



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANCISCO DE MIRANDA”, COMUNA VALDIVIA, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA:

ISABEL NARCISA AMORES YAGUAL

TUTORA:

Psc. Carlota Ordoñez Villao MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Febrero – 2016

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANCISCO DE MIRANDA”, COMUNA VALDIVIA, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA:

ISABEL NARCISA AMORES YAGUAL

TUTORA:

Psc. Carlota Ordoñez Villao

LA LIBERTAD – ECUADOR

Febrero – 2016

APROBACIÓN DEL TRABAJO INVESTIGACIÓN

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación, “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANCISCO DE MIRANDA”, COMUNA VALDIVIA, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016”.elaborado por Isabel Narcisa Amores Yagual, egresada la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, Modalidad presencial, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el trabajo de titulación, la apruebo en todas sus partes, ya que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal.

Atentamente:

Psc. Carlota Ordoñez Villao
TUTORA

AUTORÍA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Isabel Narcisa Amores Yagual portadora de Cédula de Identidad N° 0927262659, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de Autora del Trabajo de Investigación “El JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANCISCO DE MIRANDA”, COMUNA VALDIVIA, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016”, certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, el mismo que es original auténtico y personal, a excepción de las citas bibliográfica, reflexiones y dinámicas utilizadas para el proyecto.

Atentamente

Isabel Narcisa Amores Yagual

C.I N° 0927262659

TRUBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA

Psc. Carlota Ordoñez Villao, MSc.
DOCENTE TUTOR

Lcda. Mónica Tómalá Chavería
DOCENTE ESPECIALISTA

Abg. Joe Espinoza Ayala MSc.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Con amor y esfuerzo dedico este trabajo investigativo a los seres que quiero, y quienes todos los días, sin dudarlo me brindaron su apoyo incondicional, en este nuevo reto.

A mis padres: Claudio Amores De la A y la señora Narcisa Yagual Vera que nunca me abandonaron, dándome ánimo en todo momento, enseñándome valores.

Le agradezco a Dios por la vida, que me da fuerza para continuar con el propósito de la tesis de seguir esmerándome, que ha sido mi guía, mi esperanza me da fortalezas para seguir adelante teniendo fe, bondad para poder continuar día a día.

Isabel Amores

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida otorgada; por darme sabiduría y conocer personas que han sabido guiar este trabajo investigativo.

A la Universidad Península de Santa Elena y a sus docentes que supieron cómo guiar aportando sus conocimientos día a día.

Al Centro Educativo ‘‘FRANCISCO DE MIRANDA’’ por permitirme hacer la recopilación de información para el trabajo investigativo

A la MSc. Laura Villao por guiarme en el trabajo.

A todas las personas que estuvieron dispuestas a brindarme su apoyo constante y en tenerme paciencia cada día. Gracias.

Isabel Amores

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Isabel Narcisa Amores Yagual

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
PORTADILLA.....	ii
APROBACIÓN DEL TRABAJO INVESTIGACIÓN.....	iii
AUTORÍA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iv
TRUBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvi
RESUMEN.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. TEMA.....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Contextualización.....	4
1.2.2. Análisis Crítico.....	5
1.2.3. Prognosis.....	6

1.2.4. Formulación del Problema.	6
1.2.5. Delimitación de la Investigación.....	7
1.2.5. Preguntas Directrices.....	8
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.4.1 Objetivo General.	10
1.4.2 Objetivos Específicos:.....	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS.	11
2.2 FUNDAMENTACIONES	13
2.2.1 Fundamentación Pedagógica.....	13
2.2.2 Fundamentación Filosófica	14
2.2.3 Fundamentación Sociológica	15
2.2.4 Fundamentación Psicológica.....	16
2.2.6 Fundamento Legal.....	17
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTACIÓN.....	18
2.3.1 Definición de Juego.....	18
2.3.2 Definición de Juego Simbólico	19
2.3.2.1 Características del Juego Simbólico.....	21
2.3.2.2 Tipos de Juegos Simbólicos	23
2.3.2.3 Importancia de los Juegos Simbólicos	24
2.3.2.4 Formas de presentación o manifestación del juego simbólico.....	25
2.3.2.5 El juego como produce a desarrollar los procesos cognitivos mediados por el símbolo	27
2.3.2.6 Relación entre juego simbólico y el lenguaje	28

2.3.3 Definición de lenguaje	28
2.3.3.1 La teoría del aprendizaje en el lenguaje	30
2.3.3.2 Desarrollo del Lenguaje	31
2.3.3.3 Didáctica del área de Lengua y Literatura	32
2.3.3.4 Técnica para la enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura ..	34
2.3.3.5 Estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje del área la Lengua y Literatura	35
2.3.4 Relación entre lenguaje y juegos	36
2.4 Hipótesis.....	37
2.5 Señalamiento de las Variables	37
2.5.1 Variable Independiente:	37
2.5.2 Variable Dependiente:.....	37
CAPÍTULO III.....	38
MARCO METODOLÓGICO	38
3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	38
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.	38
3.3. Nivel o tipo de investigación.....	39
3.3.1 Nivel exploratorio	39
3.3.2 Nivel descriptivo	40
3.3.3 Nivel explicativo:	40
3.4. Métodos de investigación.....	40
3.4.1 Método inductivo	40
3.4.2 Método deductivo.....	41
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	41
3.5.1. Población.....	41

3.5.2. Muestra.....	41
3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	42
3.6.1. Variable Independiente: Juegos Simbólico.....	42
3.6.2. Variable Dependiente: Lengua y Literatura.....	43
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.7.1 Observación.....	44
3.7.2 Encuesta	44
3.7.3 Entrevista.....	44
3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.	45
3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.	46
3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA A DOCENTES	47
3.10.2 Encuesta a padre de familia.....	57
3.10.3 Análisis de la entrevista a director	67
3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
3.11.1 Conclusiones	68
3.11.2 Recomendaciones.....	69
LA PROPUESTA	70
4.1. DATOS INFORMATIVOS	70
4.2. Antecedentes de la propuesta	71
4.3. Justificación.....	72
4.3. Problemática fundamental.....	74
4.4. Objetivos	74
4.4.1. Objetivo General	74
4.4.2. Objetivos específicos.	74
4.5. Fundamentación teórica.	75

4.5.1 ¿Qué es una guía didáctica?	75
4.5.1.1 ¿Qué es una guía didáctica?	75
4.5.1.2 Características de una guía didáctica	76
4.5.2 Características de juegos simbólicos para Segundo grado.....	76
4.5.3 Que propone el gobierno para el desarrollo como estrategias para el área de Lengua y Literatura	77
4.6. METODOLOGÍA DE PLAN DE ACCIÓN.....	78
4.7. CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN.	79
4.7.1. Desarrollo de la propuesta.....	80
CAPÍTULO V	99
MARCO ADMINISTRATIVO	99
5.1. Recursos.	99
5.1.1. Institucionales.....	99
5.1.2. Humanos.....	99
5.1.3. Materiales	99
5.1.4. Económicos	99
5.2. Presupuesto operativo.	100
5.3. CRONOGRAMA.....	101
BIBLIOGRAFÍA.	102
BIBLIOTECA VIRTUAL-UPSE	105
ANEXOS	106

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1: Métodos del área de Lengua y Literatura.....	33
CUADRO N° 2: Población.....	41
CUADRO N° 3: Variable Independiente: Juego Simbólico	42
CUADRO N° 4: Variable Dependiente: Lengua Y Literatura.....	43
CUADRO N° 5: Plan de recolección de información	45
CUADRO N° 6: Plan de procesamiento de la información	46
CUADRO N° 7: Dramatización facilidad en el área de Lengua y Literatura	47
CUADRO N° 8: Los niños deben mejorar la creatividad	48
CUADRO N° 9: Los estudiantes desarrollan las capacidades de análisis.....	49
CUADRO N° 10: Utilizan juegos para representaciones mentales.....	50
CUADRO N° 11: Los juegos simbólicos son actividades lúdicas creativas.....	51
CUADRO N° 12: Los juegos simbólicos mejoran el uso del lenguaje	52
CUADRO N° 13: Los juegos simbólicos favorecen el desarrollo integral	53
CUADRO N° 14: El juego simbólico favorece la comprensión y asimilación.....	54
CUADRO N° 15: El juego simbólico como ente socializador.....	55
CUADRO N° 16: Actualizar su conocimientos sobre los juegos simbólicos	56
CUADRO N° 17: Las representaciones simbólicas	57
CUADRO N° 18: Los juegos creativos.....	58
CUADRO N° 19: Los juegos y la realización de tareas.....	59
CUADRO N° 20: Los juegos y el aprendizaje en casa	60
CUADRO N° 21: El juego mejora la comunicación.....	61
CUADRO N° 22: Los juegos en la educación de los niños	62
CUADRO N° 23: Los juegos como estrategias de aprendizaje para la lectura.....	63
CUADRO N° 24: Importancia de los juegos en el aprendizaje	64
CUADRO N° 25: Desarrollo de juegos para mejorar el aprendizaje.....	65
CUADRO N° 26: Apoyaría para que se desarrollen los juegos simbólicos	66
CUADRO N° 27: Datos informativos.....	70
CUADRO N° 28: Metodología de Plan de Acción.....	78
CUADRO N° 29: Cronograma de Plan de Acción	79

CUADRO N° 30: Estructura de planificación	80
CUADRO N° 31: Recursos	99
CUADRO N° 32: Presupuesto	100
CUADRO N° 33: Cronograma de actividades	101

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1: Dramatización facilidad en el área de Lengua y Literatura.....	47
GRÁFICO N° 2: Los niños deben mejorar la creatividad.....	48
GRÁFICO N° 3: Los estudiantes desarrollan las capacidades de análisis.....	49
GRÁFICO N° 4: Utilizan juegos para representaciones mentales.....	50
GRÁFICO N° 5: Los juegos simbólicos son actividades lúdicas creativas.....	51
GRÁFICO N° 6: Los juegos simbólicos mejoran el uso del lenguaje.....	52
GRÁFICO N° 7: Los juegos simbólicos favorecen el desarrollo integral.....	53
GRÁFICO N° 8: El juego simbólico favorece la comprensión y asimilación.....	54
GRÁFICO N° 9: El juego simbólico como ente socializador.....	55
GRÁFICO N° 10: Actualizar su conocimientos sobre los juegos simbólicos.....	56
GRÁFICO N° 11: Las representaciones simbólicas.....	57
GRÁFICO N° 12: Los juegos creativos.....	58
GRÁFICO N° 13: Los juegos y la realización de tareas.....	59
GRÁFICO N° 14: Los juegos y el aprendizaje en casa.....	60
GRÁFICO N° 15: El juego mejora la comunicación.....	61
GRÁFICO N° 16: Los juegos en la educación de los niños.....	62
GRÁFICO N° 17: Los juegos como estrategias de aprendizaje para la lectura....	63
GRÁFICO N° 18: Importancia de los juegos en el aprendizaje.....	64
GRÁFICO N° 19: Desarrollo de juegos para mejorar el aprendizaje.....	65
GRÁFICO N° 20: Apoyaría para que se desarrollen los juegos simbólicos.....	66



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANCISCO DE MIRANDA” COMUNA VALDIVIA PARROQUIA MANGLARALTO CANTÓN SANTA ELENA PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016”.

