



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

TEMA

Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica.

AUTORA:

GAIBOR CHAMAIDÁN KATTHYA ANTONELLA

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TUTORA:

PSIC. CLI. NEVAREZ PÁEZ PATRICIA, MGS.

Guayaquil, Ecuador

14 de septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Gaibor Chamaidán Katthya Antonella**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

TUTORA

f. 

Psic. Cli. Nevarez Paez Patricia, MGS.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Sandra Albán Morales, MGS.

Guayaquil, a los 14 días del mes de septiembre del año 2020.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **KATTHYA ANTONELLA GAIBOR CHAMAIDÁN**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del subnivel inicial ii de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 14 del mes de septiembre del año 2020

LA AUTORA:

f. _____

Gaibor Chamaidán Katthya Antonella



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Katthya Antonella Gaibor Chamaidán**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **USO DE ACTIVIDADES BASADAS EN EL JUEGO PEDAGÓGICO PARA FORTALECER EL ÁMBITO DE LA CONVIVENCIA SOCIAL EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE 4 A 5 AÑOS, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR UNIVERSIDAD CATÓLICA**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 del mes de septiembre del año 2020

LA AUTORA:

f. _____

Gaibor Chamaidán Katthya Antonella



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

INFORME DE URKUND

Tema: Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

URKUND

Documento [GAIBOR KATTHYA TESIS.docx](#) (D78652604)
Presentado 2020-09-05 16:09 (-05:00)
Presentado por kathanela@gmail.com
Recibido rina.vasquez01.ucsg@analysis.orkund.com
Mensaje tesis Katthya Gaibor [Mostrar el mensaje completo](#)
3% de estas 35 páginas, se componen de texto presente en 6 fuentes.

Gaibor Chamaidán Katthya Antonella

Estudiante

Psic. Cli. Nevárez Paez Patricia, MGS.

Tutora

AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo quiero utilizar este espacio para agradecer a todas aquellas personas que me apoyaron y estuvieron presentes en este proceso para conseguir mi título universitario, en primer lugar quiero agradecer al apoyo incondicional de mis padres Jorge y Clara por haberme dado la oportunidad de formarme en esta prestigiosa universidad, por esas palabras de aliento, esas ideas tan dinámicas que me dieron en mis practicas cuando tenía que dar clases, tengo que admitir que esas actividades de anticipación que tanto les gustaban a los niños eran gracias a ellos, que a pesar de ya no estar ejerciendo la profesión como educadores nunca dejaron de tener esa creatividad para sus clases, además del ejemplo y el amor a la profesión que escogí y que estoy a punto de lograr.

A mis compadres Katty y Marlon los cuales estuvieron para mi cada que necesitaba realizar algún trabajo practico, su creatividad y destrezas para las manualidades me ayudaron a lo largo de mi carrera en especial en las practicas, ya que fueron los principales creadores del cuento en la maleta, los niños lo amaron y los motivaba a dejar a un lado la vergüenza y se atrevían a contar el cuento a su manera.

A mis grandes amigas que fue lo mejor que me dejo esta carrera a lo largo de 5 años, a Michelle, que gracias a su compañerismo y responsabilidad fueron sin duda lo que me llevo a este punto de mi carrera, gracias a ella además conocí a Hurí, Guti, Viviana, Michelle Chipre y Mela. A las que además de agradecerles la amistad incondicional que siempre me han brindado, les agradezco aquellas tardes en las que nos reuníamos y nos recargaban las pilas para continuar a pesar de todas las responsabilidades que teníamos que sobrellevar, por aquellas palabras de aliento ante cualquier problema, espero tenerlas en mi vida muchos años más.

Finalmente, a las maestras y maestros que generaron en mí el propósito de siempre mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A mi tutora Patricia Nevárez, que sin su apoyo, paciencia y guía durante los meses de preparación de tesis no lo hubiera logrado. A la mis Rina que fue un aporte muy importante en la realización de mi tesis.

Katthya Antonella Gaibor Chamaidán

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a quienes me inspiraron y ayudaron a cumplir mis metas, a mis padres Jorge Gaibor y Clara Chamaidán. A mis hermanos que en la medida de lo posible supieron ayudarme.

A mi prima y a mi gran amiga Verónica y Dennise, que me ayudaron incluso en algunas madrugadas. A mis amigos que me ayudaron a distraerme y desestresarme durante estos años de estudio.

A mi familia, sobre todo a mi tía Meche que siempre estuvo pendiente de mí, mi alimentación, salud y sobre todo la salud de mis padres. A mi abuelita quien con sus cuidados y mimos hicieron una mejor persona de mí. A mi perrita la cual me acompañó durante 5 años de desvelos, manteniéndome despierta y cuidándome siempre.

Finalmente, y no menos importante a mi enamorado Jefferson, quien siempre me alentó y escucho cuando sentía que todo se me venía abajo, incitándome a seguir y no rendirme y sobre todo a confiar en mí misma.

Katthya Antonella Gaibor Chamaidán



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f.  _____

Psic. Cli. Nevárez Paez Patricia, MGS.

TUTORA

f. _____

Lcda. Blakman Yadira, MGS.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcda. Cabrera María Luisa, MGS.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas, MGS.

OPONENTE

ÍNDICE GENERAL

Introducción	2
Capítulo I.....	5
Justificación.....	5
1.1. Problema.....	6
1.2. Preguntas de investigación	7
1.3. Objetivos	7
1.3.1. Objetivo General.....	7
1.3.2. Objetivos Específicos	7
1.4. Metodología.....	8
Capitulo II	9
Fundamentación Teórica	9
2.1. Desarrollo Psicosocial - Interrelación entre los niños de 3 a 5 años ..	9
2.2. La interacción entre iguales.....	9
2.3. Teorías de Socialización.....	10
2.3.1. Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial II.....	11
2.3.2. Teoría Cognitiva	11
2.3.3. Teoría Sociocultural	12
2.3.4. Teoría del Aprendizaje Social	14
2.4. El Juego y su importancia en la pedagogía.	15
2.4.1. Características del Juego	16
2.4.2. Teoría Piagetiana	18
2.4.3. Teoría Vygotskyana.....	19
CAPÍTULO III	20
LA PROPUESTA.....	20
3.1. LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES BASADAS EN EL JUEGO PEDAGÓGICO.....	20

3.1.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN.....	20
3.1.2. ENTREVISTA – PREGUNTAS ABIERTAS	20
3.1.3. ENCUESTA - PREGUNTAS CERRADAS	23
3.2. Justificación de la Propuesta	30
3.3. Contextualización	31
3.4. Objetivos de la propuesta	32
3.5. Metodología de la propuesta	32
3.5.1. Fundamentación teórica.....	32
3.6. Actividades	34
Capitulo IV	47
4.1. Conclusiones	47
4.2. Recomendaciones	48
4.3. Difusión de la Propuesta.....	48
Referencias Bibliográficas	49
ANEXOS.....	52
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	57
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Característica del juego.....	16
Tabla 2 Actividad 1: La Gran Tortuga.....	34
Tabla 3 Actividad 2: La Cabeza del dragón.....	35
Tabla 4 Actividad 3: Conociendo a mis compañeros	36
Tabla 5 Actividad 4: Thumb Fighter.....	37
Tabla 6 Actividad 5: El desafío del Reciclaje.....	38
Tabla 7 Actividad 6: Juegos de reciclaje para niños de Pocoyo	39
Tabla 8 Actividad 7: Di patata	40
Tabla 9 Actividad 8: La ruleta de las emociones	41

Tabla 10 Actividad 9: Ajuste	42
Tabla 11 Actividad 10: Bomberos Paw Patrol.....	43
Tabla 12 Actividad 11: Stay Safe.....	44
Tabla 13 Actividad 12: Ordena la habitación	45
Tabla 14 Actividad 13: Cada cosa en su lugar	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial II	11
Figura 2 ¿Convivencia social es?.....	23
Figura 3 Relación con el padre.....	24
Figura 4 Relación con la madre	24
Figura 5 Relación con los hermanos	24
Figura 6 Relación con otros	25
Figura 7 Conducta que asume su hijo para quedarse con un juguete.....	26
Figura 8 Actitud del padre de familia frente a una pelea	27
Figura 9 Expresan ideas	27
Figura 10 Relaciones armónicas en el hogar	28
Figura 11 Programas de televisión.....	29
Figura 12 Programas que ven.....	30

RESUMEN

Por medio de la realización de la investigación efectuada en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica del Inicial II, se identificó la necesidad de establecer el rol de parte del docente en el aprendizaje de los niños para una convivencia saludable dentro de la sociedad, por ello se estableció efectuar el presente tema de investigación, pues es favorable motivar a los niños en el desarrollo de habilidades de convivencia con los demás a partir de los primeros años de vida. El lugar donde se determinó recolectar de información a través los instrumentos y técnicas de investigación del cuestionario, así como la entrevista y encuesta hizo posible conocer que la interrelación social es necesaria para todo ser humano, siendo necesario contribuir a través de actividades lúdicas, el juego, del desarrollo de habilidades sociales en beneficios de un mejor futuro de los niños. Por otra parte, se conoció que la importancia que un niño pueda convivir socialmente debe basarse en valores para entablar una comunicación sana. La propuesta está constituida por un total de 13 actividades, las cuales permiten direccionar a efectuar a través del juego las habilidades sociales que permiten una convivencia armónica para contribuir en el aprendizaje en los niños de 4 a 5 años.

Palabras Claves: Aprendizaje, Convivencia, Desarrollo psicosocial, Interacción social, Juego, Normas culturales, Pedagogía.

Introducción

Una de las características del ser humano es ser social, independiente de la edad o del género. En el caso de los niños, que a lo largo de la vida convivirán con muchas personas, la socialización se dará desde la infancia; inicialmente será en el núcleo familiar, en donde tendrán sus primeras vivencias para adquirir modales, normas y habilidades sociales necesarias para la convivencia. A medida que van creciendo se unirán a diferentes grupos y la mayoría de estos se darán en la escuela.

Dentro de los principales retos que tiene que afrontar la escuela, especialmente los educadores es la convivencia entre los estudiantes, lograr que entre ellos se dé una convivencia armónica, lamentablemente, no siempre es así; en la mayoría de las escuelas se pueden observar la existencia de problemas en su relación, tales como: como violencia, indisciplina, bullying, descontrol en las aulas, entre otros.

Con respecto a este tema, en el informe Delors de la UNESCO se plantea que la educación se basa en cuatro pilares fundamentales, siendo uno de ellos “Aprender a vivir juntos, desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia – realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos – respetando los valores del pluralismo, comprensión mutua y paz” (UNESCO,1997, p.36)

En concordancia con lo arriba planteado, las entidades educativas son el lugar idóneo para enseñar a convivir, y que mejor si se lo lleva a cabo desde temprana edad. Consciente de esta necesidad, el currículo de Educación Inicial 2014, toma como uno de los ámbitos a desarrollar en los niños del subnivel Inicial II, la Convivencia, el cual nos dice que, para incorporar este aprendizaje de interacción con los otros, se deben dar pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, además de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones

Con la finalidad de cumplir con el objetivo propuesto desde el currículo nacional y sobre todo poder ayudar a las maestras a mejorar la convivencia dentro del aula, nos proponemos desarrollar este trabajo en el que se pretende presentar una propuesta metodológica para aplicar actividades basadas en el juego pedagógico para mejorar el ámbito de la convivencia en niños del subnivel Inicial II, de la Escuela

Particular Básica Universidad Católica. Para llevarlo a cabo, se realizará una recopilación de juegos tanto analógicos como digitales, que serán organizados en la plataforma JIMDO dentro de un dossier digital, a los cuales podrán acceder los docentes para implementarlos tanto de manera presencial como online y de esta forma, jugando, los estudiantes aprendan poco a poco a desarrollar competencias para la convivencia, a convivir con sus pares, valores e incluso normas culturales.

