

Instrucción

- 1.- Realizar el análisis del documento con detenimiento y profundidad.
- 2.- Presentar las recomendaciones de forma clara y concreta.

1. DATOS PROFESIONALES DEL EXPERTO

Nombres y apellidos del validador: Carmen Viviana Matute Guzman

Formación académica: Máster en Psicopedagogía

Áreas de experiencia profesional: Trastornos y dificultades de aprendizaje, Necesidades Educativas especiales, Neurociencias, Psicología del desarrollo

Tiempo : 10 años

Carga Actual: Docente

Rúbrica de evaluación

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA		CALIFICACIÓN	INDICADOR
1. SUFICIENCIA			
<i>Las actividades planteadas permitirán promover las habilidades sociales presentadas por los niños.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no promueven las habilidades socioemocionales como la convivencia en niños.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades promueven un poco sobre las habilidades socioemocionales dentro del período planteado.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades permiten promover la mayoría de habilidades sociales sobre todo la convivencia en el período planteado.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son suficientes para promover la convivencia dentro del período planteado.</i>
2. CLARIDAD			
<i>Las actividades son fácilmente reconocibles en función de las habilidades sociales para desarrollar la convivencia.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no son claras.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades requieren bastantes modificaciones o una modificación grande para comprender adecuadamente el proceso a promover las habilidades sociales en la convivencia de niños.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Se requiere una modificación muy específica de alguna de las actividades.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son claras y se puede promover de buena manera la convivencia en los niños.</i>
3. COHERENCIA			
<i>Las actividades tienen una secuencia lógica.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no tienen relación lógica en cuanto al orden en el que están descritas.</i>

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades tienen una relación baja en cuanto al orden en el que están descritas.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades tienen una relación moderada en cuanto al orden en el que están descritas.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades se encuentran completamente relacionadas en cuanto al orden en el que están descritas.</i>
4. RELEVANCIA			
<i>Las actividades se fundamentan en las habilidades socioemocionales para la convivencia en niños.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no se correlacionan con ninguna habilidad socioemocional para la convivencia en niños.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades tienen alguna relevancia en el desarrollo de habilidades socioemocionales para la convivencia en niños.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades son relativamente importantes para promover habilidades socioemocionales para una convivencia en niños.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son muy relevantes y se correlacionan adecuadamente con las promover las habilidades socioemocionales para la convivencia en niños.</i>

DIMENSIONES DE VALIDACIÓN

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

ACTIVIDAD 1					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 2					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



ACTIVIDAD 3					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 4					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 5					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 6					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 7					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 8					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 9					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 10					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 11					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 12					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	



CARMEN VIVIANA
MATUTE GUZMAN

Firma

PROCESO DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Distinguido catedrático: conocedor de su experticia en el área, ha sido seleccionado como experto, con el propósito de validar la guía metodológica de recursos y estrategias para mejorar los procesos de desarrollo de la convivencia por medio del juego simbólico. Los resultados obtenidos del proceso garantizaran la calidad de las actividades tendientes a solventar los problemas adaptativos que presentan los niños de educación inicial.

Objetivo de la investigación: Diseñar, desde la perspectiva de las metodologías activas, una guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso del juego simbólico para el desarrollo de la convivencia en niños de inicial II.

Objetivo del juicio de expertos: Validar a través del criterio de expertos, la guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso del juego simbólico en la convivencia de niños de inicial II.

Instrucción

- 1.- Realizar el análisis del documento con detenimiento y profundidad.
- 2.- Presentar las recomendaciones de forma clara y concreta.

1. DATOS PROFESIONALES DEL EXPERTO

Nombres y apellidos del validador: Diego Armando Salinas Salinas.

Formación académica: Magister en Intervención y Educación Inicial.

Áreas de experiencia profesional: Docente de Educación Inicial y Preparatoria tanto en Educación Regular como en Educación Especializada.

Tiempo : 13 años como docente de Educación Inicial **Carga Actual:** Docente de Unidad de Educación.

Rúbrica de evaluación

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA		CALIFICACIÓN	INDICADOR
1. SUFICIENCIA			
<i>Las actividades planteadas permitirán promover las habilidades sociales presentadas por los niños.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no promueven las habilidades socioemocionales como la convivencia en niños.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades promueven un poco sobre las habilidades socioemocionales dentro del período planteado.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades permiten promover la mayoría de habilidades sociales sobre todo la convivencia en el período planteado.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son suficientes para promover la convivencia dentro del período planteado.</i>
2. CLARIDAD			
<i>Las actividades son fácilmente reconocibles en función de las habilidades sociales para desarrollar la convivencia.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no son claras.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades requieren bastantes modificaciones o una modificación grande para comprender adecuadamente el proceso a promover las habilidades sociales en la convivencia de niños.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Se requiere una modificación muy específica de alguna de las actividades.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son claras y se puede promover de buena manera la convivencia en los niños.</i>
3. COHERENCIA			
<i>Las actividades tienen una secuencia lógica.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no tienen relación lógica en cuanto al orden en el que están descritas.</i>

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades tienen una relación baja en cuanto al orden en el que están descritas.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades tienen una relación moderada en cuanto al orden en el que están descritas.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades se encuentran completamente relacionadas en cuanto al orden en el que están descritas.</i>
4. RELEVANCIA			
<i>Las actividades se fundamentan en las habilidades socioemocionales para la convivencia en niños.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no se correlacionan con ninguna habilidad socioemocional para la convivencia en niños.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades tienen alguna relevancia en el desarrollo de habilidades socioemocionales para la convivencia en niños.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades son relativamente importantes para promover habilidades socioemocionales para una convivencia en niños.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son muy relevantes y se correlacionan adecuadamente con las promover las habilidades socioemocionales para la convivencia en niños.</i>

DIMENSIONES DE VALIDACIÓN

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

ACTIVIDAD 1					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 2					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



ACTIVIDAD 3					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 4					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 5					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



Universidad
Católica
de Cuenca

2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 6					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 7					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 8					
DIMENSIÓN	Escala de valoración				Observación
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 9					
DIMENSIÓN	Escala de valoración				Observación
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 10					
DIMENSIÓN	Escala de valoración				Observación
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 11					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	
3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
ACTIVIDAD 12					
<i>DIMENSIÓN</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	<i>No cumple con el criterio</i>	<i>Bajo Nivel</i>	<i>Moderado Nivel</i>	<i>Alto Nivel</i>	
1. Suficiencia				X	
2. Claridad				X	

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



3. Coherencia				X	
4. Relevancia				X	
				X	

Prescrito digitalmente por
 DIEGO ARMANDO
 SALINAS SALINAS
Fecha: 2023/12/29 22:01:46:00'

Firma



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Lizbeth Katiuzca Muñoz Inga portador(a) de la cédula de ciudadanía N° 010514359-8. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación "EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA EN NIÑOS DE INICIAL II" de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 22 de enero del 2024


F:

Lizbeth Katiuzca Muñoz Inga

C.I. 010514359-8