Tutora: Lcda. Laura Villao Laylel, Msc.
Autora: Isabel Maribel Amores Yagual

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es orientar y analizar la importancia de la utilización del juego simbólico que oriente al mejoramiento del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica Francisco de Miranda. Para alcanzar tal objetivo se examinan los fundamentos teóricos y metodológicos de las variables en estudio; se establecen si las estrategias didácticas que aplica el docente en el aula de clase, incentivan el aprendizaje de los niños/as; se determina si el docente aplica métodos para la enseñanza - aprendizaje que estimule la capacidad de análisis de los estudiantes. La problemática que se presenta en esta comunidad educativa, es la falta de aplicación de estrategias metodológicas en las clases de Lengua y Literatura que ocasiona barrera para desarrollar habilidades. El proceso de enseñanza se vuelve retrógrado, impactando negativamente en los estudiantes limitar la capacidad de análisis y de reflexión. El juego simbólico surge con el fin de desarrollar el pensamiento crítico del estudiante, debido a que; con la aplicación de este recurso didáctico, la asimilación del nuevo conocimiento prevalece en las relaciones de los niños/as con el significado de las cosas, construyen su propio conocimiento relacionándolo a la realidad e incorporándola para poderla revivir, resaltarla o restablecerla. La metodología aplicada tiene un enfoque investigativo, encaminado a dar respuesta a las interrogantes en estudio. Los métodos empleados se orientan a establecer las causas y efectos que indiquen en el problema para mostrar su solución; siendo ésta el diseño de una Guía Didáctica de Aplicación de Juegos Simbólicos para los estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, que sirva de herramienta útil al docente y dé sentido y coordinación al proceso de enseñanza con el afán de construir aprendizajes significativos.

Palabras Claves: Juegos simbólico, imaginación, estimulación, recreación, Lengua y Literatura

INTRODUCCIÓN

El objeto de la presente investigación es brindar a los docentes una herramienta que sirva de orientación en la aplicación de los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”; para desarrollar su destreza, fortalezca la imaginación y creatividad y el desarrollo de las habilidades lingüísticas como es: escuchar, hablar, leer y escribir de manera correcta.

El presente trabajo investigativo resalta que los juegos simbólicos fomentan una socialización y comunicación en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes, desarrollando habilidades sociales a través de los recursos didácticos que motiven el aprendizaje durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las motivaciones del juego simbólico ayudan al desarrollo de la inteligencia del niño/a, favoreciendo la observación, la reflexión, el espíritu crítico, enriquece el vocabulario, se convierte en un instrumento de educación y de construcción del conocimiento. Por tal motivo se analiza en este estudio, la manera de cómo los juegos simbólicos inciden en el área Lengua y Literatura en especial en los estudiantes del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”.

Este trabajo investigativo, está diseñado por capítulos como se indica a continuación:

CAPÍTULO I. El problema: Se encuentra el desarrollo del planteamiento del problema, formulación del mismo, delimitación, objetivos generales, específicos y justificación del problema e importancia de la investigación que se realiza con la finalidad de mejorar la calidad del proceso educativo.

CAPÍTULO II. Marco teórico: Este trabajo se fundamenta teóricamente en el estudio a realizarse donde presenta las diferentes fundamentaciones, las mismas que sirvieron de base para la elaboración de esta investigación, determinando cuáles son los estamentos legales que sirvieron para direccionar el mismo.

CAPÍTULO III. Metodología: Constan las técnicas y los métodos, la población y muestra, además el análisis e interpretación de los resultados. Se establece el análisis mediante cuadros y gráficos de cada una de las preguntas y por último se desarrollan las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

CAPÍTULO IV. La propuesta: Establece qué es lo que se va a realizar para resolver el problema planteado, el mismo que contribuirán a fortalecer el juego simbólico en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO V. Marco administrativo: Establece los recursos que se emplearán en las diferentes actividades de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANCISCO DE MIRANDA” COMUNA VALDIVIA, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con el juego simbólico permite a los estudiantes tener afectos, conocimientos y expresan las emociones es decir, en el Lenguaje se puede desarrollar la parte cognoscitiva y socio afectiva del niño, quien comienza a través de su experiencias y emociones interactúa con el medio ambiente y con su contexto social.

El autor Colmenares 1999 citado por (Villalobos, 2009) expresa que los niños en la actualidad al no contar con los objetos necesarios para realizar el juego simbólico, es necesario que el ser humano sea luchador y transformador y es en las experiencias donde comienza el niño a crear y experimentar nuevos sentidos dando inicio a la interpretación, con ello se les ofrecen una nueva perspectiva donde se debe de considerar la acción pedagógica.

1.2.1. Contextualización

En la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, comuna Valdivia, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, se ha evidenciado que en la Institución Educativa existen docentes que no implementan bien los juegos simbólicos en la área de Lengua y Literatura donde los niños tienen poco conocimiento acerca de los objetos y los juegos de acciones, y se observa el carácter simbólico que presentan los gestos para comunicarse.

Al instante de seleccionar un juego simbólico el docente debe de saber con qué tipo de acción va a transmitirlos a los niños; para que puedan aprender en sus horas de clase y qué características intervienen en el grupo al momento de realizar la actividad debe de ser agradable y divertida para los estudiantes para participar en el juego y pueda sumir su rol.

El juego simbólico es una actividad empleada en la realidad para que él se siente tal como es o si no lo sienta como una fantasía y manipule objetos y con estos, los niños comienzan a imaginarse varios objetos o recuerda cualquier persona en su mente y empieza a imitar a la otra persona en su mente o con su cuerpo pueda ser en la escuela un profesor que a través de sus imitaciones o señas los padres de familia puedan saber qué parte le gusta a cada uno de sus hijos.

1.2.2. Análisis Crítico.

En la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” por lo general no se da mucha importancia a los juegos simbólicos, ya sea por falta de recursos o porque los docentes están más preocupados por llenar informes que por utilizar estas estrategias para el desarrollo de esta área, que es la base de la formación en los siguientes años escolares, debido a que los estudiantes se podrán comunicar de manera acertada y asertiva.

Donde se ha observado que los niños y niñas de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” presentan un gran interés por la aplicación en el aula de los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura, lamentablemente las estrategias metodológicas que el docente emplea en las clases no motivan al estudiante para el desarrollo de sus horas de clase, este problema ocasiona en los niños y niñas un bajo rendimiento y se distraigan con facilidad a tal punto que se genere en el aula indisciplina.

La falta de material didáctico en el centro de estudio da como consecuencia una clase menos activa; la falta de capacitación del docente en lo lúdico que limita el proceso de enseñanza – aprendizaje y vuelve a los estudiantes memorísticos y no críticos ni reflexivos, con límites en la capacidad de análisis; la insuficiencia de estrategias lúdicas en el aula, se convierten en una barrera que impiden el desarrollo de habilidades en las área de Lengua y Literatura.

1.2.3. Prognosis.

Al no darse solución a la problemática que se identifica en el no uso de juegos simbólicos en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” en los alumnos del Segundo grado y al no darse solución a este problema, se evidenciará que los docentes no aplican los juegos simbólicos como se deben realizar dando como resultado un grupo de niños, que se sentirían desmotivados en el aula de clase por causa de la metodología tradicional, empleado por el docente, causando la poca comunicación e interpretación para iniciar la actividad.

En caso de que se no se dé la solución correspondiente en la Institución en proceso de enseñanza aprendizaje con la debida aplicación de los juegos simbólicos, por parte del docente por falta de capacitación de talleres, seminarios, congresos donde se deben interactuar con los niños dando el comienzo para involucrarse con el medio que les rodea que viene el espacio físico para el desarrollo de múltiples actividades.

1.2.4. Formulación del Problema.

¿Cómo inciden los juegos simbólicos en el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” 2015-2016?

1.2.5. Delimitación de la Investigación

- **Campo:** Educación Formativo
- **Área:** Lengua y Literatura
- **Aspecto:** Juegos Simbólicos
- **Delimitación Espacial:** Estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”
- **Delimitación Poblacional:** Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”
- **Delimitación Temporal:** Esta investigación se realizó en el período lectivo 2015-2016
- **Propuesta:** Guía Didáctica de Juegos Simbólicos que contribuirán al desarrollo del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

1.2.5. Preguntas Directrices

¿De qué manera los juegos simbólicos inciden en el área de Lengua y Literatura para mejorar el desarrollo de los estudiantes y cómo se benefician los niños de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”?

¿Cuál es la importancia de los juegos simbólicos para el desarrollo de los estudiantes?

¿El docente en el aula de clase cómo debe desarrollar los juegos simbólicos para motivar a los estudiantes?

¿En la Escuela Educación Básica “Francisco de Miranda” cuenta con realización de juegos simbólicos en la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Cómo se benefician los estudiantes a través del juego simbólico en el área de Lengua y Literatura?

¿Piensa usted que es importante implementar los juegos simbólico para mejorar la actividades de los niños en el área de Lengua y Literatura?