El currículo nacional propone al juego como la estrategia principal en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es algo innato en ellos y de esta forma los mantenemos más involucrados, más activos y participativos, interactuando con sus pares, docentes y el entorno. Además, cuando aprenden de su entorno, prueban conductas, aprenden a resolver y manejar problemas y se adaptan a nuevas situaciones (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.41).

Como se puede apreciar, el juego es una actividad que se da de forma innata a lo largo de los años y que además de entretener a los niños, los ayuda en su desarrollo emocional, social, cognitivo y psicomotriz.

Al respecto Sandra Olivares (2015) dijo:

En los primeros años el juego está inclinado hacia el contacto con los objetos, en la experimentación y repetición de ciertas conductas. Al pasar el tiempo, el niño se inclina por los juegos grupales, donde interactúa con sus similares y va adquiriendo la noción de seguir reglas para poder cumplir con los objetivos del juego (p.32).

Podemos observar entonces que el juego es la metodología adecuada para enseñar a los niños reglas de convivencia social. Durante las prácticas pre profesionales solicitadas por la carrera de Pedagogía para realizarlas en la Escuela Particular Básica Universidad Católica, pudimos observar y vivenciar la notable variación del comportamiento de los estudiantes en los diferentes salones, como por ejemplo, en algunos había mayor indisciplina (salirse del aula, empujar a los compañeros), causada por unos cuantos niños que generaban conflictos con sus compañeros y sus maestras no utilizaban las estrategias metodológicas adecuadas para ayudar a mejorar la relación entre los niños. En cambio, en otros salones en que había menor indisciplina la maestra había implementado estrategias que había ayudado a que el comportamiento y la interrelación de los niños mejoraran.

El objetivo principal de este trabajo por consiguiente se basará en desarrollar una propuesta pedagógica que fortalezca la convivencia en niños del Subnivel Inicial II de la Escuela Particular Básica Universidad Católica, a través del juego pedagógico, indagando primero sobre las teorías que hablan sobre el juego identificando los beneficios del juego pedagógico para desarrollar habilidades sociales. En primera instancia se diseñará una propuesta, no se la podrá aplicar por ahora, debido a la emergencia sanitaria que está atravesando el país debido al COVID 19, será llevada a la práctica una vez que finalice.

Este diseño de propuesta metodología tendrá cuatro capítulos, el primero constará de 5 ítems: la justificación, el problema, preguntas de investigación, los objetivos y la metodología, en el segundo capítulo se planteará el marco teórico, en el tercero el desarrollo de la propuesta para ser implementada, a partir de la recopilación de actividades lúdicas que se utilizarán como estrategias pedagógicas para fomentar las relaciones entre los niños del Inicial II y finalmente en el cuarto capítulo se desarrollara la conclusión y las recomendaciones. Al final se encontrará los anexos donde se adjuntarán las encuestas y las entrevistas realizadas.

Capítulo I

Justificación

“Piaget indicó educar es forjar individuos capaces de una autonomía intelectual y moral que respeten esa autonomía y la del prójimo, en virtud de la regla de la reciprocidad” (Citado por Raven, 2016, p.4). Este autor destaca la importancia de la sociedad en el aprendizaje, por lo que es fundamental que en las escuelas además de formar a los individuos en cuanto a lo cognitivo, se debe también enseñarles habilidades sociales para que aprendan a convivir, coexistir de manera armónica, a compartir, tolerar, no solo dentro de la escuela, sino también fuera de sus muros.

El presente trabajo al proponer juegos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 y 5 años en un mundo en donde existe tantas diferencias culturales, religiosas, así como también en la forma de pensar, de sentir, no solo los ayudará a llevarse mejor, sino también mejorará el clima de la clase, la desmotivación, las situaciones de violencia, la clase será más llevadera, se convertirá en un lugar en donde todos (as) puedan participar y relacionarse armónicamente y al hacerlo mejorará también el aprendizaje.

Las practicas preprofesionales permiten apreciar cómo se da la convivencia en la realidad, como algunos niños no logran adaptarse al grupo y viven peleando o golpeando a sus compañeritos y sobre todo como los docentes manejan la situación llamando la atención o informando a sus padres esperando que ellos hablen con sus niños para ver una mejoría, y no se enfocan en fomentar la convivencia pacífica entre pares de una forma lúdica, lo que motivo el interés en aportar a través de este trabajo ayudar a los docentes, brindándoles un dossier digital con actividades para trabajar estrategias que permitan el desarrollo de habilidades sociales y la práctica de valores. En donde podrán encontrar de forma más rápida actividades con las que podrán formar de manera más lúdica a los estudiantes para que puedan vivir en una sociedad de paz con valores, sin discriminaciones, siendo solidarios.

1.1. Problema

Al ser la escuela una comunidad de convivencia, se pueden presentar y de hecho se presentan una serie de problemas e inconvenientes en las relaciones de sus miembros. Luego de vivir la experiencia en las prácticas profesionales, en mi vida laboral y en otros espacios educativos, encuentro que el acoso escolar es uno de los mayores problemas. Al respecto, el diario el Telégrafo señala que uno de los principales problemas que existen en el Ecuador en cuanto a la educación es el acoso escolar.

Según el informe “Una mirada en profundidad al acoso escolar en Ecuador”, realizado en 2015 por el Ministerio de Educación, Unicef y Visión Mundial, de una muestra de 5.511 casos en 126 instituciones educativas, se estableció que alrededor del 60% de alumnos en algún momento de su etapa estudiantil han sido víctimas de violencia de sus compañeros. Según ese estudio, 2 de cada 10 estudiantes entre los 11 y 18 años han sufrido acoso escolar. Mientras, cerca del 25% sufrió algún tipo de bullying más de tres veces en el último trimestre. Entre las principales formas empleadas de violencia están las de carácter verbal, física y psicológica (citado en El Telégrafo, 2018).

El acoso escolar es uno de los problemas que afectan a los niños y jóvenes, y entre sus causas se encuentran los conflictos entre compañeros, maltratos en la relación con sus congéneres. Según la información proporcionada por el diario El Telégrafo, los problemas entre compañeros se intensifican con la edad, pudiendo llegar a pérdidas de vida; hay que acotar que el acoso también se produce a temprana edad, pues la convivencia dentro de la familia influye en la formación de su personalidad y cómo será su actuación dentro de la sociedad. Sin embargo, si esto se refuerza en la escuela, ¿Se podrá cambiar el futuro de estos niños?, pensamos que sí, si los educadores están dispuestos aceptar el reto y poner en práctica estrategias diferentes.

En ese mismo año de la publicación arriba mencionada, ocurrió el caso de una niña de 11 años que falleció a causa de los golpes que recibió de sus compañeros de escuela. Según El Telégrafo (2018) estableció lo siguiente:

Los síntomas que puede presentar un niño que atraviesa acoso escolar son múltiples, tales como: variaciones en el carácter, se vuelven solitarios, pueden presentar trastornos de sueño, negarse a asistir a la institución, aislarse, dibujar la agresión, tener bajo rendimiento escolar.

Una de las alternativas que propone el Ministerio de Educación con la finalidad de trabajar sobre la convivencia escolar y mejorar todas estas situaciones es el proyecto “Aulas de Paz” con el fin de crear una cultura de paz, basado en el respeto. Además,

la Unicef en conjunto con el Ministerio de Educación presentan la campaña “Seamos Amigos”, dicho proyecto busca fomentar la empatía en las aulas como medio para prevenir la violencia escolar.

Según Joaquín González, representante de Unicef en Ecuador los valores como la empatía, los amigos, la curiosidad y la solidaridad son tan importantes como las materias que se aprenden en el aula, además que la mejor forma de aprender es que haya un ambiente sano de inclusión y de respeto (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Pretendemos, con nuestra propuesta reforzar los objetivos de estos proyectos desde edades tempranas utilizando la ludificación para que el niño aprenda a convivir en sociedad de manera pacífica, para así no tener que llegar a situaciones en donde los niños corran peligro incluso por sus propios pares.

1.2. Preguntas de investigación

1. ¿En qué medida el juego pedagógico contribuye a fortalecer el ámbito de convivencia?

2. ¿Qué tipo de estrategias se utiliza para ayudar a desarrollar en los niños las habilidades sociales?

3. ¿En que afecta la falta de socialización en los niños?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Desarrollar una propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer la convivencia en niños del Subnivel Inicial II de la Escuela Particular Básica Universidad Católica.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar que tan beneficioso es el juego pedagógico para desarrollar habilidades sociales para la convivencia y describir que son estas habilidades sociales
- Seleccionar las principales teorías que hablan sobre proceso de socialización y el juego pedagógico.
- Desarrollar un dossier digital, con actividades basadas en el juego para desarrollar el ámbito de la convivencia en niños y niñas del Inicial II.

1.4. Metodología

El presente trabajo se basará en un modelo de Investigación acción, del cual Suarez Pazos (2002) refiere que:

La Investigación acción es “una forma de estudiar, de explorar, una situación social, en nuestro caso educativa, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores” los implicados en la realidad investigada”. La investigación acción se presenta en este caso, no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica orientada hacia el cambio educativo (citado en Colmenares y Piñero, 2008, p.10)

Se utilizarán como técnicas de recolección de datos, tres entrevistas abiertas a las docentes de la Escuela Básica Particular Universidad Católica del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años. Existiendo 3 salón y siendo la población de 52, se tomó como muestra representativa, un total de 21 encuestas realizadas a los padres de familia de dichos salones, con la finalidad de clarificar si fomentan la convivencia y de qué forma lo hacen tanto en el hogar como en la Escuela Particular Básica Universidad Católica en el subnivel II. Se realizará la tabulación y el análisis de los resultados obtenidos y se explicará la propuesta metodológica de intervención. Además, se hará una recopilación bibliográfica, recopilación tecnológica digital de los juegos para el dossier digital.

Capítulo II

Fundamentación Teórica

2.1. Desarrollo Psicosocial - Interrelación entre los niños de 3 a 5 años

Erickson afirma que la principal tarea psicosocial a cumplir en los años preescolares es el desarrollo de la autonomía, lo cual supone una demanda creciente sobre los padres, pues a medida que va emergiendo el yo o sí mismo (combinación de atributos físicos y psicológicos única de cada individuo), los niños empiezan a desear cierto grado de independencia que se va aumentando poco a poco por las experiencias sociales que el niño experimenta constantemente, quieren explorar el mundo, hacer lo que desean sin ser demasiado restringido por las personas encargadas de su cuidado [cuidado] (citado en Betancur, 2010, p.44)

Sin embargo, esta demanda antes mencionada no solo es para los padres, sino también para los docentes, ambos deben controlar estas situaciones de forma razonable y justa, pues así ayudarán al niño a alcanzar una autonomía más disciplinada. Al ser la escuela un espacio de interrelación los niños podrán vivenciar algunas situaciones en donde experimentar consecuencias tanto positivas como negativas con respecto a la forma de relacionarse que serán direccionadas por los docentes.

Según la teoría, el progreso del niño hacia el logro o desarrollo de su personalidad es influenciado al menos por cuatro factores: en primer está el crecimiento cognoscitivo, ya que el estadio o nivel evolutivo, va permitiendo alcanzar logros y capacidades; en segundo lugar está el estilo de crianza, es decir las relaciones del niño con sus padres permiten el forjamiento o no de la personalidad, en tercer lugar está la escolaridad, donde le muestran al niño otros elementos normativos y valorativos de nivel cultural que permiten al avance y desempeño social y por último, está el contexto social y cultural; quienes además plantean los horizontes de lo que se quiere lograr o de lo que se necesita en una persona para poder saber actuar dentro de esa sociedad; ante lo anterior “el proceso de forjamiento de la personalidad resulta difícil para los niños, pues siempre hay una presión sobre sus actuaciones y actitudes” (citado en Betancur, 2010, p.44-45)

2.2. La interacción entre iguales

Aproximadamente a los 3 años por lo general los niños empiezan a tener contacto social con personas fuera de su núcleo familiar, con niños de su edad, ya que

es cuando empiezan a asistir a la escuela, esta relación lleva al aprendizaje y adaptación de nuevas formas de relacionarse con el mundo.