1.3. JUSTIFICACIÓN

En este trabajo de titulación está realizado en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” en donde tienen poco **interés** los integrantes de la comunidad educativa y en donde se ha hecho un seguimiento continuo de los estudiantes porque se da a conocer la **importancia** que tiene la investigación que permite saber las inquietudes de los discentes para poder enriquecer los juegos simbólico para el desenvolvimiento de diferentes estrategias.

Es **factible** porque cuenta con el apoyo del personal administrativo y de la comunidad educativa entera entre los medios de la actualidad donde se realiza varias investigaciones en el campo educativo para poder obtener los resultados de la investigación que también obtiene el apoyo del trabajo pedagógico donde se **beneficia** a docentes y estudiantes de la Escuela Educación Básica “Francisco de Miranda” porque contará con una Guía Didáctica de Juegos Simbólicos que influyen en las habilidades y destrezas de cada estudiante .

Es **útil** porque va a dejar como propuesta una Guía Didáctica de los Juegos Simbólicos que van dirigidos a los estudiantes para mejorar su enseñanza aprendizaje para poder incentivarlos a los estudiantes en la parte intelectual y podrá obtener un rendimiento académico aceptable.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1 Objetivo General.

Implementar los juego simbólico, para orientar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, comuna Valdivia, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena en el período lectivo 2014 2015

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Determinar la aplicación de juegos simbólicos en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” para conocer la efectividad de ellos.
- Establecer las estrategias didácticas que aplican los docentes en el aula de clase incentiva el aprendizaje de los niños/as en el área de Lengua y Literatura
- Determinar los métodos y técnica de la investigación para la aplicación adecuada de los juegos simbólicos.
- Diseñar y aplicar una Guía Didáctica de aplicación de juegos simbólicos para el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS.

Se ha investigado en cada uno de los repositorios de diferentes países, relacionados con la temática de los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura, y tienen relación con mi tema que se encontró en diferentes instituciones que aportan con las variables correspondientes.

En la presente investigación del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato con el tema: “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo”.(Zapata, 2014), en conclusión la aplicación de los juegos simbólicos permite el desarrollo, la interacción y la participación activa de los estudiantes, ayudando también a fortalecer su desarrollo social de manera que los juegos se conviertan en un medio de recreación, educación y desarrollo. Se relaciona con los juegos simbólicos que promueven un desarrollo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes mediante la actividades lúdicas el niño desarrollará su intelecto y expresará sus emociones y sentimientos ayudando a fortalecer su desarrollo social con el entorno.

En la Universidad de Cuenca se tiene el trabajo de titulación: “Juegos simbólicos como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en los niños/as de 4-5 años”(Reino & Tipán, 2011). Cuyo resultado determinó, que los juegos simbólicos son muy importantes en la vida de los niños/as porque facilita el descubrimiento en el entorno y beneficia al desarrollo del lenguaje a través de actividades lúdicas donde aprendieron a desarrollar habilidades y destreza acordes a su edad.

El tema expuesto tiene relación con los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura en ella proporciona una serie de actividades que son utilizadas para desarrollar las habilidades como la representación y la comunicación que ayuda al aprendizaje de los estudiantes durante su proceso educativo, es así que los docentes desarrollan un rol activo en los estudiantes, llevándoles a enriquecer y obtener un buen dominio de lenguaje de cada uno de los niños, permitiéndole ampliar nuevas destreza y capacidades en su desarrollo del juego.

En la Universidad Estatal Península de Santa Elena en el repositorio de la biblioteca no se encuentran temas similares a las variables de la investigación presente.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Pedagógica.

Según el autor Piaget citado por (Díaz & Tron, 2011) Manifiesta que lo juegos simbólicos son muy importante en el individuo desde que inicia su evolución. Mediante el juegos el sujeto permite expresar sus opiniones y pensamientos de la realidad que indican el período del desarrollo del lenguaje como son la aparición de los juegos simbólicos donde se puede observar a los niños que están jugando con objetos de todas su clase donde empieza a trabajar los juegos simbólicos y entre ellos están juegos de movimientos y actos complejos que son los de simulación y de representación, que ayudan a la actividad lúdica.

También el mismo autor afirma que el juego simbólico contribuye al área de Lengua y Literatura donde el niño toma conciencia de la realidad social. El juego es muy importante para el desarrollo de las habilidades del niño teniendo en cuenta que cada niño y niña tiene su propia personalidad que aprende a conocer su propio mundo que les rodea interactuando en el juego simbólico donde descarga sus propios impulsos y emociones; asumiendo su propio rol que es básico. Para el juego se debe tener en cuenta que en todas las áreas donde se aprende a través del juego se comunica y a la vez logran tener interacción con los demás, mediante la asignatura permitirá al estudiante una comunicación de expresión entre los miembro de las comunidad.

2.2.2 Fundamentación Filosófica

Según el autor Garvey citado por (Martinez, 2013) Los niños que a través de este juego ellos obtienen varias oportunidades donde el niño se comienza a sentir protegido con el medio que les rodea y empieza a compartir con su compañeros, a relacionarse con el medio que les rodea y que a través de este juego el niños da a conocer sus sentimientos y expresa sus emociones o inquietudes que él sienta.

En el entorno a los niños se les ofrecen protección, se considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego a los 3 años el niño comienza a tener su lenguaje y trata de transmitir ideas o con objetos trata de expresar a través de señas.

Los juegos simbólicos permiten enriquecer el medio y son muy importantes para el área de Lengua y Literatura porque enseñan a los estudiantes a enriquecer sus conocimientos. Los juegos simbólicos tienen la capacidad comunicativa que está basada para ser entendida y ser comunicativa. Se trata que los juegos simbólicos sean de acuerdo con la edad del niño y ser específico con qué tipo de juego se va utilizar en la actividad. Con juegos simbólicos los niños comienza a imitar a los adultos piensan ser profesor, doctor o abogado; los se inician poco a poco cuando empieza un desarrollo evolutivo se aumenta su desarrollo del lenguaje a ver comunicación.

2.2.3 Fundamentación Sociológica

Según el autor Ausubel citado por (Modrona & Adelanto, 2010) Consideran que: los procesos sociales y los procesos de enseñanza son de una manera equilibrada, que es la pedagogía donde todos los niños participan en el juego simbólico a través de las asignaturas e implementadas en actividades donde el niño pueda lograr su desarrollo cognitivo que comienza a expresarse en los juegos de una forma espontánea. Los juegos simbólicos que realizan los niños a otros compañeros, existen varios tipos de ejemplos donde el alumno empieza a relacionarse a jugar a la mamá y al papá o ser bomberos, implementado a través de la asignatura de Lengua y Literatura.

Desde la perspectiva del docente se puede observar que el niño debe ubicarse en un espacio adecuado que en el juego simbólico es el sujeto y que el objeto se fundamenta con la realidad y la sociedad, qué sucede con la realidad de los niños que vienen a realizar un proceso continuo en el cual se necesita un proceso continuo, es decir ayudar a los niños como lo son los distintos manejos del lenguaje, que le permite al estudiante expresar sus sentimientos, fomentar sus opiniones, donde el niño logra saber por medio de gestos su comportamiento con los demás compañeros, convirtiendo el juego simbólico en una herramienta enriquecedora para aplicarla en su vida. Esta función simbólica se va desarrollando en el período de los niños Preoperacional concreto donde comienza coordinar con el pensamiento el contexto simbólico y el sujeto va representando cada uno de los objetos que una manera ficticia.

2.2.4 Fundamentación Psicológica.

Según el autor Vygotsky citado por (Moreno, Solovieva, & Rojas, 2014) En este trabajo investigativo se encuentra enmarcado con el paradigma socio-crítico donde se permite analizar la investigación con el fin de dar varias soluciones a este problema planteado que de acuerdo a esta teoría de los juegos así como el juego obtiene un valor que se presenta de varias acciones donde ellos comienzan a tener conciencia con sus medios.

Los juegos simbólicos son una actividad que empiezan desde la infancia donde el niño empieza a desarrollar su capacidad con el juego; roles que interactúa a través de las acciones donde el niño da inicio a una dedicación donde todos participan para la vida social según el autor es el medio que rodea a los estudiantes.

El juego simbólico es la representación donde los niños imaginan o imitan situaciones del entorno durante su proceso del desarrollo cognitivo y acomodación que se observa de una manera equilibrada, que construye su propio conocimiento y en ellas se desarrollan a través del juego el lenguaje verbal de cada niño, es ahí donde se pueden observar sus movimientos y la manera que él piensa. En la asimilación prevalece en las relaciones del niño la misma que tiene varios significados de las cosas y hasta en la propia construcción no sólo asimila, tiene otra manera de observa y ver las cosas, con más realidad tiene la inquietud sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla, es decir de esta manera los niños comienzan a imitar.

2.2.6 Fundamento Legal.

La presente investigación se fundamenta en las normas y leyes de la Constitución de la República del Ecuador 2008 en ella se describe el artículo 26 y 27 donde establece que todos los niños y niñas tienen derechos y deberes a una educación de igualdad donde todos participen en las actividades que se desarrollan durante la clase, efectuando una integración de cooperación y comunicación en el ámbito educativo.(Constitución de la República del Ecuador, 2008).

También de la misma se toma la LOEI. de los artículos 44 y 45 donde se promueve un desarrollo integral de todos los sujetos en una participación de recreación a través del juego simbólico, potenciando su intelecto y sus capacidades ya sean cognitivas, afectivas y psicomotrices; en un ambiente lúdico tanto en el ámbito educativo como el social, con el fin de que los estudiantes expresen sus emociones y afectos durante las actividades que se desarrollan en la aula de clase que son dirigidas por el docente del área de la asignatura de Lengua y Literatura.

También en el Código de la Niñez y Adolescencia en los artículos 26 y 48 destacan la importancia de los derechos y obligaciones que tienen los niños a los usos de recreación, juegos y más actividades, esto permite desarrollar su intelecto en cada una de sus etapas evolutivas perfeccionado sus conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTACIÓN.

2.3.1 Definición de Juego

Según en el diccionario de la Real Academia de la Lengua trata de explicar que el juego es una acción y causa un efecto al momento del juego lúdico. Se puede “hacer algo”, donde se utiliza los diferentes objetos para jugar con los niños también que desarrollen la imaginación. (García & Llull, 2009) Pág. 9

En esta definición del juego encuentra la acción y el efecto para jugar, se trata las diferentes actividades o son representaciones que se realizan no solo los grupos de lo que se observa en el diario vivir de los personajes o fantasía del niño/a para poder divertirse en el juego.