Según David Shaffer, en su texto *El desarrollo social y de la personalidad*, publicado en el año 2002, plantea que la sociabilidad es una condición y una característica en la vida de los humanos que implica convivencia, unión y pluralidad, elementos que permiten un desarrollo integral de las personas. Al mismo tiempo propone que la sociabilidad en la infancia es entendida como “la disposición de un niño a abordar interacciones sociales con otros y buscar su atención y aprobación” (citado en Betancur, 2010, p.45)

2.3. Teorías de Socialización

En el libro *la Educación Intercultural*, dice que en términos generales la socialización es un proceso de interacción social a través del cual la persona aprende e interioriza los elementos socioculturales de su medio ambiente, y “los integra en la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos del entorno social en cuyo seno debe vivir” (Citado en García y Mieles, 2010, p.3).

Podemos sintetizar la idea principal del párrafo anterior, como un proceso por el cual se aprende en el transcurso de la vida, las reglas socioculturales, roles, valores y creencias y los integra en su personalidad a través de experiencias que vivirá, empezando en su familia y luego en la escuela. El Ministerio de Educación en su currículo de Educación Inicial menciona que se plantean tres ejes de desarrollo y aprendizaje, uno de ellos es el desarrollo personal y social, el cual integra:

Los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.10).

De esta forma espera que los niños logren propiciar empatía con los demás, además de brindarles prácticas de valores, actitudes y normas con las que podrán tener una convivencia armónica a lo largo de su vida. Para el subnivel Inicial I el currículo propone el ámbito de vinculación emocional, mientras que para el subnivel Inicial II el de identidad y autonomía y convivencia.

2.3.1. Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial II

Identidad y autonomía

- En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto. Todo esto con la finalidad de desarrollar su progresiva independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás. En este ámbito se promueve el desarrollo de la identidad en los niños con un sentido de pertenencia, reconociéndose como individuo con posibilidades y limitaciones y como parte de su hogar, su familia, su centro educativo y su comunidad. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.16)

Convivencia

- En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.16)

Figura 1 Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial II

Existen algunos autores, precursores que basan sus teorías en la socialización entre ellos están Jean Piaget con su teoría cognitiva, Vygotsky con la teoría sociocultural y Albert Bandura con la teoría del aprendizaje social, de los cuales hablaremos a continuación.

2.3.2. Teoría Cognitiva

El creador de esta teoría es el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980), fue sin dudar uno de los psicólogos más importante ya que logró cambiar teorías mantenidas durante siglos. Lorenzo (2016) indicó en su trabajo de Jean Piaget y su influencia en la pedagogía lo siguiente:

Fundador de la escuela de EPISTEMOLOGÍA GENÉTICA, es una de las figuras más prestigiosas y relevantes de la psicología del siglo XX. Es uno de los autores, cuyas aportaciones han tenido más trascendencia dentro de la

Psicopedagogía. Su fructífero y fecundo trabajo se extiende a todos los campos de la psicología y más específicamente a la psicología infantil y el desarrollo intelectual (p.1).

Antes de Piaget se consideraba a los niños pensadores menos competentes que los adultos, él con su estudio sobre el desarrollo cognitivo demostró que los niños ven al mundo de forma diferente que los adultos, para él el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los conocimientos como resultado de la maduración biológica y la experiencia social.

Según Ortega (2015) determinó que:

Piaget señala que el desarrollo cognitivo del niño se produce a partir de la confrontación de puntos de vista que no coinciden con el propio y para explicar este proceso introduce el concepto de conflicto cognitivo. El conflicto cognitivo se produce cuando el niño actúa en el mundo y recibe informaciones que no se adaptan a sus esquemas de pensamiento. En ese momento se produce un desequilibrio de esos esquemas y por medio de la asimilación de la información, el equilibrio se restablece y las estructuras de pensamiento se reorganizan en un nivel superior. Por ejemplo, cuando un grupo de niños discute acerca de un tema, todos descubren que hay otros puntos de vista que difieren del propio, es decir que no se adaptan a sus esquemas de pensamiento. Mediante la puesta en común, los niños llegan a construir una opinión compartida. Por eso Piaget hace hincapié en la importancia de la cooperación ya que ésta favorece la discusión y la confrontación, es decir, la interacción social que fomenta el desarrollo cognitivo del niño (p.28)

Piaget propone tres aspectos importantes en la teoría cognitiva que son las etapas del desarrollo cognitivo (Sensoriomotor, Preoperacional, Operacional Concreta, Operacional Formal), los esquemas, procesos de adaptación que se da de una etapa a otra (equilibrio, asimilación y acomodación)

2.3.3. Teoría Sociocultural

El psicólogo soviético Lev Vygotsky (1896-1934), considerado como el padre del constructivismo social, es el autor de esta teoría, Blanck nos cuenta sus inicios:

De niño se formó con un tutor privado, Salomón Ashpiz, quién utilizaba un estilo socrático como pedagogía. Continuó con sus estudios en el Gimnasio Público y en una escuela judía. Durante ese tiempo dominó varios idiomas: hebreo, francés e inglés; también aprendió latín, griego y esperanto. En 1914 ingresó a la Universidad de Moscú y a la Universidad Popular Shaniavsky y en 1917 logró la graduación en ambas universidades. Regresó a Gomel, donde se desempeñó como maestro; llevó a cabo sus primeras investigaciones y desplegó una intensa actividad intelectual que lo convirtió en un referente local. Durante esos años, desarrolló una sólida formación en Filosofía, Semiología,

Literatura, Psicología, Pedagogía y conocimientos en Arte y Estética. En 1924 se casó con Roza Smekhova con quien tuvo dos hijas: Asya, Biofísica, y Gita Levovna, Psicóloga, quién colaboró en la recuperación y posterior difusión de la obra de su padre. En los tiempos posrevolucionarios contrajo la tuberculosis que erosionó su vida, llevándolo a una precoz muerte en Moscú a los 37 años (citado por Sullee, Bur, Stasiejko, Celotto, 2014, p.3)

Vygotsky centro su investigación en los procesos sociales y culturales que influyen en el desarrollo cognoscitivo de los niños. A diferencia de Piaget que decía que el niño aprendía en solitario, Vygotsky plantea que el aprendizaje del niño es colaborativo, es decir que aprenden en la interacción social.

La máster Linares (2011) dijo que Vygotsky:

Afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría. Pensaba que el pensamiento del individuo no se debe a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales. Los adultos tienen la responsabilidad de impartir su conocimiento con los más jóvenes para estimular el desarrollo intelectual. (p.20)

Para él los niños adquieren nuevos conocimientos cognoscitivos gracias a la interacción con la sociedad, esta actividad permite a los niños a interiorizar la forma de pensar y actuar del contexto en donde viven.

Ortega (2015) dijo que:

Vygotsky señala que la educación es el proceso fundamental por el cual el niño adquiere progresos en su desarrollo cognitivo. En este sentido serán los educadores, ya sean los padres o maestros, quienes cumplan el papel fundamental de mediadores de la cultura en la relación del niño con el mundo. Esta apropiación de los conocimientos se dará a través de la relación interactiva con esas personas cuyas capacidades, tanto intelectuales como motoras, son superiores a las del niño y que colaborarán en su proceso de aprendizaje (p.29)

De esta forma se explica la zona de desarrollo próximo, que es la zona entre lo que pueden hacer y lo que aún no están listos para realizarlo por sí mismo, un claro ejemplo es cuando un niño ya sabe andar en su triciclo, en la ZDP sus padres le enseñan y lo acompañan a andar en una bicicleta, luego de eso podrán andar solos y hasta podrán realizar trucos en ella. Como se puede apreciar, esta teoría plantea algunos aspectos que son, a nuestro juicio, fundamentales, tiene tres pilares fundamentales que son: el papel de la interacción social en el aprendizaje, la otra persona con más conocimiento y la zona de desarrollo próximo.

El Currículo del Ministerio de Educación apoyándose en la teoría de Vigotsky explicó que esta teoría:

Plantea que el desarrollo humano no puede ser concebido como un proceso del individuo independiente del contexto en el que este piensa y actúa, sino que se ve determinado por el entorno sociocultural a dos niveles: por una parte, la interacción social proporciona al niño información y herramientas útiles para desenvolverse en el mundo; por otra, el contexto histórico y sociocultural controla el proceso a través del cual los miembros de un grupo social acceden a unas herramientas o a otras (citado en el Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.8).

2.3.4. Teoría del Aprendizaje Social

Cuando aprendemos hablar, a jugar, a practicar algún deporte, a bañarnos, a comer, entre otras actividades forman parte de un aprendizaje inconscientes de los seres humanos, conocido como Aprendizaje Social, aprendizaje que descubrió Albert Bandura, psicólogo y profesor de la Universidad de Stanford.

Bunge (2008) en su entrevista con dicho psicólogo indicó que fue:

Creador de la teoría de aprendizaje social y de su evolución al Sociocognitivismo. Desarrolló el experimento del muñeco Bobo sobre el comportamiento agresivo de los niños. Fue elegido presidente de la Asociación Americana de Psicología (American Psychological Association) en 1974. Recibió innumerables concesiones y honores a lo largo de su carrera, incluyendo el Premio William James de la Asociación para la Ciencia Psicológica y el Premio a las Contribuciones Científicas Distinguidas de la Asociación Americana de Psicología (p.2).

El padre de la Teoría del Aprendizaje Social, realizó el experimento del “Muñeco Bobo”, con este experimento Bandura demostró la teoría del aprendizaje Social, el cual consiste en un aprendizaje inconsciente a través de la observación, así lo explica Laura Román:

En este experimento, un grupo de adultos fueron grabados mientras se relacionaban de manera violenta con un muñeco de plástico y con apariencia de payaso. Después, un grupo de niños de entre tres y cinco años de edad procedentes de la guardería de la Universidad de Stanford visualizaron las imágenes y entraron en contacto con el muñeco. Por otra parte, otro grupo de niños de la misma edad no las vieron. ¿El resultado? Los niños que sí habían visto los comportamientos agresivos actuaron de la misma forma, incluso idearon nuevas maneras de agresividad ante el muñeco; mientras que los no las habían visto tuvieron una conducta tranquila y normal con Bobo (Román, 2010)

Esta teoría comprende aspectos del aprendizaje cognitivo conductual. El aprendizaje social sugiere que una combinación de factores del entorno y psicológicos influyen en la conducta. Nos da cuatro requisitos para que las personas modelen su comportamiento:

- Atención: El sujeto presta atención y observa al modelo.
- Retención: Debemos ser capaces de retener en la memoria aquello a lo que hemos prestado atención.
- Reproducción: La reproducción motora de la conducta observada.
- Motivación: El refuerzo determina aquello que se modela, aquello que se ensaya y cuál es la conducta que se emite (Rodríguez, 2017).

Si una de las formas de aprender es a través de los otros, o por modelación, el juego se convierte en una herramienta importante para enseñar o desarrollar habilidades sociales en los niños.

2.4. El Juego y su importancia en la pedagogía.

El juego es una manifestación espontánea que se da en el ser humano desde su nacimiento, además mientras lo hace lo ayuda a desenvolverse socialmente con otras personas. La definición de juego según la RAE (2020) dice que es un “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. En la escuela es necesario que los niños manejen objetos, que se relacionen con sus pares y esto se lo brinda el juego. Este además de ser visto como un tiempo de ocio, tiene una gran relevancia en la educación, según Garcia y Llull (2009):

A través del juego, el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, la actividad lúdica se irá haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, es decir, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más real y auténtico, la mayoría de las veces no tan feliz ni placentero (p.17)

El Ministerio de Educación en el nivel Inicial recomienda como metodología de trabajo al juego trabajo, ya que considera que los niños cuando juegan se involucran de manera integral, están activos e interactúan entre sí, con los adultos y con su entorno. Además, conocen nuevas conductas y aprenden a resolver problemas.