Según Paredes, (2002), En el juego lo importante para el ser humano es la recreación de la vida humana que a través del recreo puede darse cuenta y se observa la representación simbólica o la imaginación de lo real que el niño tiene en su mente comienza a construir su propio juego para obtener los resultados.

Es una actividad recreativa que tiene el ser humano, donde el niño comienza a imitar personajes, realiza transformación simbólica. Los niños toman como juego libre para hacer partícipe de la actividad y utilización de los recursos y el medio que les rodea para poder lograr la transformación de la realidad de la actividad que se basa en el currículo de la propia naturaleza, el niño/a se puede divertir mediante la acción realizada en el proceso aprendizaje de carácter pedagógico.

2.3.2 Definición de Juego Simbólico

Según el autor (Abad & Ruiz, 2011) señala que el juego simbólico es cuando el sujeto o individuo transforman la realidad del juego.

En el juego simbólico los niños pueden observar los diferentes comportamientos así como las otras actitudes de las demás personas que se involucran con los otros niños en actividad lúdica y comienzan a imitar lo que realiza el médico, la familia y utilizan los diferentes recursos, tiene como finalidad el desarrollo de los niños en la etapa infantil para encontrar el equilibrio y la afectividad que tiene la adaptación por el juego de la asimilación con la realidad. El juego simbólico es la función principal donde el niño/a observa la realidad para ver cosas, además ninguna imitación es perfecta en el ese equilibrio intelectual.

Para Piaget, (1986) citado por (Abad & Ruiz, 2011) el juego simbólico es una manifestación de la función simbólica donde tiene la capacidad de utilizar varias representaciones que emplean los niños/as al momento de jugar por medio del lenguaje.

Según (Martínez, 2013) Afirma que “El juego simbólico surge alrededor del año y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, es decir aparece en los períodos pre-operativo del desarrollo cognitivo de la misma propuesta de Piaget. De los 2 a los 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicio al nacimiento de las acciones simbólicas: esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar”

Es la actividad de rol social que uno tiene para realizar y utilizar las diferentes diligencias que se involucran a los valores y de esta manera saber emplear diferentes recursos para trabajar en clases, que sin duda sirve en el desarrollo social para diferentes personajes de profesiones diferentes a la realidad y se realizan en lugares sean estos parques en los jardines o en el propio hogar del infante o el lugar que necesite imaginación (Educa.com, 2009)

En el juego simbólico quienes se benefician son los niños/as porque se incrementa tanto como su vocabulario como las competencias de las habilidades sociales, es decir tiene otra forma de ver las cosas y expresa sus tristezas, alegrías que desarrollen juegos simbólicos para el área de Lengua y Literatura.

Según (García & Alarcon, 2011) el papel de los juegos simbólicos estimula la comunicación y cooperación con los iguales. El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a.

En los juegos simbólicos se estimula el vocabulario y en el mundo de los niños donde en los pequeños el egocentrismo es prioritario a la edad de tres años, donde experimenta las diversas emociones que siente al momento de jugar y comprender

que se necesita la participación voluntaria para desarrollar el juego y que se experimentan varias emociones como es el diálogo entre ellos por mímicas.

2.3.2.1 Características del Juego Simbólico

En el juego simbólico constan las siguiente características (Delgado, 2011) Pág. 6-7

1. Es una actividad libre para los niños y que trata de ser imaginaria con diferentes roles.
2. Puede llegar a cierto límite para la actividad; no tienen que ver ni el espacio ni el tiempo necesario para la actividad.
3. Tiene como finalidad pensar positivamente y nace del deseo de realizar algo que logre que el estudiante este motivado en el área.
4. Valorar la actividad de los niños de pensar activamente cada vez que interactúe
5. En el juego simbólico el niño comienza a relajarse e involucrarse en la actividad, comienza a identificar todo el medio que le rodea.
6. El niño juega un papel importante donde comienza a desempeñarse activamente desempeñando la comunicación y la imitación de varias personas

7. Se desempeñan funciones con los gestos del niño y la concentración que se va construyendo varios bloques que se enfocan en el grado

8.- Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño.

9.- El juego es algo muy serio, que ayuda a contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado de enfado al que llega cuando su juego se interrumpe o estropea.

10.- El juego favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo. (Delgado, 2011) Pág. 6-7

Cuando se refiere al juego como una actividad muy especial que cumple una serie de características distintivas, capaces de convertirla, desde el punto de vista del que juega, en una forma única de entender la realidad. Es una actividad libre, global, gratuita, fuente de placer que favorece la interacción social y la comunicación.

2.3.2.2 Tipos de Juegos Simbólicos

Según la autora (Ortega, 2011) siguiendo la teoría de Piaget (1932, 1945,1966) clasifica al juego en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

El juego motor.- En los niños pequeños se manifiesta cuando empieza a hablar y jugar con las demás y, con las demás personas sólo actúan y dramatizan varios personajes o se comienza a golpear con los objetos cuando los comienza a explorar le parece interesante el juego.

El juego simbólico.- El juego tiene varios personajes y quienes intervienen en ellos son los estudiantes; para caracterizar a estos protagonistas. Los juegos pueden ser imaginarios o de la vida real, es decir del entorno donde se desenvuelve el alumno. En este ejercicio se desarrolla el lenguaje del discente.

Juegos de reglas.- Es una etapa donde el alumno de preescolar conoce nuevas reglas que se complementan con los nuevos modelos. El niño/a comienza a indagar acerca de los cambios en el juego simbólico e invita a más personajes que se necesitan para el juego, donde se respetan las reglas del mismo.

Se inician los juegos con el conocimiento de reglas del experto en el conocimientos, donde se incorporan nuevas ideas para el conocimiento para así lograr alcanzarlos y cuando se obtienen varios jugadores, se da inicio al juego, a medida que avanza

el juego se van eliminando varios participantes hasta lograr un mínimo de jugadores en la actividad.

Juegos de construcción.- Este juego se aplica desde cualquier edad para poder clasificarlos se trabajan con bloques del tema de Lengua y Literatura.

El niño empieza a desarrollar los bloques correspondientes; para poder realizar la actividad se presenta en la construcción del nuevo conocimiento qué le sucede en la vida real, cuál es el modelo a seguir en la vida real donde se trata de lograr las actividades que se presentan en los juegos simbólicos donde se evaluará la función para lograr los objetivos del trabajo (Duca, 2008) Pág. 12-16

2.3.2.3 Importancia de los Juegos Simbólicos

El juego simbólico tiene etapas y cada niño puede ir descubriéndolas poco a poco. La maduración de los estudiantes donde ellos comienzan a descubrir más cosas de la vida real que comprenden tanto lo social como el lenguaje. . (García & Llull, 2009) Pág. 10

- ❖ Son las conductas diferentes de cada niño/a que se enfrenta en la vida real.
- ❖ Se encuentra la relación, el rechazo y la baja autoestima
- ❖ Identifica las diferentes dinámicas que se deben utilizar en clase
- ❖ Reconocer cuáles son los gustos de los niños/as.

El juego es un medio de intervención que favorece el desarrollo infantil, pero también es una forma de diagnóstico y valoración de comportamientos, conductas y actividades, por eso su gran importancia en la etapa infantil. Además el juego permite el desarrollo social, motor, lingüístico, cognitivo y de valores de los que lo practican, por lo que es utilizado como herramienta educativa.

2.3.2.4 Formas de presentación o manifestación del juego simbólico

Según Landeira (1998:5-7) manifiesta que el juego simbólico puede presentarse de diferentes maneras:

Mímica: Se desarrolla a partir de la repetición del juego por parte del alumno quien a través de varias acciones del pensamiento que intervienen en la comunicación con gestos, es decir los movimiento de la cara para saber cuáles son las habilidades, que el docente debe adivinar, actuar u observar con atención para realizar varias acciones en el aula de clase para enseñarles por medios de gestos.

Fantasía Simbólica: El niño crea fantasías sean reales o imaginarias donde él comienzan a construir la propia historia de los niños como el juego simbólico de los padres de familia o a la escuela.

Simbolización: Se trata de representar objetos que son juguetes a través de varias acciones por imitación o fantasía cuando no encuentran objetos utiliza su imaginación para realizar un avión hecho de papel para que pueda volar.

Imitación Diferida: Es un modelo que el niño/a comienza cuando usa objetos, o realiza varias acciones para que puede satisfacer sus deseos que siente por ejemplo. Cuando observan que sus padres hablan por teléfono, ellos realizan la misma acción para imitarlo.

Dibujo: En el dibujo ellos comienzan a dibujar o imitar la realidad. Los niños de Segundo grado comienzan a garabatear; en este proceso aplica la imaginación y en su mente dibuja a su familia como es, o un cualquier otro dibujo proporcionado por su imaginación.

Imagen Mental: El objeto, suceso, persona, está interiorizado y el niño es capaz de construir diferentes partes, ejemplo: armar un rompecabezas y él comienza a imaginar ya sea difícil o fácil de realizar.

Lenguaje: Es donde comienza a expresar su inquietud a través de pensamiento se manifiesta con objetos que expresan emociones, que intercambia las ideas para la exposición, que se trata de producción lingüística y avance de la inteligencia emocional que expresa su emociones donde los niños/as en el juego comienza a jugar y surge un diálogo que puede suceder con otros niños que se encuentran alrededor de ellos, debemos recordar que el lenguaje es importante porque permite expresar y observar a los niños, demostrando sus emociones a través del juego a la tienda.

Juego Simbólico: Le permite manifestar sus afectos, conocimientos, emociones y deseos; utiliza los objetos dándoles el uso deseado. A través del lenguaje se desarrollan capacidades lingüísticas, cognoscitivas y socio-afectivas; al ocupar gran parte de su tiempo en el juego, el niño crea las experiencias y emociones.

2.3.2.5 El juego como produce a desarrollar los procesos cognitivos mediados por el símbolo

Según el autor Vygotsky citado por (Cavadid Mesa & Hernández Zuluaga, 2014) El juego simbólico tiene sentido con la actividad lúdica para lograr obtener un espacio recreativo donde los niños aprende, gana o se pierde dependiendo a las diferentes reglas en el juegos.