2.4.1. Características del Juego

Tabla 1

Característica del juego

Juego	Descripción
El juego es libre	Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio. (Garcia & Llull, 2009, p.12)
El juego produce placer	Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad. (Garcia & Llull, 2009, p.12)
El juego implica actividad	No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás. (Garcia & Llull, 2009, p.12)
El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia	Muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas. Los adultos también juegan porque el juego es algo que forma parte de la cultura, pero podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven y aprenden jugando. Los niños deben jugar si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz. (Garcia & Llull, 2009, p.12)

El juego tiene una finalidad intrínseca	<p>Uno de los rasgos más singulares de la conducta de juego es que en él son más importantes los procesos que los fines que los fines; en otras palabras, lo importante es participar. En el juego no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. La acción de jugar se convierte en la meta de nuestras conductas, porque dan satisfacción por el mero hecho de realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugador. (Garcia & Llull, 2009, p.12)</p>
El juego es una forma de interactuar con la realidad	<p>Ante todo, conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que juega realiza la actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito. Resumiendo, en el juego la persona hace una adaptación libre y espontánea de la realidad y se comporta con ella de una manera determinada, según su personalidad, sus capacidades, sus inquietudes, etc. (Garcia & Llull, 2009, p.12)</p>
El juego es una vía de autoafirmación	<p>El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas. Un niño juega a los maestros, a los papás y a las mamás o a los médicos, porque necesita entender a los adultos. En el juego erótico, el adulto se afirma a sí mismo, expresando sus necesidades y deseos, y aumentando su autoestima y gozo ante la relación íntima. (Garcia & Llull, 2009, p.12)</p>
El juego favorece la socialización	<p>El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se</p>

facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc. (Garcia & Llull, 2009, p.12)

Nota. Tomado de (Garcia & Llull, 2009, p.12)

Existen teorías que avalan la importancia del juego en los niños, veremos cómo dos grandes psicólogos de la historia explican de qué forma influye el juego en los niños, en su aprendizaje y en su convivencia.

2.4.2. Teoría Piagetiana

A pesar de haber presentado a Piaget como un teórico cognitivo que plantea la relación entre el desarrollo cognitivo y el social, lo retomaremos ahora para explicar la relación de su teoría con el juego pedagógico. Como su nombre lo dice Piaget es el autor de esta teoría, según Garcia & Llull (2009) para él:

El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que estos se adquieren. Sobre los dos años de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace posible la ficción mediante juguetes, cosas y representaciones que actúan a manera de símbolos. El dominio de lo simbólico hace que el juego evolucione desde lo individual a lo colectivo, donde se comparten los símbolos. Cuando alcanzamos el juego social aprendemos a jugar con otros y a representar papeles. Por último, aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de unas normas y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea «jugable». Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores. El juego, la edad de los que juegan y la situación, hacen que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas. La necesidad que queramos satisfacer en un determinado juego también hará que las normas y las reglas del propio juego cambien y sean sometidas a acuerdo (p.15)

Piaget considera el juego “como una forma para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la

formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto”. (citado en Olivares, 2015, p.29)

2.4.3. Teoría Vygotskyana

Vigotsky también plantea aspectos importantes sobre el juego, así García & Lull (2009) dijo que para Vigotsky:

El juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, en la medida en que crea continuamente lo que Vigotsky denominó «zonas de desarrollo próximo». Esta zona de desarrollo próximo es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de otro. En consecuencia, el juego adquiere un carácter marcadamente social. Los niños y adultos pueden aprender a dominar sus capacidades y las normas sociales cuando juegan, y al mismo tiempo, en el juego se ofrecen capacidades personales a los demás y se aprende de otros (p.15).

Citado por Olivares (2015)

Para Vigotsky Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. Este planteamiento indica que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello es conveniente trabajar de esta forma las normas” (p.30).

CAPÍTULO III

LA PROPUESTA

3.1. LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES BASADAS EN EL JUEGO PEDAGÓGICO

3.1.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con lo planteado en el capítulo dos, que corresponde a la metodología, para recolectar información se utilizó entrevistas y encuestas. Se mostrará los resultados obtenidos de las entrevistas aplicadas a las tres docentes del Sub Nivel Inicial II de 4 a 5 años: Lcda. Laura Montenegro, Gabriela Alvarado y Mariuxi, con la finalidad de conocer que tanta importancia le dan los docentes el fomentar la convivencia en los niños, de qué forma lo realizan, si conocen las dificultades que el no fomentarla causan en los niños y en que ámbitos afectan, que tan importante es la familia en este ámbito, además de conocer sus posturas ante el juego pedagógico. Para poder obtener esta información las entrevistas utilizadas fueron con preguntas abiertas de opinión.

3.1.2. ENTREVISTA – PREGUNTAS ABIERTAS

1. ¿Qué son las interacciones sociales?

Al analizar las respuestas de las docentes entrevistadas podemos concluir que tienen la idea de lo que son las interacciones sociales y su importancia en el desarrollo de los niños del Inicial II. Las tres docentes coincidieron en que es una habilidad de los seres humano que permite relacionarse con otros sujetos.

2. ¿Cuál cree que es la edad en la que se presenta mayores dificultades en las interacciones sociales?

A raíz de esta pregunta las tres docentes coincidieron en que desde muy temprana edad se presentan dificultades en las interacciones sociales ya que desde la infancia se va desarrollando esta habilidad que si no es bien estimulada se reflejara a la hora de relacionarse o interactuar con otros niños, esto se vislumbra más al momento de asistir a la escuela ya que es el momento en que tendrán mayor interacción con sus pares.

3. ¿Cuál es el papel del docente dentro de las interacciones sociales de los niños?

Por medio de esta pregunta podemos destacar el conocimiento que tienen las docentes sobre la gran responsabilidad y el importante papel que tienen en las interacciones sociales de sus estudiantes. Están conscientes de que su papel no es solo el de proporcionar conocimientos, sino también el de guiar, brindarle confianza, motivarlo y sobre todo brindar las herramientas necesarias para que el niño logre expresar y comunicar sus ideas, necesidades y así poder relacionarse de forma armónica con sus compañeros.

4. ¿De qué forma trabaja usted en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños?

Ambas coincidieron nuevamente en que la mejor forma de trabajar las habilidades sociales en los niños es el juego pedagógico, teniendo en cuenta que todos participen, tanto en el salón como en el patio o en el parque de madera. De esta forma permiten a los niños a expresarse, a reconocer situaciones que le molestan y la forma en que deben manifestarlo, tomando en cuenta las reglas.

5. ¿Qué importancia cree usted que tiene la familia en los procesos de convivencia social de los niños?

Concuerdan en que la familia tiene gran relevancia en los procesos de convivencia social en los niños ya que es el primer espacio en donde experimentan la interacción con otras personas, es aquí donde se fundamentan los valores y acciones que repercuten de forma directa con los demás. Es por ello por lo que la familia si bien puede llegar a ser una influencia positiva si se da de forma correcta la socialización, también puede llegar a ser una influencia negativa y se verá reflejado en su autoestima, lenguaje, entre otros.

6. ¿Influye las interacciones sociales en los procesos de aprendizaje?

Las tres docentes están de acuerdo en que las interacciones sociales influyen en los procesos de aprendizaje en los niños, al momento de preguntarles por qué, expresaron que es debido a que el aprendizaje se da a través de la interacción con otros y no solo con el docente, sino que también es importante la interacción con sus pares, ya que ahí es que de manera espontánea juegan y aprenden observando, imitando, etc.

7. ¿Qué dificultad podría tener un niño que no ha desarrollado habilidades de convivencia social?

Las docentes entrevistadas están al tanto de que, si no se ha desarrollado de manera adecuada las habilidades de convivencia social en los niños, podría provocarles complicaciones para relacionarse con otras personas, no tendrían confianza en ellos mismo y al momento de tener una duda se cohibirán lo cual hará que callen y seguirán con aquella duda a lo largo de su educación y esto influirá a lo largo de su vida, provocaría también rechazo hacia sí mismo, conductas agresivas e inadecuadas, además de dificultades para relacionarse de forma sana con sus congéneres.

8. ¿Qué habilidades cree usted que son necesarias desarrollar para la convivencia social?

Las cuatro coincidieron en que la habilidad que más relevancia tiene en la convivencia social es la habilidad comunicativa, si ellos logran expresarse y sobre todo de forma correcta podrán tener una convivencia social sana a lo largo de su vida, además nombraron también el desarrollo de la empatía, el respeto, el aspecto cognitivo, entre otros.

A continuación, se mostrará los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a 21 padres de familia de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica del Inicial II, 7 padres en cada paralelo, siendo los paralelos A, B y C. Estas encuestas se realizaron para conocer la forma de actuar de los niños según sus padres, la forma en que actúan y como fomentan en sus hijos la convivencia social, este tipo de encuestas fueron realizadas con preguntas cerradas mediante el formulario de Google.

3.1.3. ENCUESTA - PREGUNTAS CERRADAS

Pregunta 1. ¿Convivencia social es?

1. Para usted una convivencia social es:

21 respuestas

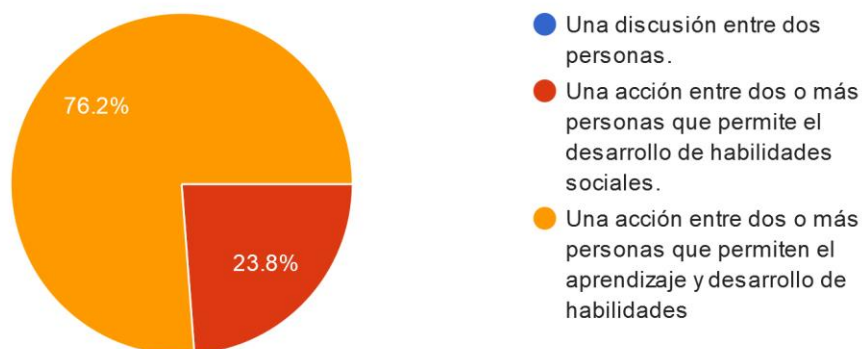


Figura 2 ¿Convivencia social es?

Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 1 de la encuesta aplicada a padres de familia.

De 21 encuestas realizadas el 76.2% contestaron que una convivencia social es una acción entre dos o más personas que permiten el aprendizaje y desarrollo de habilidades y el 23,8% en el que se dice que una convivencia social es una acción entre dos o más personas que permiten el desarrollo de habilidades sociales. Si bien las dos respuestas son correctas, la primera en mención es la respuesta más completa, además una de las opciones puestas en la encuesta era un concepto opuesto al correcto y ninguno de los encuestados la escogió, lo cual demuestra que los padres tienen una idea de lo que es una convivencia social.

Pregunta 2. Relación con los miembros de la familia

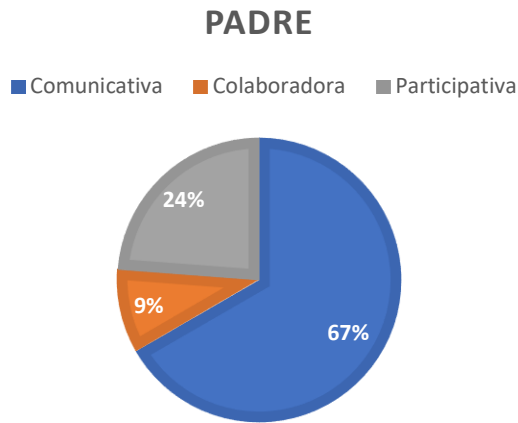


Figura 3 Relación con el padre
Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 2, de la encuesta aplicada a padres de familia.

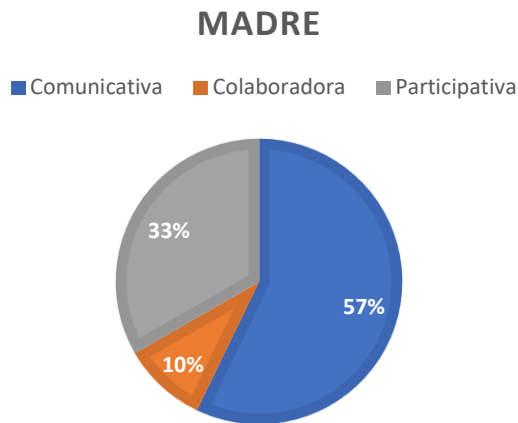


Figura 4 Relación con la madre
Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 2, de la encuesta aplicada a padres de familia

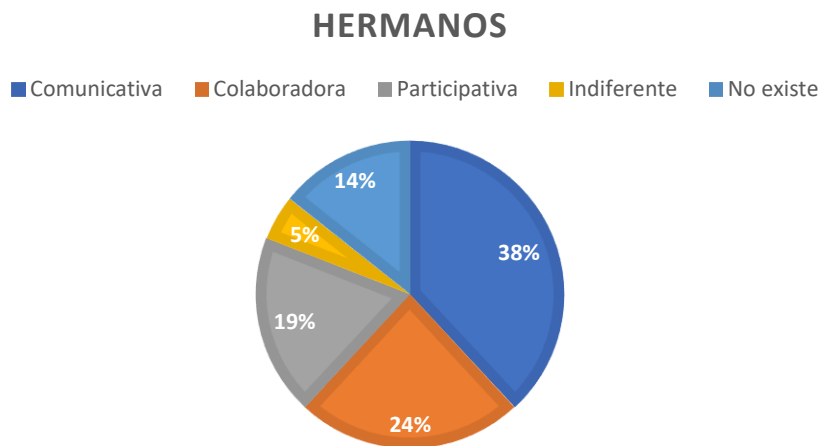


Figura 5 Relación con los hermanos
Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 2, de la encuesta aplicada a padres de familia.

OTROS

■ Comunicativa ■ Colaboradora ■ Participativa ■ Distante

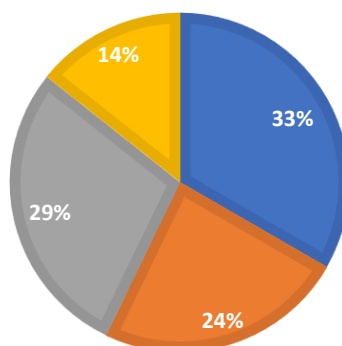


Figura 6 Relación con otros

Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 2, de la encuesta aplicada a padres de familia

En cuanto a la relación con los padres 14 de ellos su relación es comunicativa, 2 de ellos es colaboradora y 5 es participativa, lo cual refleja que la relación es positiva.

La relación que tienen con su mamá según las respuestas podemos ver que 12 de ellos es comunicativa, 2 es colaboradora, mientras que 7 de ellos es participativa, no muestran opciones negativas.

En la relación de hermanos podemos ver que 3 de ellos no tienen hermanos, 8 tienen una relación comunicativa, 5 colaboradora, 4 es participativa, mientras que el restante es indiferente; esto nos da a especular que a excepción de ese niño la mayoría de ellos tienen buenas relaciones sociales.

En cuanto a la relación que tiene con otros, 7 de ellos es comunicativa, 5 es colaboradora, 6 es participativa, y 3 de ellos es distante, esto nos da a pensar que estos niños no han logrado desarrollar de manera correcta habilidades sociales y en los cuales se debería trabajar.

Pregunta 3. Conducta que asume su hijo para quedarse con un juguete

Si su hijo está participando en una pelea con otro niño por un juguete en la escuela ¿Cuál es la conducta que asume su hijo para quedarse con el juguete?
21 respuestas

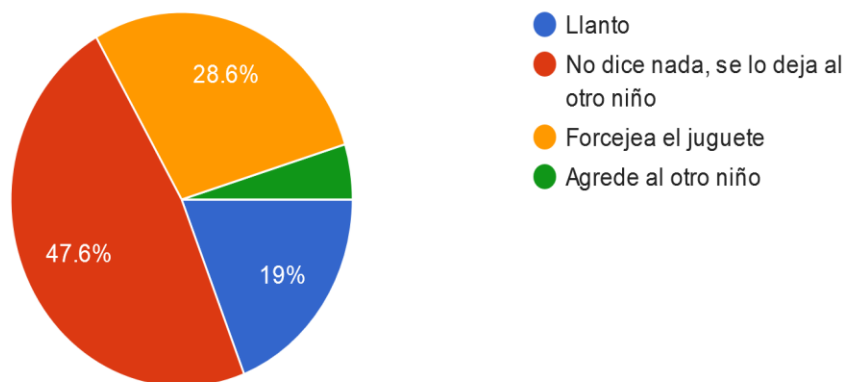


Figura 7 Conducta que asume su hijo para quedarse con un juguete
Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 3, de la encuesta aplicada a padres de familia.

En cuanto a la conducta social que asume su hijo cuando participa en una pelea con otro niño por un juguete el 47.6% de los padres encuestados, es decir 10 de ellos respondieron que su hijo no dice nada y deja el juguete al otro niño, el 28.6% menciona que su hijo forcejea el juguete, el 19% llora y solo el 4.8% es decir únicamente un niño agrede al otro niño con el que esta peleando. Esto nos dice que menos de la mitad reacciona de forma adecuada con lo que podríamos concluir que saben compartir sus juguetes, sin embargo mas de la mitad reacciona de una manera en la que se demuestra lo poco que se a trabajado en su convivencia social.

Pregunta 4. Actitud del padre de familia frente a una pelea

Si su hijo está participando de una pelea con otros niños por juegos, o por juguetes, situación en la que surgen palab..., cuál es su actitud ante dicha situación:
21 respuestas

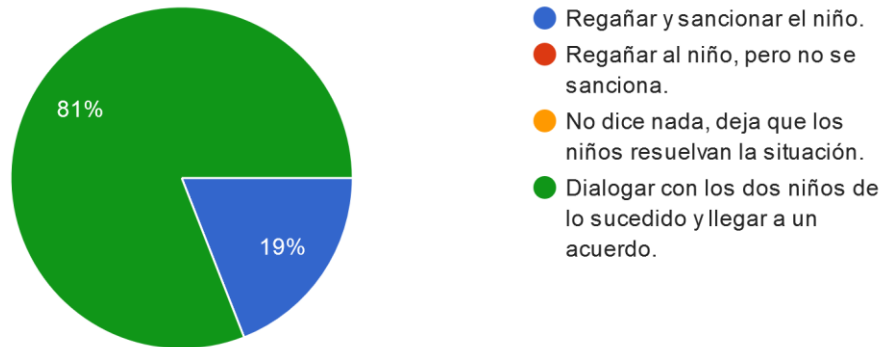


Figura 8 Actitud del padre de familia frente a una pelea
Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 4, de la encuesta aplicada a padres de familia.

En cuanto al actuar de los padres frente a una pelea de su hijo con otro niños por juguetes el 81 % mencionan que dialogan con los dos niños de lo sucedido hasta llegar a un acuerdo mientras que el 19% es decir 4 de 21 padres regañan y sancionan al niño. Nos permite ver como para los padres es fundamental la comunicación en el proceso de socialización y este acto da pautas al niño para que en un futuro resuelva sus conflictos de la misma forma, dialogando.

Pregunta 5. Expresan ideas

¿Cuando sus niños se relacionan con otros niños, como expresan sus ideas?
21 respuestas

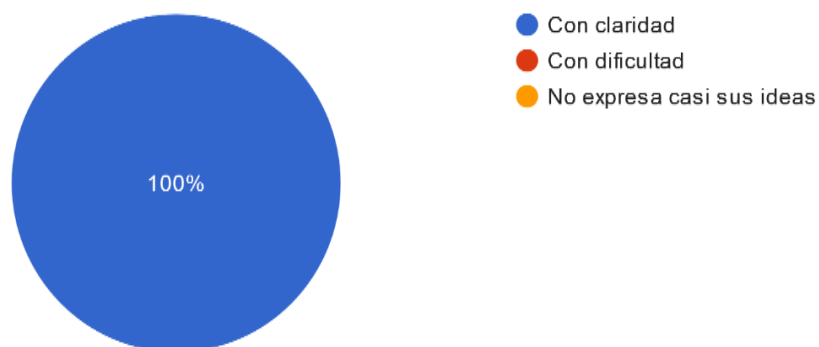


Figura 9 Expresan ideas
Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 5, de la encuesta aplicada a padres de familia.

Según las respuestas de los padres el 100% respondió que sus niños expresan sus ideas con claridad, esto permite rescatar la importancia del lenguaje en la comunicación y en la convivencia social, ya que permite que expresen sus ideas y emociones en la convivencia.

Pregunta 6. Relaciones armónicas en el hogar

¿Se fomenta en el hogar que las relaciones sean armónicas entre su hijo y los otros niños?

21 respuestas

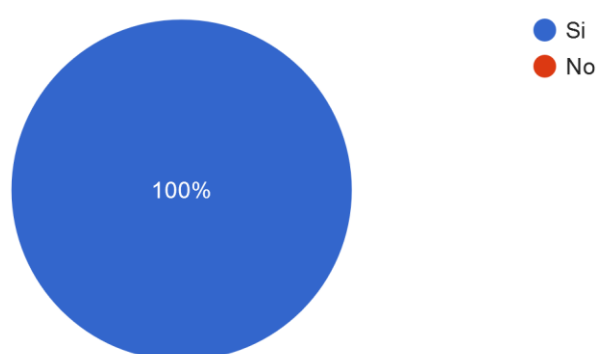


Figura 10 Relaciones armónicas en el hogar

Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 6, de la encuesta aplicada a padres de familia.

El 100% contestó que, si se fomentaba en el hogar las relaciones armónicas por medio del ejemplo, hablando, enseñando cosas positivas, dialogando, mediante el juego, enseñándoles a compartir, mediante la comunicación, reconociendo errores y pidiendo disculpas, respetando a los demás, fomentando valores como la solidaridad, respeto, justicia y paciencia.

Pregunta 7. Desde su punto de vista ¿de qué forma deben ayudar los padres de familia a los maestros para mejorar los procesos de socialización en los niños?

Esta fue una pregunta abierta, entre las formas que mencionaron los padres fueron: dando el ejemplo desde el hogar, dedicándoles tiempo, reforzando lo aprendido desde casa, realizando actividades en familia, integrándose en sus actividades, reforzando desde casa los buenos principios de una interacción sana con sus pares, estableciendo reglas, recordando a los niños el respeto y la confianza que deben tener

con su maestra y compañeros. Lo que permite rescatar que la formación de los niños para la convivencia consiste en apropiarse e interiorizar las normas y para ello necesita el acompañamiento familiar y escolar, para que los niños puedan aplicar y practicar dichas normas tanto en casa como en la escuela y así logren interiorizarlas y para aplicarlas a lo largo de su vida.

Pregunta 8. Programas de televisión

¿Como cree usted como padre de familia que los programas de televisión influyen en la socialización entre los niños?

21 respuestas

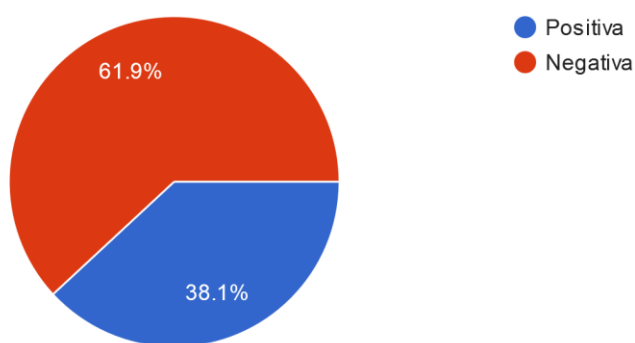


Figura 11 Programas de televisión

Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 8, de la encuesta aplicada a padres de familia.

El 61.9% piensa que los programas de televisión influyen en de forma negativa en la socialización entre los niños, mientras que el 38.1% piensa que es una influencia positiva. Entre los que piensan que los programas influyen de forma negativa expresan que es porque hay programas que no enseñan nada productivo ni dan un buen ejemplo, no les permite relacionarse con otros niños, además propicia la violencia física, verbal y psicológica entre los niños.