El juego se utiliza individualmente de forma natural a través de gestos simbólicos donde intervienen la actividad de convertir en un ambiente enriquecedor y activo donde se representa las experiencias y el conocimiento y se observe el diálogo a través de mímicas los niños comienzan a buscar un lugar adecuado para poder jugar se ve el estímulo y repuesta que son los estadios del niño que comienza a emitir o verbaliza y empieza a hacer varias acciones, el sujeto se encarga de utilizar diferentes objetos

2.3.2.6 Relación entre juego simbólico y el lenguaje

Según el autor (Pintado, 2010) Considera que el juego en los niños adquieren experiencias ventajosas, ejercitando funciones simbólicas mediante la comunicación, ampliando sus conocimientos; la función simbólica es una adquisición de símbolos privados y de signos sociales, donde el lenguaje es el acceso de la simbolización. A través del juego, los niños aprenden a escuchar, a tener en cuenta el criterio de otros, a veces tienen que explicarles a los demás, las reglas que ellos acaban de inventarse, lo cual les obliga a ser claro, directo, preciso y congruente, lo que le da a la comunicación mucha calidad durante su desarrollo del lenguaje.

Los juegos simbólicos contribuyen al desarrollo del lenguaje de los niños mediante esto existe una relación entre los saltos rítmicos y la formación de rimas; por ejemplo los versos creados durante el juego cumplen una función musical, a los adultos les parece sin sentido, pero a los niños les encantan ya que ellos mismos los crean, y se acompañan del lenguaje desarrollando una comunicación social en su proceso evolutivo.

2.3.3 Definición de lenguaje

“El lenguaje incluyendo los aspectos neurobiológicos es un conjunto de procesos capaces de facultar la utilización de un código o de una sistematización convencional, cuya utilidad radicarán en constituirse en la representación de los

conceptos o de su comunicación verbal, simbólica, sonora o de cualquier otro tipo”.

Alterman (2009: Pág10)

El lenguaje es la función que se desarrolla mediante en el cerebro a través de un sistema de símbolos, generando con ello la comunicación con nuestros semejantes.

El sujeto a través de la educación debe participar activamente en la clase, desarrollando un lenguaje como aspecto primordial para garantizar el desarrollo psíquico del niño.

“El lenguaje es un medio de comunicación que nace de la necesidad de las personas de participar, expresar, manifestar sus ideas, afectos; el lenguaje se aprende en el hogar de manera natural a través de las continuas interacciones entre los padres y el niño y de los diversos estímulos de su entorno inmediato. Los niños exploran el uso del lenguaje sin la necesidad de ningún tipo de instrucción formal y son capaces de seleccionar palabras para expresar sus propósitos” (Ordoñez & Tinajero, 2010)

La importancia del lenguaje en la vida del niño/a es lograr un buen aprendizaje durante la estimulación que la reciba de las personas de su entorno, mediante su acción el sujeto interpreta, construye, crea sus propias oraciones expresándolas adecuadamente.

“El lenguaje es la materia bruta con la que se forman conceptos esenciales, incluso ofrece a los niños cierto control interno sobre su conducta; hablar de conflictos o

tentaciones usando la voz interior puede impedir que un niño se precipite o arremeta contra alguien o algo. Además el uso eficaz del lenguaje lubrica las relaciones con los demás, permitiendo que un niño se comunique con un compañero de clase de una manera que transmita sentimientos positivos, sin hostilidad” (Levine, 2009) Pág. 142.

El lenguaje es el conjunto de signos convencionales que utiliza el ser humano para comunicar sus ideas de forma oral a través de la palabra, gestos como forma de transmisión emocional, también hechos que sean capaces de emitir un mensaje o indicar la señal de algo, con lo que es posible expresar emociones, sentimientos, necesidades o deseos.

2.3.3.1 La teoría del aprendizaje en el lenguaje

Existe un sinnúmero de teorías acerca del desarrollo de lenguaje. Así se expone la del autor Chomsky considera que el lenguaje es la capacidad de aprender de forma innata, lo que supone el pensamiento se desarrolla como consecuencias del desarrollo lingüístico.

Esto evidencia que el ser humano tiene la capacidad de estructurar, comprender y reproducir el lenguaje ya que el niño asimila y repite a través de su creatividad creando sus propias ideas innovadoras de una forma verbal.

Para Brunner el lenguaje en el niño son dos fuerzas para lograr un aprendizaje en el uso del lenguaje. Que son la capacidad innata y la presencia del ambiente esto contribuyen a la adquisición del aprendizaje ya que el niño los juegos en su entorno desarrollando destreza y habilidades mediante las actividades lúdicas. (Toral, 2010)

“Mostrar de ser posibles objetos reales, y dar el nombre con una correcta pronunciación de no ser posible conseguir imágenes y dar el nombre, hacer el sonido emitido por un animal, describir las características del objeto, usando gestos. Por ejemplo, la vaca hace muuu, tiene cuernos, nos da leche, come hierba, etc.”

Los padres presentan objetos a sus niños, favoreciendo su estimulación, nombran, describen e imitan los sonidos y gesto creando un aprendizaje en los niños. El lenguaje se centra en la capacidad de los seres humanos manifestándose funciones simbólicas mediante su desarrollo del entorno social.

2.3.3.2 Desarrollo del Lenguaje

El lenguaje es una herramienta simbólica que ofrece al niño para operar con la realidad, mediante el desarrollo del entorno comunicativo que estimulan los procesos del pensamiento, creando reflexiones adecuadas.

“El primer año de vida resulta crucial en el aprendizaje del lenguaje, a lo largo de este período el bebé afina, gracias a su experiencia creciente, toda una serie de capacidades de base que le permiten interactuar con el adulto” (Ordoñez & Tinajero, 2010) Pág. 89.

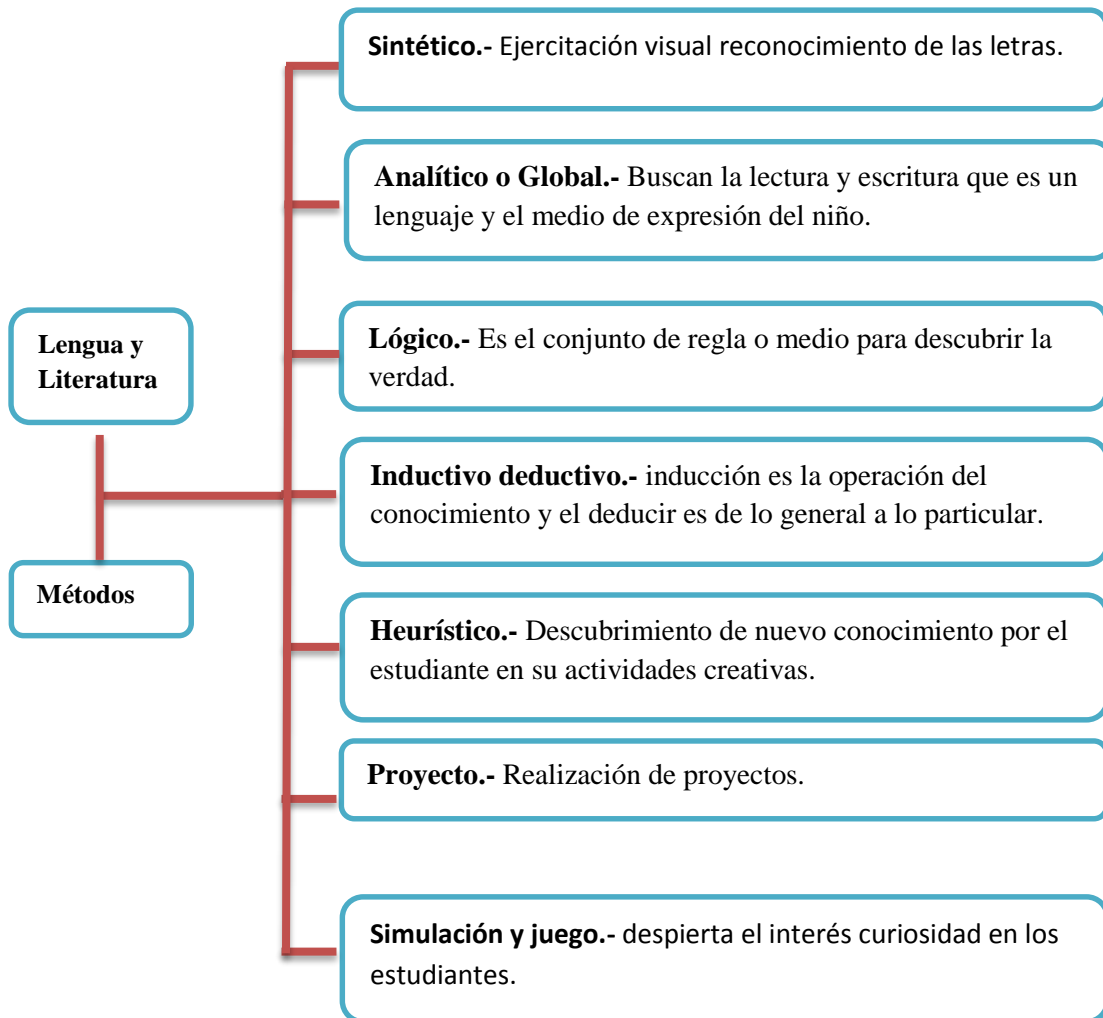
El desarrollo del lenguaje se genera en el niño durante su proceso evolutivo donde asimilan diversos conceptos a través de sus experiencias. Puesto que cada ser humano tiene su propia experiencia también se desarrolla el lenguaje a través de situaciones lúdicas donde participan interactuando con los otros.