En cuanto a los que respondieron que influían en forma positiva expresan que ciertos programas enseñan a compartir, contar, relacionarse con otros, adquieren vocabulario y los ayuda a expresarse, fomentan el trabajo grupal, les enseñan sobre la naturaleza. Los medios de comunicación en este caso la televisión determina

actuaciones en los niños ya sea de manera positiva y también de forma negativa, ya que están a una edad en donde imitan las acciones y conductas de su contexto.

Pregunta 9. Programas que ven

¿Cuál de los siguientes programas de televisión ve su hijo?

21 respuestas

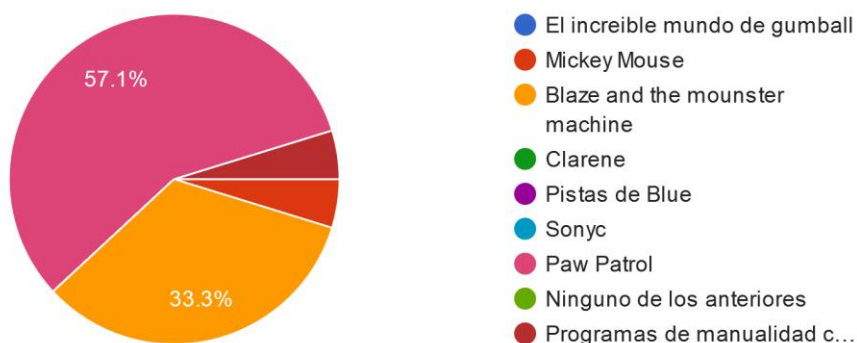


Figura 12 Programas que ven

Tomado de Resultados obtenidos de la pregunta # 9, de la encuesta aplicada a padres de familia.

El 57.1% escogió el programa “Paw Patrol” programa que enseña sobre las profesiones, son un ejemplo del trabajo en grupo y la buena ciudadanía, da mensajes positivos e incentiva a no rendirse nunca. El 33.3% respondió que sus hijos ven el programa “Blaze and the monster machine”, programa que fomenta el conocer sobre cómo funcionan las cosas, como se mueven, resolver problemas usando la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas y sobre todo el trabajo en equipo. El 1 % ve Mickey Mouse y el otro 1% programas sobre manualidades y minichef. Gracias a estos programas los niños esta estimulados a realizar actividades lúdicas, a descubrir o resolver problemas y d alguna forman experimentan una realidad.

3.2. Justificación de la Propuesta

A raíz de los resultados de la investigación podemos ver la importancia de fomentar la convivencia en los niños desde temprana edad y que la mejor metodología es el juego. El propósito de este trabajo es el de proporcionar a los docentes actividades basadas en el juego pedagógico, tanto analógicos como digitales, siguiendo los

objetivos y destrezas que nos da el Currículo de Inicial del Ministerio de Educación, en un dossier digital para que esté al alcance de cualquier docente que lo necesite.

Lo que pudimos observar en nuestra experiencia en las practicas fue el comportamiento agresivo de los estudiantes, pero sobre todo la forma de actuar de las docentes para intentar modificarla, lo cual nos hace pensar que es necesario desarrollar de manera más lúdica la convivencia en los niños, y que mejor combinar el juego pedagógico usualmente usado en las escuelas con juegos digitales, que pueden ser utilizados tanto en forma presencial, como en las clases teledirigidas, especialmente en la situación de emergencia sanitaria que estamos viviendo hoy.

Estas actividades basadas en el juego pedagógico fomentarán de mejor forma la convivencia en los niños, permitiéndoles trabajar en grupos de forma más divertida y espontánea, ayudándolos a interiorizar normas y reglas sin darse cuenta, aprenderán a respetar turnos, a escuchar, a trabajar en grupo y a aceptar la diversidad de pensamientos y culturas que existe, valores, etc. Estas habilidades permitirán a los niños a resolver problemas en la vida diaria y a convivir a lo largo de su vida de forma armónica y respetuosa con los demás.

3.3. Contextualización

La Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica es la institución donde se realizó la investigación y se pretende en un futuro implementar esta propuesta, se encuentra ubicado en Sauces V. La institución inicio sus actividades pedagógicas en el Centro Comunal de la ciudadela Sauces V en el año de 1982, bajo la Dirección de la Dra. Nila Velásquez, en el mismo año, el 16 de junio, se expidió su acuerdo Ministerial (N° 66). Actualmente la dirección la lleva la Master Yadira Blakman.

La institución fue creada con el objetivo de satisfacer las necesidades de la comunidad brindando servicio basado en la calidez y calidad educativa. Otro de los objetivos de la institución es el de preparar eficazmente a los estudiantes para que desempeñen su rol dentro de la sociedad con un criterio altamente responsable. Y por último el de concientizar a los padres y comunidad de su papel activo dentro de la educación y formación de sus hijos.

3.4. Objetivos de la propuesta

- Brindar un espacio en el cual tanto docentes como padres de familia puedan tener al alcance actividades lúdicas para fomentar la convivencia social en los niños.
- Proporcionar juegos pedagógicos tanto analógicos como digitales para fomentar la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II.
- Escoger juegos que permitan el desarrollo de destrezas y objetivos dados por el Currículo del Subnivel Inicial II.

3.5. Metodología de la propuesta

3.5.1. Fundamentación teórica

Se basa en que el juego es la manifestación de la parte lúdica de los niños en el que deben cumplir ciertas normas que los regulan y además sirve para divertirse. La metodología usada en esta propuesta fue la de aprendizaje basada en el juego, es decir, utilizar juegos ya creados con el fin de aprender con ayuda de ellos a mejorar sus relaciones entre pares y de esta forma hacer más ameno y fácil el aprendizaje, logrando interiorizar de mejor forma.

Según Olivares (2015)

El juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, es donde desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización (p. 30)

Por medio de esta metodología además se busca desarrollar en los infantes la empatía, el respeto, aprender a esperar su turno, la comunicación, el expresar lo que sienten, la escucha, saber dar y recibir, la autorregulación, entre otras. Estas habilidades son herramientas necesarias para mejorar la convivencia y facilitar los procesos de socialización.

Esta es una propuesta de actividades basadas en el juego, hay que recalcar que estos juegos son un complemento que ayudara a fomentar la convivencia en los niños, cada docente tendrá la potestad de escoger cuanto tiempo les dedicaran sus estudiantes a dichos juegos y en qué momento.

A continuación, se detallarán las actividades basadas en el juego pedagógico, estas actividades están organizadas en un dossier digital, en la plataforma JIMDO, aquí se encontrarán un total de trece juegos, cuatro juegos analógicos y nueve juegos digitales. El enlace de acceso es el <https://katha-gaibor-chamaidan.jimdosite.com/> . Estos juegos fueron escogidos para lograr desarrollar los objetivos y destrezas propuestos por el Ministerio de Educación del Subnivel Inicial II.

3.6. Actividades

Tabla 2

Actividad 1: La Gran Tortuga

Nombre del Juego		
La Gran Tortuga		
Duración	Organización	Espacio
40 min aproximadamente	Grupo de clase	Sala de Psicomotricidad, aula ordinaria, patio, casa
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Colchoneta o sabana		Docente Alumnos
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se realizará grupos de cuatro niños, con ayuda de otras docentes o familiares demostrar cómo realizar el juego. ○ Nos arrodillaremos y colocaremos a cuatro patas, encima de los cuatro niños colocaremos una colchoneta liviana o una sábana, sin agarrarla tendrán que moverla a través de un circuito ya antes puesto por el docente o el familiar. ○ Se podrá hacer grupo por grupo o simulando una carrera. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario demostrar cómo realizar el juego antes de que los niños lo realicen. ○ Recalcar la importancia de trabajar en cooperación. ○ Los niños deberán organizarse para poder realizar el juego sin que se caiga la colchoneta. (ACRBIO, 2017) 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: ¿Les gusto el juego? ¿Estuvo difícil? ¿Se les cayó la colchoneta? ¿Cómo lograron atravesar el circuito sin que se les cayera? ○ ¿Fue necesario ayudarse entre todos? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 3*Actividad 2: La Cabeza del dragón*

Nombre del Juego		
La Cabeza del Dragón		
Duración	Organización	Espacio
40 min aproximadamente	Grupo de clase	Sala de Psicomotricidad, aula ordinaria, patio, casa
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Pañuelos		Docente Alumnos
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Con ayuda de otras docentes o familiares demostrar cómo realizar el juego. ○ Se dividirá al salón en subgrupos de 4 o 5 niños/as. ○ Se colocarán en fila, el primer niño hará de la cabeza del dragón y el último de la cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura, mientras que el resto de los niños se agarraran de sus compañeros de al frente por la cintura bien fuerte. ○ La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (cuando quiten el pañuelo de un dragón), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón (ACRBIO, 2017). 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario demostrar cómo realizar el juego antes de que los niños lo realicen. ○ Recaltar la importancia de trabajar en cooperación. ○ Los niños deberán organizarse para poder quitar las colas de los otros dragones. 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: ¿Les gusto el juego? ¿Estuvo difícil? ¿Quién hizo de cola y quien hizo de cabeza? ¿Cómo lograron quitar los pañuelos? ¿Fue necesario ayudarse entre todos? ¿Al final cuantos dragones quedaron? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 4*Actividad 3: Conociendo a mis compañeros*

Nombre del Juego		
Conociendo a mis compañeros		
Duración	Organización	Espacio
20 min	Grupo de clase	Sala de Psicomotricidad, aula ordinaria, patio, casa
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Balón		Docente Alumnos
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Con ayuda de otras docentes o familiares demostrar cómo realizar el juego. ○ Este juego se podrá realizar con todo el salón, aunque también se lo podrá hacer por grupo de 4 niños. ○ Uno de los jugadores tomará el balón y lo arrojará hacia arriba al mismo tiempo que dirá el nombre de otro jugador. Este jugador que fue nombrado deberá coger el balón que el primer niño arrojó hacia arriba, mientras que los otros niños incluido el primero deberán correr lo más lejos posible. ○ Una vez agarrado el balón tendrá que gritar el nombre del jugador que lo nombro y además una característica de este, como: ¡Ricardo es alto!, o ¡Ricardo es mi amigo!, En ese momento los demás jugadores deberán pararse para así poder iniciar de nuevo el juego. (ACRBIO, 2017) 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario demostrar cómo realizar el juego antes de que los niños lo realicen. ○ Se deberá hacer hincapié en las cualidades que podemos encontrar en nuestros compañeros, además de las características físicas. ○ Recalcar el jugar de forma organizada y con todos sus compañeros. 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Cuántas veces les toco coger el balón? ¿Qué características escucharon durante el juego? ¿Quién no cogió nunca el balón? ¿A quién hubieran nombrado? ¿Qué característica hubieras nombrado? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 5*Actividad 4: Thumb Fighter*

Nombre del Juego		
Thumb Fighter		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Grupo de clase Familia	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumnos Padres de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Con ayuda de otras docentes o familiares demostrar cómo realizar el juego en línea. ○ Es un juego basado en las antiguas guerras de pulgares, deberán jugar de a dos, el jugador 1 usara la tecla “a” y el jugador 2 usara la tecla “L” en el teclado. ○ Básicamente se deberá intentar aplastar al pulgar rival y mantenerse encima por más tiempo. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario demostrar cómo realizar el juego antes de que los niños lo realicen. ○ Se puede simular el juego en persona antes de realizarlo en el computador, incluso que busquen otros miembros de la familia para que lo sigan practicando, esto ayudara a estimular su motricidad. ○ Link: https://www.paisdelosjuegos.com.ec/juego/thumb-fighter.html 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Les pareció difícil? ¿Lo habían jugado antes? ¿Con quién? ¿Luego del juego en el computador, con quien más lo jugaron en persona? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 6*Actividad 5: El desafío del Reciclaje*

Nombre del Juego		
El desafío del Reciclaje		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumnos Padres de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Bajo la supervisión del docente o de un adulto. ○ El juego consiste en ayudar al oso Robin a reciclar la basura. El oso Robin tiene un total de 19 objetos para tirar y cada objeto debe ser depositado en su correspondiente contenedor. ○ Tendrán que utilizar el ratón para arrastrar la basura que aparece parpadeando en medio y moverlo a izquierda o derecha hasta que encuentre el contenedor correcto. Si lo coloca en el lugar correcto el oso Robin sonreirá, pero si lo hace mal gruñirá. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Estar bajo supervisión de un adulto que podrá aclarar dudas. ○ Se deberá recordar para qué sirve el reciclar y que objetos son los que se reciclan. ○ Recaltar la importancia del reciclaje para el mundo y su futuro. ○ Link: https://www.abc.es/natural-juegos/juego-reciclaje.asp 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿A quién le gruño el oso? ¿Quién recuerda que es reciclar? ¿Por qué reciclamos? ¿Qué objetos se reciclan? ¿Cómo se clasifican? 		