2.3.3.3 Didáctica del área de Lengua y Literatura

La didáctica del área Lengua y Literatura es una disciplina de intervención específica, que estudia los puntos teóricos de la gramática para su enseñanza en el aprendizaje. La enseñanza de la lengua implica conocimientos, saberes específicos, trabajo constante y sobre todo una actitud adecuada tanto del profesor como del alumno como emisor y receptor (Riba, 2011)

La didáctica de Lengua y Literatura aplica métodos para la enseñanza aprendizaje. Estos siguen las normativas de los métodos científicos generales y particulares, desarrollan competencias en los estudiantes que promueven el desarrollo de habilidades. Entre los métodos tradicionales para enseñar en el área de Lengua y Literatura se encuentran:

CUADRO N° 1: Métodos del área de Lengua y Literatura



Por tanto se determina que en la aplicación de los métodos heurístico, proyectivos de simulación, se puede emplear los juegos para que el estudiante obtenga mayores resultados referente al aprendizaje.

2.3.3.4 Técnica para la enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura

Se refiere al entramado organizado por el docente a través de las cuales se pretende cumplir su objetivo.

- ❖ **Narración:** El niño expone narraciones reales o imaginarias a los demás niños.
- ❖ **Dramatización:** Por medio del diálogo con los demás el niño integra la actividad verbal con la corporal de desplazamientos que pueden ser acompañados de ritmos musicales.
- ❖ **Recitación:** El ritmo es un elemento fundamental que debería sustentar la mayoría de las actividades infantiles, dando mayor énfasis al sonido que al contenido.
- ❖ **Técnicas pictográficas:** Incluyen pintura y dibujos libres, arabescos y rellenos de su superficie, permiten desarrollar el agrado por la actividad gráfica.
- ❖ **Técnicas escriptográficas:** Incluyen los trazos deslizados y los ejercicios de progresión, su objetivo es mejorar las posiciones y movimientos gráficos.
- ❖ **Técnicas para el aprendizaje de la escritura:** Se utiliza el modelo cursivo porque favorece la continuidad y flexibilidad del movimiento.
- ❖ **Técnicas lúdicas:** En el área de Lengua y Literatura se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes, utilizando diversas formas de desarrollar las macro y micro destrezas lingüísticas y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

2.3.3.5 Estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje del área la Lengua y Literatura

Según el autor (López, 2014) Los resultados evidencian que la implementación de estrategias didácticas adecuadas por los docentes de Lengua y Literatura Hispánica mejora las dificultades de redacción de textos en el área comunicativa de los estudiantes.

Las estrategias metodológicas son secuencias integradas de procedimientos que se eligen con un determinado propósito, de acuerdo con la organización del aprendizaje en las escuelas, la estrategia comprende actividades las mismas que generalmente son llevadas por el profesor y/o alumno.

- ❖ Exponer – captar, es cuando el docente presenta la información y el alumno intenta captar la información.
- ❖ Orientar – ejecutar, el docente brinda pautas para que el docente ejecute.
- ❖ Demostrar – practicar, el docente ejecuta una tarea en forma práctica para que posteriormente el alumno la reproduzca.
- ❖ Plantear – investigar, el docente plantea el problema para que los alumnos busquen la información.
- ❖ Plantear – debatir, el docente plantea un tema para que los alumnos lo debatan.

- ❖ Concretar – comentar, mediante la presentación de un tema, se logra desarrollar un diálogo entre docente y dicente.
- ❖ Asesorar – consultar, permite que el alumno despeje sus dudas y enriquezca sus conocimientos.
- ❖ Retroalimentar – ejecutar, el docente corrige los errores para dar eficacia al tema o a la asignatura.
- ❖ Supervisar – ejecutar, permite revisar, incentivar, analizar, corregir y así lograr alumnos capaces, creativos, dinámicos.

2.3.4 Relación entre lenguaje y juegos

El lenguaje es una herramienta que se genera en aplicación de las prácticas, mediante estimulación y respetando sentimientos y necesidades de los educandos, los niños demuestran actitud positiva frente a la vida como eje principal la afectividad y como estrategias metodológicas: el juego y el arte.

Según (Borquejo, 2010) dice que la evolución del lenguaje permite la aparición del juego simbólico, es así que el lenguaje es pensamiento y reflexión con un lenguaje interno, sólo lo decimos con el externo, la prioridad es enriquecer el lenguaje interno de los chicos, el juego simbólico atraviesa o se da por el lenguaje, no es posible separarlos.

Mediante la relación el lenguaje sirve para comunicar un conjunto de sonidos articulados de diversas formas de comunicación, permiten la aparición del juego

simbólico donde los niños adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que lo rodea.

2.4 Hipótesis

¿Cómo incide el Juego Simbólico en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, comuna Valdivia, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de santa Elena, período lectivo 2015-2016?

2.5 Señalamiento de las Variables

2.5.1 Variable Independiente:

El juego simbólico

2.5.2 Variable Dependiente:

Área Lengua y Literatura

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

En la presente investigación se encuentra enfocada con dos aspectos metodológicos, el cualitativo donde se presenta una serie de investigaciones que se realiza en las investigaciones con respecto a las variables que se utilizó los diferentes instrumentos de investigación.

Cualitativa.- Es la argumentación problemática de la hipótesis dado con el respectivo análisis de la investigación de los datos estadísticos que permitirá descubrir y recolectar la información obteniendo, interpretando para luego proceder y e interpretar los datos de los resultados obtenidos.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Esta investigación es factible porque se llevó a cabo en la institución con los estudiantes y docentes del prestigioso plantel donde se realizaron encuestas y entrevista para implementar una Guía de Juegos Simbólico para el área de Lengua y Literatura en esta propuesta se buscará la solución de la investigación, esta busca dar solución a la problemática de la investigación, solucionado las necesidades de los estudiantes en ella se consideró los siguientes parámetros de investigación de campo, documental y bibliográfica que sirvieron para fundamentar el trabajo investigativo en la institución educativa.

3.4. Métodos de investigación.

Esta investigación es factible porque se tomó la población de la institución, es decir, se realizó con los docentes, estudiantes donde se utilizó los instrumentos de diferentes técnicas como la observación, encuesta, entrevista donde se diseñará una Guía de Juegos Simbólicos donde le permitirá al niño desarrollar su creatividad.

En esta propuesta se buscará la solución de esta problemática para esto se debe de considerar lo siguiente: la investigación del campo, documental y bibliográfica que sirvieron para fundamentar el trabajo investigativo en la institución educativa.

3.3. Nivel o tipo de investigación.

3.3.1 Nivel exploratorio

Esta investigación permite investigar y utilizar el nivel exploratorio, descriptivo y explicativo de esta investigación.

En esta investigación se encuentra el problema que tiene relación con las variables del tema y así poder llegar a las soluciones del problema sobre los juegos simbólicos el niño se siente libre a representar varios personajes donde el mismo podrá construir la realidad donde el comienza a tomar conciencia.

3.3.2 Nivel descriptivo

En esta presente investigación se describió cada característica de los resultados obtenidos de las estadísticas donde se tabuló y se analizó para obtener el resultado del instrumento de investigación que se procedió a realizar la observación, la entrevista a la directora de la institución y la encuesta para realizar una guía que beneficiará a docentes como a estudiantes.

3.3.3 Nivel explicativo:

En esta investigación se consultó libros de tipo bibliográficos y artículos referentes al tema de titulación que se requiere de mucha concentración y análisis por parte del investigador que se manifiesta en las dos variables para lograr obtener una excelente fundamentación en la investigación.

3.4. Métodos de investigación.

3.4.1 Método inductivo

Con este método se puede analizar las diferentes temáticas y el objetivo que tiene este trabajo de investigación a desarrollarse en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” donde se dará una Guía Didáctica con diferentes Juegos Simbólico en el área de Lengua y Literatura que beneficiará a la participación de los docentes y estudiantes.

3.4.2 Método deductivo

Este método deductivo lleva un proceso analítico donde permite encontrar los principios desconocidos sacar nuestra conclusiones a lo particular donde se permite conocer las diferentes situaciones sobre los juegos Simbólicos en el área de Lengua y Literatura de cómo se clasifica y de qué manera contribuye a la dinámica grupal.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.5.1. Población.

Se realizó la investigación de campo con la población de los estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”.

CUADRO N° 2: Población

Segmento poblacional	# personas / Población	Muestra
DIRECTIVO	1	Entrevista
DOCENTES	10	Encuesta
ESTUDIANTES	37	Encuesta
REPRESENTANTES LEGALES	37	Encuesta
TOTAL	85	

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

3.5.2. Muestra.

Como se muestra en la investigación de cada ítem, no es necesario de realizar una muestra donde se realizó entrevista y encuesta como se lo indica en el presente caso por ser un universo muy pequeño se trabajó con la totalidad del universo.

3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

3.6.1. Variable Independiente: Juegos Simbólico

CUADRO N° 3: Variable Independiente: Juego Simbólico

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de observación
Juego simbólico es la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas.	Juegos	Actividades	¿Usted utiliza en clases juegos para realizar representaciones mentales?	Encuesta	Cuestionario	Docente
		Desarrollo Integral	¿Considera usted que los juegos simbólicos favorece el desarrollo integral del estudiante?			
	Representación Mental	Ideas Transferidas	¿Considera usted que los niños desarrollan la capacidad de análisis en el aula?	Encuesta	Cuestionario	Docente
		Idea generalizadora	¿Considera usted que los niños deben de mejorar la creatividad?			

Fuente: De la investigación

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

3.6.2. Variable Dependiente: Lengua y Literatura

CUADRO N° 4: Variable Dependiente: Lengua Y Literatura

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de observación
Estudia los puntos teóricos para su enseñanza aprendizaje. La enseñanza de la lengua implica conocimientos, saberes específicos, trabajo constante y sobre todo una actitud adecuada tanto del profesor como del alumno	Enseñanza aprendizaje	Habilidades	¿Cree usted que el estudiante desarrolla con facilidad habilidades en el área de lingüísticas?	Encuesta	Cuestionario	Directora
		Conocimientos	¿Considera usted que los docentes deben actualizar sus conocimientos referentes a los juegos simbólicos?			
	Conocimientos saberes	Mejora el uso del lenguaje	¿Considera usted que los juegos simbólicos mejora el uso del lenguaje?	Encuesta	Cuestionario	Padres de familia
		Mejora la lectura	¿Los juegos han ayudado a su hijo a mejorar la lectura?			
	Comunicación	Mejora la comunicación	¿Usted ha notado que su hijo mediante el juego mejora la comunicación?	Encuesta	Cuestionario	Padres de familia
		Interpretación de situaciones	¿Considera usted que el juego ha ayudado a que su hijo interprete situaciones con mayor facilidad?			