Adaptado de Formato propio. Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 7*Actividad 6: Juegos de reciclaje para niños de Pocoyo*

Nombre del Juego		
Juegos de reciclaje para niños de Pocoyo		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumnos Padres de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Acompañado de un adulto realizar el juego. Se verán algunos objetos regados y tres tachos de basura de diferentes colores. El tacho amarillo es donde debemos depositar los objetos que sean de plástico o de lata. En el tacho verde van los objetos de vidrio y en el azul debemos depositar aquellos objetos que sean de papel o cartón. El resto de la basura serán considerados residuos orgánicos y van al tacho que no se recicla. ○ Para depositar los objetos en los tachos de reciclaje tendrán que hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto que quieras arrastrar. Una vez seleccionado arrástralo con el mouse hasta el tacho de basura donde quieras echarlo. Si te equivocas, aparecerá Pocoyo con cara de incertidumbre y una música de error y podrás intentar otra vez con otro tacho de reciclaje. Si lo has hecho correctamente, el objeto desaparecerá de la pantalla y Pocoyo aparecerá riéndose. ○ Cuando estés listo, se puede alentar a realizarlo en casa y empezar a hacer reciclaje de los desperdicios que generan en su hogar. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Estar bajo supervisión de un adulto que podrá aclarar dudas. ○ Se debe recordar que es el reciclaje y en que ayuda. ○ Animar a que enseñe a otro miembro de su familia a reciclar y a practicar en su hogar. ○ Link: https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/reciclaje-basura 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Quién recuerda los colores correspondientes para reciclar? ¿Para qué reciclamos? ¿Qué objetos van en el recipiente amarillo? ¿Qué objetos van en el recipiente verde? ¿Qué objetos van en el recipiente azul? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 8*Actividad 7: Di patata*

Nombre del Juego		
Di patata		
Duración	Organización	Espacio
30 min	Grupo de clase	Sala de Psicomotricidad, aula ordinaria, patio, casa
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	<p>Mostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)</p>	<p>Mostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)</p>
Recursos		
Materiales		Humanos
Cámara de juguete o cámara real.		Docentes Alumnos
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Primero lo realizará la docente. ○ En el salón de clases niño por niño saldrá al pizarrón. ○ Se les indicará que el niño que salga al pizarrón se le dirá en el oído un sentimiento que deberá representar para la foto. ○ Antes que el niño pose para la foto, todos gritaremos ¡DI PATATA!, en ese momento el niño posará representando el sentimiento que se le indicó y le tomaremos la foto. ○ El resto de la clase deberá adivinar que sentimiento está representando su compañero, una vez identificado, preguntamos a los participantes en que situaciones se encuentran así. ○ Al final hacemos tres fotos a toda la clase, una en la que estén todos tristes, otra en la que estén todos alegres y otra en la que estén todos enfadados. ○ Luego las revelamos y las colgamos en la clase. (también se puede ampliar añadiendo otras emociones como el asco y el miedo, la vergüenza, etc.) (ACRBIO, 2017). 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario demostrar cómo realizar el juego antes de que los niños lo realicen. ○ Antes del juego se deberá recordar los sentimientos y las emociones y en qué momentos se dan. 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustó el juego? ¿Qué emociones recuerdan que representaron sus amigos? ¿Cuál de ellos sienten en este momento? ¿Cuál de esos sentimientos y emociones les gusta más? ¿Van a jugarlo con su familia? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 9*Actividad 8: La ruleta de las emociones*

Nombre del Juego		
La ruleta de las emociones		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docentes Alumnos
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarlo en compañía con un adulto, al momento de empezar una voz nos contara que son las emociones y nos darán ciertas indicaciones. ○ A continuación, tendrán que girar la ruleta y automáticamente se parara encima de una emoción, luego nos preguntaran en cual de dos situaciones sentimos esa emoción y tendremos que escoger la correcta, si no entendemos la situación pueden dar clic encima de los signos de interrogación “?” para que nos expliquen qué pasa en cada situación. Si escogemos la correcta aparecerá un sol y nos dirá que esa es la situación correcta, y podremos avanzar con la flecha para poder volver a girar la ruleta. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario demostrar cómo realizar el juego antes de que los niños lo realicen. ○ Antes del juego se deberá recordar los sentimientos y las emociones y en qué momentos se dan. ○ Link: http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/games/ruleta/juego.html 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Qué emociones recuerdan que había en la ruleta? ¿Cuál de ellos sienten en este momento? ¿Cuál de esos sentimientos y emociones les gusta más? ¿A quién le enseñaran este juego? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 10*Actividad 9: Ajuste*

Nombre del Juego		
Ajuste		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Decente Alumno Padre de familia
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarlo bajo la supervisión de un adulto, Blaze se encuentra dañado y necesita que lo reparen, cuando le des play a al juego pasaras a ser el mecánico de Blaze. El personaje que arreglará a Blaze tendrá una burbuja encima de su cabeza en donde aparecerá una silueta del objeto que necesita para reparar a Blaze, tendrás que usar que buscar en la caja la herramienta que necesitas para reparar a Blaze y arrastrarlo hasta la silueta. A medida que vas acertando pasaras a otros niveles donde tendrás que buscar más objetos que en el anterior nivel. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarlo en compañía de un adulto. ○ Recordar las profesiones y oficios de los miembros de la familia. ○ Recordar la importancia de cada profesión en la sociedad. <p>Link: http://la.nickjr.tv/blaze-and-the-monster-machines/juegos/blaze-ajuste/</p>		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Qué profesión ejercieron ayudando arreglar a Blaze? ¿De qué trata esta profesión? ¿Quién en su familia es mecánico? ¿Qué otra profesión conoce? ¿Quién quiere ser mecánico cuando sea grande? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 11*Actividad 10: Bomberos Paw Patrol*

Nombre del Juego		
Bomberos Paw Patrol		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumno Padre de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Con supervisión de los padres o el docente. ○ Es un juego en donde mediante un juego de roles, podrán realizar el trabajo de un bombero. Podrán escoger entre 6 perro bomberos diferentes, en cada uno deberán apagar el fuego echando agua con balde o con manguera y tirar tierra. En escenarios como un edificio, una fábrica, etc. En uno de los perros deberán mover los troncos, tablas y cajones que están obstruyendo la entrada a un granero que se está incendiando, en el siguiente nivel en medio del humo deberán recoger unas banderas. En cada perro tendrán actividades con los que podrán experimentar el trabajo de este importante oficio. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá realizar bajo la supervisión de un mayor. ○ Recordar antes del juego las funciones que cumplen los diferentes oficios. Link: http://la.nickjr.tv/paw-patrol/juegos/ultimate-rescue-cachorros-bomberos-de-marshall/ 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Alguien ha visto un bombero? ¿Cuál es el trabajo que realizan los bomberos? ¿Con que se puede apagar el fuego? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 12*Actividad 11: Stay Safe*

Nombre del Juego		
Stay Safe		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumnos Padre de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarlo con ayuda del docente o un familiar. ○ Es un juego creado concientizar a los jugadores sobre lo que podemos y no hacer para mantenernos seguros durante esta pandemia, consta de 3 niveles: el primer nivel es sobre el distanciamiento social, el segundo sobre lavarse las manos y el tercero sobre la fiebre. (OHMAIGAWD, 2017). 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario que un mayor acompañe al niño durante el juego. ○ Recalcar la importancia de las medidas de seguridad que se deben tomar en pandemia. ○ Solo se necesitará el mouse. ○ Link: https://www.paisdelosjuegos.com.ec/juego/life-the-game-stay-safe.html 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Estuvo difícil? ¿De qué trataba el primer nivel? ¿Quién pudo pasarlo? ¿Cuántas veces tuvieron que hacerlo para lograr pasar al siguiente nivel? ¿De qué trataba el segundo nivel? ¿De qué trataba el tercer nivel? ¿Toman este tipo de medidas en su casa? ¿Cuándo salen que medidas toman? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 13

Actividad 12: Ordena la habitación

Nombre del Juego		
Ordena la habitación		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumnos Padre de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarlo con ayuda del docente o un familiar. ○ Con este juego se aprenderá a ordenar la habitación recogiendo las cosas y colocándolas en los lugares que le correspondan ya sea en el armario, estantería y en las cajas de juguetes. ○ Tendrá que hacer clic sobre un objeto y arrastrarlo con el ratón hacia el lugar donde se lo guarda. Si la respuesta es correcta el objeto se guardará correctamente y sonará un “Muy bien”, en caso contrario, podrán intentarlo nuevamente. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario que un mayor acompañe al niño durante el juego. ○ Recalcar la importancia de mantener ordenado su cuarto y las otras normas que tienen establecidas en su hogar, como botar la basura en su lugar, la hora de hacer la terea, de asearse, de comer, etc. ○ Solo se necesitará el mouse. ○ Link: https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/ordenar-habitacion 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Con quién comparten su cuarto? ¿Quién lo ordena? ¿Dónde va la ropa? ¿Tienen un lugar donde guardar sus juguetes? ¿Qué otra regla debe cumplir en su casa? ¿Quién ayuda en los quehaceres del hogar? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia

Tabla 14*Actividad 13: Cada cosa en su lugar*

Nombre del Juego		
Cada cosa en su lugar		
Duración	Organización	Espacio
Libre	Individual	Computador, online
Ámbito / Eje	Objetivo	Destreza
Convivencia / Desarrollo personal y social	Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.18)
Recursos		
Materiales		Humanos
Computador / Internet		Docente Alumnos Padre de Familia
Descripción		
<p>Explicación del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarlo con ayuda del docente o un familiar. ○ Pocoyo encontró su casa desordenada y tendremos que ayudarlo, encontraremos los objetos regados por el suelo fuera de su lugar habitual, tendrán que hacer clic en cada objeto y colocarlos en el lugar correcto. Se deberán colocar los objetos en: el baño, la cocina o el jardín. Si se coloca el objeto en el lugar correcto, se guardará y sonará un “Muy bien”, en caso contrario podrán intentarlo nuevamente. 		
Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario que un mayor acompañe al niño durante el juego. ○ Recalcar la importancia de mantener ordenado su casa y las otras normas que tienen establecidas en su hogar, como botar la basura en su lugar, la hora de hacer la tarea, de asearse, de comer, etc. ○ Solo se necesitará el mouse. ○ Link: https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/ordenar-casas 		
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentarse en círculo y conversar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Con quienes viven? ¿Quién limpia la casa? ¿Ayudan colocando las cosas en su lugar o las dejan botadas donde sea? ¿Qué otra regla debe cumplir en su casa? ¿Quién ayuda en los quehaceres del hogar? 		

Adaptado de Contenido. Árbol del Currículo de Nivel Inicial y elaboración propia.

Capítulo IV

4.1. Conclusiones

Con el desarrollo de esta propuesta se busca brindar actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer la convivencia en niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años. La presente propuesta se basa principalmente en el aprendizaje basado en el juego, metodología en el que también se apoya el currículo del Inicial, al ser una actividad genuina e importante en la infancia temprana, permite a los niños a que aprendan de forma espontánea y según sus necesidades y potenciar sus capacidades e intereses de cada niño.