Fuente: De la Investigación

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para obtener la información de la investigación se utilizó el instrumento de encuesta que permite facilitar el procesamiento de la información en la investigación mediante esta se pudo diagnosticar los resultados. Considerando los objetivos de la investigación, en el presente trabajo se utilizaron técnicas de tipo documental y de campo.

3.7.1 Observación

Se considera como aquel instrumento que facilita para obtener información para el desarrollo de la investigación mediante esta observación se pudo tener un juicio de valor para la solución del problema.

3.7.2 Encuesta

Es importante utilizarla, y de esta manera poder hacer un diagnóstico de cómo está en realidad el problema a estudiarse y poderlo cuantificar y cualificar. Mediante la encuesta a los y las estudiantes en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” del cantón Santa Elena, se determinó la incidencia de la utilización de los juegos simbólicos.

3.7.3 Entrevista

Su utilización permitirá obtener información oral de parte del entrevistado y recabada por el entrevistador en forma directa mediante este procedimiento de la entrevista a la directora de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”.

3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

CUADRO N° 5: Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS		EXPLICACIÓN
1.	¿Para qué?	Para lograr desarrollar los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura
2.	¿De qué personas u objetos?	Director, estudiantes, docentes y padres de familia
3.	¿Sobre qué aspectos?	Los juegos simbólicos
4.	¿Quién? ¿Quiénes?	Isabel Narcisa Amores Yagual
5.	¿A quiénes?	A los estuantes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”
6.	¿Cuándo?	Periodo lectivo 2015 – 2016
7.	¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”
8.	¿Cuántas veces?	Una vez al mes durante el periodo lectivo.
9.	¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Entrevistas
10.	¿Con qué?	Cuestionario de preguntas Cámara fotográfico Cuaderno de notas

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

CUADRO N° 6: Plan de procesamiento de la información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
A través de la guía observación directa que se realizó a la docente del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, se determinó que la falta de estrategias limita el proceso de enseñanza – aprendizaje y vuelve a los estudiantes entes memorísticos y no críticos ni reflexivos, con límites en la capacidad de análisis de los estudiantes.	Una vez conocido el problema que existe y que impacta negativamente en los estudiantes de segundo grado. Se empezó a buscar información sobre los diferentes enfoques teóricos que sustente el estudio y que conlleve a la solución del problema	Después de haber realizado la investigación teórica y obtenido la información sobrela utilización del juego simbólico y el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Se utilizaron las técnicas e instrumentos para la recolección de los datos. Se establecieron las causas y efectos particulares para que exista el problema.	Una vez definido que la mayoría de los estudiantes rara vez desarrollan la creatividad, tienen limitada capacidad de análisis, limitada comprensión y asimilación del entorno, no han desarrollados las habilidades en el área de lingüística, producido por las clases que no son activas porque la metodología que se utiliza para el desarrollo del aprendizaje de la lengua y literatura no es el adecuada, se plantea por lo tanto estrategias encaminadas al mejoramiento del aprendizaje del área lingüística	Por tanto se plantea como solución a los problemas determinados, la aplicación de los juegos simbólicos como estrategia para el aprendizaje en el área de la Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿El estudiante realiza dramatización con facilidad en el área de Lengua y Literatura?

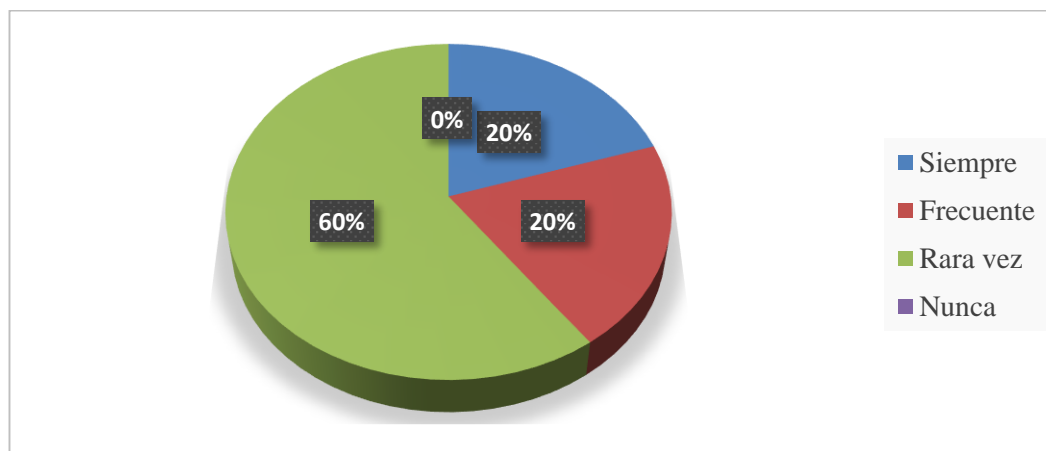
CUADRO N° 7: Dramatización facilidad en el área de Lengua y Literatura

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	2	20%
	Frecuente	2	20%
	Rara vez	6	60%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 1: Dramatización facilidad en el área de Lengua y Literatura



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 20% de los docentes encuestados manifiesta que el estudiante rara vez desarrolla con facilidad habilidades en el área de Lengua y Literatura; sólo el 20% indica que frecuentemente. Cabe de indicar que el aspecto cognitivo se desarrolla en los niños mediante el juego; y el 60% rara vez realiza los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura.

2. ¿Considera usted que los niños deben de mejorar la creatividad?

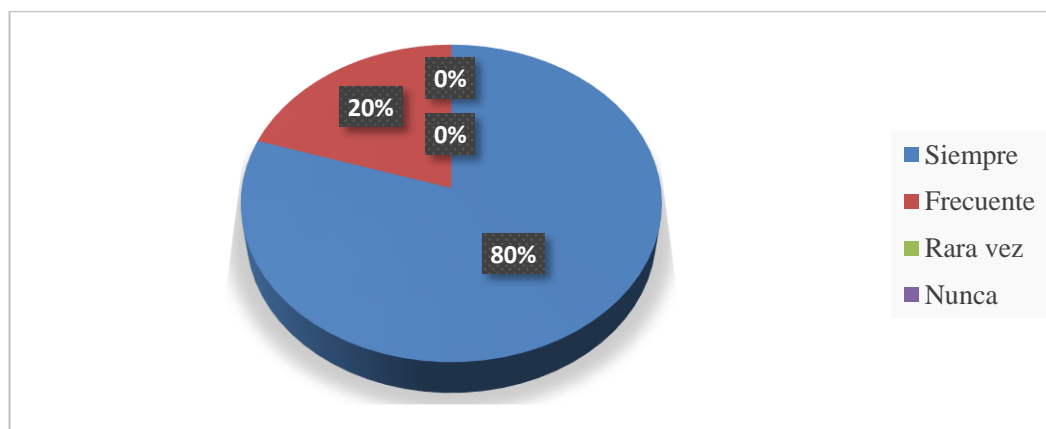
CUADRO N° 8: Los niños deben mejorar la creatividad

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Siempre	8	80%
	Frecuente	2	20%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total		10

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 2: Los niños deben mejorar la creatividad



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 80% de los docentes encuestados opinaron que siempre realizan actividades para qué mejore su creatividad; y el 20% frecuentemente logra obtener la creatividad de los alumnos que está en función del curso es utilizar la creatividad de alumno en clases y de la capacidad que tenga el profesor para enseñar.

3. ¿Considera usted que los niños desarrollan la capacidad de análisis en el aula?

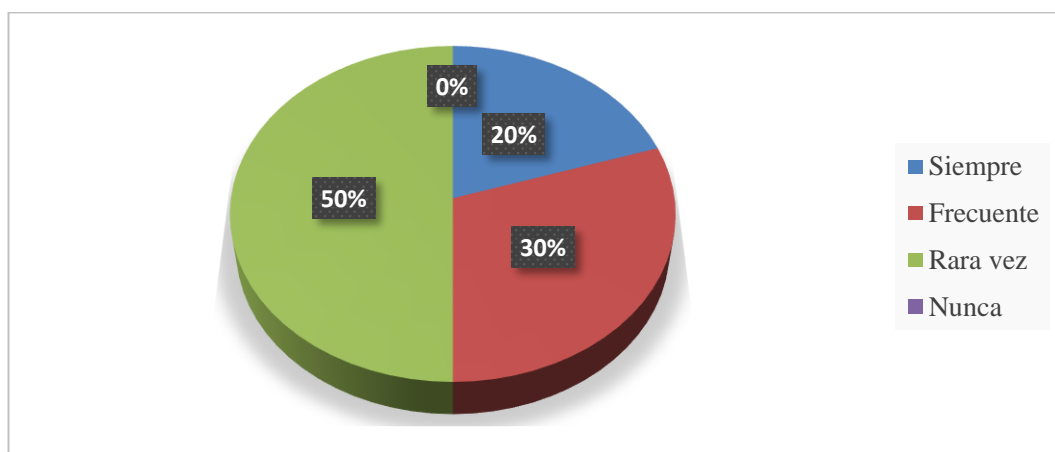
CUADRO N° 9: Los estudiantes desarrollan las capacidades de análisis

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Siempre	2	20%
	Frecuente	3	30%
	Rara vez	5	50%
	Nunca	0	0%
	Total		10

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 3: Los estudiantes desarrollan las capacidades de análisis



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 20% de los docentes manifestaron que los niños siempre desarrollan la capacidad de análisis en el aula; el 30% concuerda que frecuentemente pueden analizar los temas de lecturas propuestos; y el 50% indicó que rara vez. Se observa que existe la necesidad de que el docente aplique estrategias en el aula para que los niños/as puedan estar en capacidad de razonar e interpretar lo que se aprende.

4. ¿Usted utiliza en clases juegos para realizar representaciones mentales?