Los resultados de las encuestas y entrevistas confirman la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la convivencia social desde temprana, las docentes están conscientes de que la mejor forma es por medio del juego. Sin embargo, sorprende un poco que según las encuestas y las entrevistas todo se está dando bien tanto en la familia como en la escuela, pero en la práctica no se observa eso, ya que se ven niños que pelean, que no respetan el turno, que se empujan, etc. Con eso podemos suponer que algo no se está dando de forma correcta. Con esta propuesta se ha querido recordar la importancia del juego en el desarrollo de habilidades sociales, y que con la que finalmente lograran vivir de forma armónica. Con estos juegos no solo lo podrán aplicar las docentes, sino que también la familia, en la realidad en la que vivimos debido a la pandemia la educación se ha tenido que dar a través de un computador, es por ello por lo que el brindar juegos online ayuda a los docentes a continuar con su labor, y la familia puede reforzarlo practicando también en casa, incluso es mucho más enriquecedor si se lo realiza junto con toda la familia.

Finalmente apoyándonos en el currículo del Subnivel Inicial se ha preparado un dossier digital en la plataforma JIMDO, se plantearon 13 juegos, 4 análogos para realizarlos en forma presencial, sin embargo, ante esta emergencia sanitaria se los puede adaptar y realizarlos con los miembros de la familia ya que no podemos olvidar que el trabajo en grupo es fundamental para fomentar la convivencia social, también se proponen 9 juegos digitales los cuales podrán realizarlos en casa y en compañía de un adulto, estos juegos están escogidos según el gusto de los niños, esto se lo pudo palpar en las encuestas y en conversaciones en las entrevistas.

4.2. Recomendaciones

- Incluir los juegos pedagógicos en la formación de los niños, tanto en el aprendizaje cognitivo como en el aprendizaje de habilidades sociales para interiorizar normas y valores para lograr vivir de manera armónica en sociedad. Incluso en los descansos para que de esta forma los niños puedan interactuar de manera cooperativa, solidaria, respetuosa, entre ellos.
- Realizar los juegos en compañía de un adulto, además de controlar lo que se hace en internet, es primordial su acompañamiento para poder aclarar cualquier duda que se le presente al niño. Además, es importante que antes de realizar cualquier juego, primero lo realice la persona mayor que acompañe en ese momento el niño.
- Es necesario que antes de realizar el juego se recuerde el tema y que posterior a este se reflexione sobre el juego y su objetivo.
- Poner en práctica dichos juegos en casa ya que esto trae ventajas como el de volver un hábito mantener arreglada su habitación, la sala, la cocina e incluso el patio o el jardín. Además, siendo la familia la primera experiencia que tienen en cuanto a la convivencia social ayuda a formar un contexto armónico y esto se verá reflejado al momento de interactuar con otros, incluso en la escuela.
- Fomentar la convivencia social desde temprana edad, en este caso desde el preescolar. Estos juegos además son fáciles y llamativos para ellos. No requiere mayores recursos, a más que cosas que tenemos en la escuela o en la casa, como lo es un balón, una sábana, un computador, etc. También hay q destacar que no se necesita un lugar en especial para realizarlos, ya que se los puede hacer hasta en la sala de su hogar.

4.3. Difusión de la Propuesta

La página web se difundirá por medio de las redes sociales vinculadas a la Universidad.

Referencias Bibliográficas

- Acrbio, (2017). *15 Juegos de clase para desarrollar habilidades sociales en niños*. Recuperado de <https://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/>
- Betancur, T. (2010). *LA INTERACCIÓN ENTRE NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DURANTE LOS PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN*. Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf
- Bunge, E. (2008). Entrevista con Albert Bandura. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2819/281921780014.pdf>
- Bur, T., Celotto, I., Stasiejko, H., Sulle, A. (2014). *LEV VIGOTSKY, NARRATIVAS Y CONSTRUCCIÓN DE INTERPRETACIONES ACERCA DE SU BIOGRAFÍA Y SU LEGADO*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139994065.pdf>
- Colmenares, A., Piñero, M. (2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y practicas socio-educativas*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Delors, J., Inam Al Mufti, Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W. et al. (1997). *La educación encierra un tesoro: Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Recuperado de <http://disde.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/1847/La%20educacion%20encierra%20un%20tesoro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- El Telégrafo (2018). *1.461 casos de bullying o acoso escolar en 4 años en Ecuador*. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/judicial/12/casos-bullying-acoso-escolar-ecuador>
- García, A., Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- García, M., Mieles, M. (2010). *Apuntes sobre socialización infantil y construcción de identidad en ambientes multiculturales*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/773/77315155003.pdf>

- Lorenzo, C. (2017). *JEAN PIAGET Y SU INFLUENCIA EN LA PEDAGOGÍA*. Recuperado de https://mimateriaenlinea.unid.edu.mx/dts_cursos_md/lic/ED/PD/AM/04/Jean_Piaget.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2019). “*Seamos Amigos*” es la apuesta para promover la cultura de paz en las aulas. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/seamos-amigos-es-la-apuesta-para-promover-la-cultura-de-paz-en-las-aulas/>
- Olivares, S. (2015). *EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLL DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA DE CATACAOS-PIURA*. Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Ortega, B. (2015). *CONVIVENCIA PACÍFICA ENTRE NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD EN EL JARDIN DE NIÑOS “FERNANDO DE ALBA IXTLIXOCHITL”*. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/31945.pdf>
- Rafael, A. (2017). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Raven, E. (2016). *ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA A LA ENSEÑANZA DE LA CONVIVENCIA*. Recuperado de <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj19/art38.pdf>
- Real Academia Española (2020). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>
- Rodriguez, Y. (2017). *El Proceso de Socialización Teorías (Bandura, Piaget, Vygotsky y Erikson)*. Recuperado de <https://prezi.com/mlbb0dnwfkgc/el-proceso-de-socializacion-teorias-bandura-piaget-vygotsky-y-erikson/>

Román, L. (2020). *La teoría del Aprendizaje Social: en qué consiste y cómo se aplica*.
Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/teoria-aprendizaje-social-consiste-como-se-aplica/>

ANEXOS



ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Tema: Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica.

Objetivo: Conocer cómo se dan las interacciones sociales de los niños durante los procesos de socialización por tal motivo la información que usted suministre será de gran ayuda para el desarrollo del trabajo, de antemano muchas gracias por su colaboración.

INFORMACIÓN PERSONAL

Quien responde la encuesta es:

La madre: _____ El padre: _____ Otro: _____

Paralelo del estudiante: _____

Profesión: _____

Marque con una X la respuesta que corresponda a su realidad.

1. Para usted una convivencia social es:

- a. Una discusión entre dos personas.
- b. Una acción entre dos o más personas que permite el desarrollo de la conciencia social.
- c. Una acción entre dos o más personas que permiten el aprendizaje y desarrollo de habilidades.

2. Como es la relación con los miembros de la familia

	Padre	Madre	Hermanos	Otros
Comunicativa				
Colaboradora				
Participativa				
Distante				
Agresiva				
Indiferente				
No existe				

3. Si su hijo está participando en una pelea con otro niño por un juguete en la escuela ¿Cuál es la conducta que asume su hijo para quedarse con el juguete?

- a. Llanto.
- b. No dice nada, se lo deja al otro niño.
- c. Forcejea el juguete.
- d. Agrede al otro niño.

4. Si su hijo está participando de una pelea con otros niños por juegos, o por juguetes, situación en la que surgen palabras como bobo, no eres más mi amigo, cuál es su actitud ante dicha situación sería:

- a. Regañar y sancionar el niño.
- b. Regañar al niño, pero no se sanciona.
- c. No dice nada, deja que los niños resuelvan la situación.
- d. Dialogar con los dos niños de lo sucedido y llegar a un acuerdo.

5. ¿Cuándo sus niños se relacionan con otros niños, como expresan sus ideas?

- a. Con claridad.
- b. Con dificultad.
- c. No expresa casi sus ideas.

6. ¿Se fomenta en el hogar que las relaciones sean armónicas entre su hijo y los otros niños?

Si: _____ No: _____ En caso de ser afirmativo ¿Cómo se da?

7. Desde su punto de vista ¿de qué forma deben ayudar los padres de familia a los maestros para mejorar los procesos de socialización en los niños?

8. Como cree usted como padre de familia que los programas de televisión influyen en los procesos de socialización entre los niños

Positiva ____ Negativa ____ ¿Por qué?

9. ¿Cuál de los siguientes programas de televisión ve su hijo?

- a. El increíble mundo de gumball.
- b. Mickey Mouse.
- c. Blaze and the mounster machine.
- d. Clarence.
- e. Pistas de Blue y Tu.
- f. Sonyc.
- g. Paw Patrol.
- h. Ninguno de los anteriores.
- i. Otro. ¿Cuál?



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL



ENTREVISTA A DOCENTES

Tema: Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica.

Objetivo: Conocer cómo se dan las interacciones sociales de los niños durante los procesos de socialización por tal motivo la información que usted suministre será de gran ayuda para el desarrollo del trabajo, de antemano muchas gracias por su colaboración.

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del Docente:

Profesión:

Título:

De acuerdo con su experiencia

1. ¿Qué son las interacciones sociales?

2. ¿Cuál cree que es la edad en la que se presenta mayores dificultades en las interacciones sociales?

3. ¿Cuál es el papel del docente dentro de las interacciones sociales de los niños?

4. ¿De qué forma trabaja usted en el desarrollo de las interacciones sociales de los niños?

5. ¿Qué importancia cree usted que tiene la familia en los procesos de convivencia social de los niños?

6. ¿Influye las interacciones sociales en los procesos de aprendizaje?

Sí ___ No ___ ¿Por qué?

7. ¿Qué dificultad podría tener un niño que no ha desarrollado habilidades de convivencia social?

8. ¿Qué habilidades cree usted que son necesarias desarrollar para la convivencia social?



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



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

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Gaibor Chamaidán**, con C.C: #**0930291828** autor/a del trabajo de titulación: **Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 14 de septiembre del 2020

f. _____

Nombre: **Gaibor Chamaidán Katthya Antonella**

C.C: **0930291828**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica		
AUTORA	Gaibor Chamaidán Katthya Antonella		
REVISOR(ES)/TUTORA	Psic. Cli. Patricia Nevárez Páez, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Filosofía, letras y ciencias de la educación		
CARRERA:	Pedagogía		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de septiembre del 2020	No. DE PÁGINAS:	56
ÁREAS TEMÁTICAS:	Pedagogía, Educación.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Aprendizaje, Convivencia, Desarrollo psicosocial, Interacción social, Juego, Normas culturales, Pedagogía		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	Por medio de la realización de la investigación efectuada en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica del Inicial II, se identificó la necesidad de establecer el rol de parte del docente en el aprendizaje de los niños para una convivencia saludable dentro de la sociedad, por ello se estableció efectuar el presente tema de investigación, pues es favorable motivar a los niños en el desarrollo de habilidades de convivencia con los demás a partir de los primeros años de vida. El lugar donde se determinó recolectar de información a través los instrumentos y técnicas de investigación del cuestionario, así como la entrevista y encuesta hizo posible conocer que la interrelación social es necesaria para todo ser humano, siendo necesario contribuir a través de actividades lúdicas, el juego, del desarrollo de habilidades sociales en beneficios de un mejor futuro de los niños. Por otra parte, se conoció que la importancia que un niño pueda convivir socialmente debe basarse en valores para entablar una comunicación sana. La propuesta está constituida por un total de 13 actividades, las cuales permiten direccionar a efectuar a través del juego las habilidades sociales que permiten una convivencia armónica para contribuir en el aprendizaje en los niños de 4 a 5 años.		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-979981999	E-mail: kathanela@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, MGS		
	Teléfono: +593-4-0985853582		
	E-mail: rina.vasquez01.cu.ucsg.es		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			