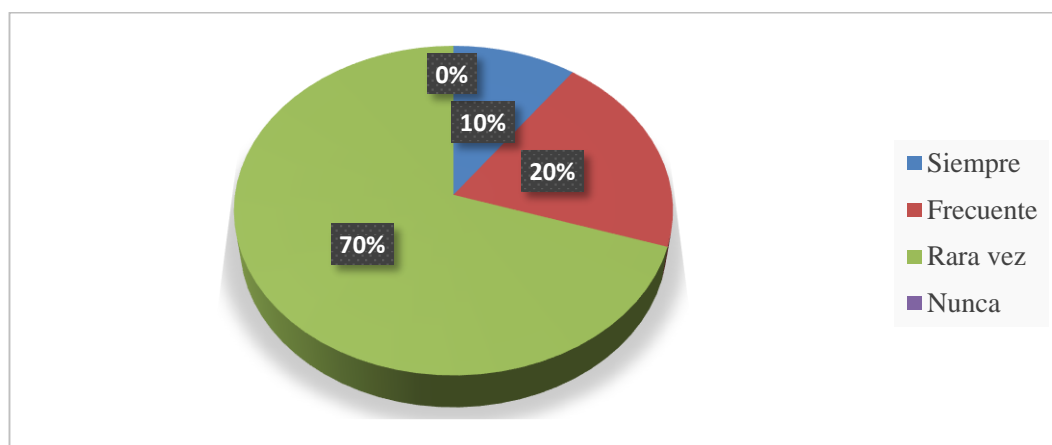
CUADRO N° 10: Utilizan juegos para representaciones mentales

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	1	10%
	Frecuente	2	20%
	Rara vez	7	70%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 4: Utilizan juegos para representaciones mentales



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 10% indica que los docentes manifiesta que siempre se utiliza en clases juegos para realizar representaciones mentales; el 20% indica que frecuentemente utiliza que juegos en el aula de clase aplican el juego en las representaciones mentales; y el 70% rara vez utiliza los juegos en clases donde se establece que los niños/as debe de mejorar la creatividad, si no se emplea el juego como recurso didáctico por tanto no se desarrolla la creatividad.

5. ¿Considera usted que los juegos simbólicos son actividades lúdicas creativas?

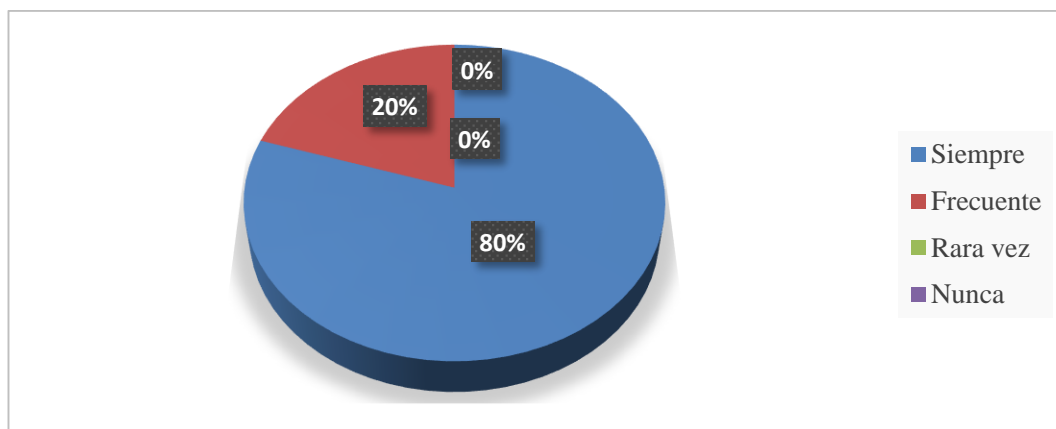
CUADRO N° 11: Los juegos simbólicos son actividades lúdicas creativas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Siempre	8	80%
	Frecuente	2	20%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 5: Los juegos simbólicos son actividades lúdicas creativas



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis:

El 80 % siempre de los docentes están conscientes que los juegos simbólicos son actividades lúdicas y el 20% frecuentemente los juegos forman parte integral del desarrollo del niño, esta concepción se encuentra plasmada en el Código de la Niñez y Adolescencia, que recomiendan el uso de las actividades lúdicas como recursos para el aprendizaje.

6. ¿Considera usted que los juegos simbólicos mejoran el uso del lenguaje?

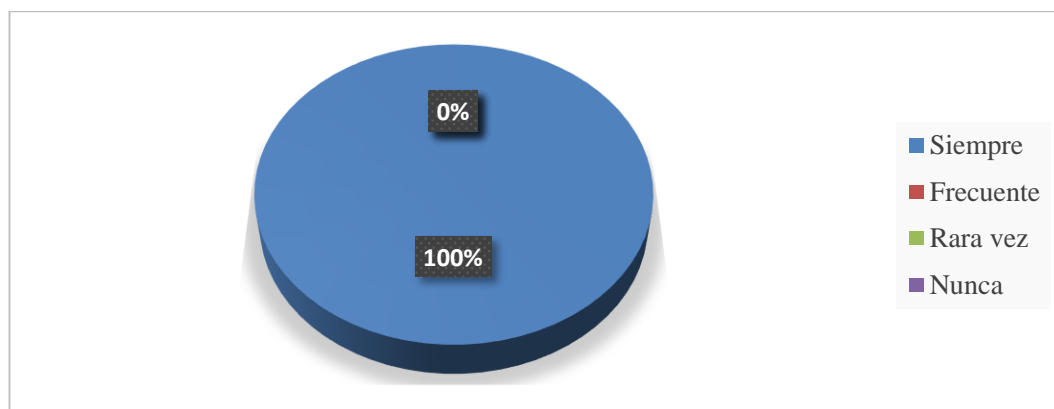
CUADRO N° 12: Los juegos simbólicos mejoran el uso del lenguaje

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Siempre	10	100%
	Frecuente	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 6: Los juegos simbólicos mejoran el uso del lenguaje



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis:

Los docentes consideran que los juegos simbólicos mejoran el uso del lenguaje, los períodos pre-operativo del desarrollo cognitivo de Piaget, establece que el niño/a niño pasa de un juego de ejercicio al nacimiento de las acciones simbólicas: esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar. Por tanto, es necesario que en las clases del área de lengua y literatura se aplique el juego simbólico.

7. ¿Considera usted que los juegos simbólicos favorecen el desarrollo integral del estudiante?

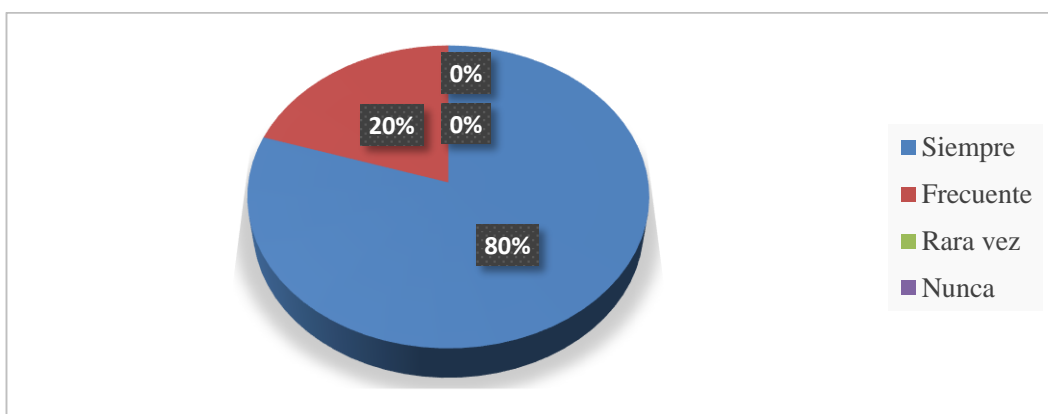
CUADRO N° 13: Los juegos simbólicos favorecen el desarrollo integral

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Siempre	8	80%
	Frecuente	2	20%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 7: Los juegos simbólicos favorecen el desarrollo integral



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis:

El 80% de los encuestados está siempre de acuerdo con los juegos simbólicos y el 20% da lugar a duda de que los juegos simbólicos favorecen el desarrollo integral del estudiante, el juego en clase es necesario por las ventajas que ofrece y los beneficios que estos brindan, la combinación de ideas, acciones y palabras al momento de efectuar cualquier simbolismo lúdico, favorece el desarrollo integral del infante que juega.

8. ¿Cree usted que el juego simbólico favorece la comprensión y asimilación del entorno?

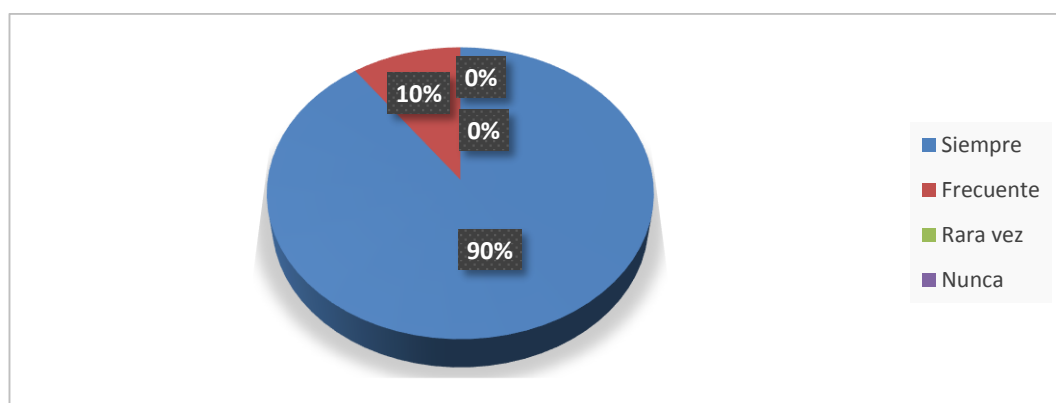
CUADRO N° 14: El juego simbólico favorece la comprensión y asimilación

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Siempre	9	90%
	Frecuente	1	10%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 8: El juego simbólico favorece la comprensión y asimilación



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 90% de los encuestados estableció que el juego simbólico favorece la comprensión y asimilación del entorno. Y el 10% es frecuentemente de los juego simbólico es una herramienta didáctica que ayuda a la lectura comprensiva y asimilar situaciones que presenta el entorno, cuando existe ausencia de estos elementos el desarrollo educativo del alumno se ve limitado.

9. ¿Considera usted que el juego simbólico es un ente socializador?

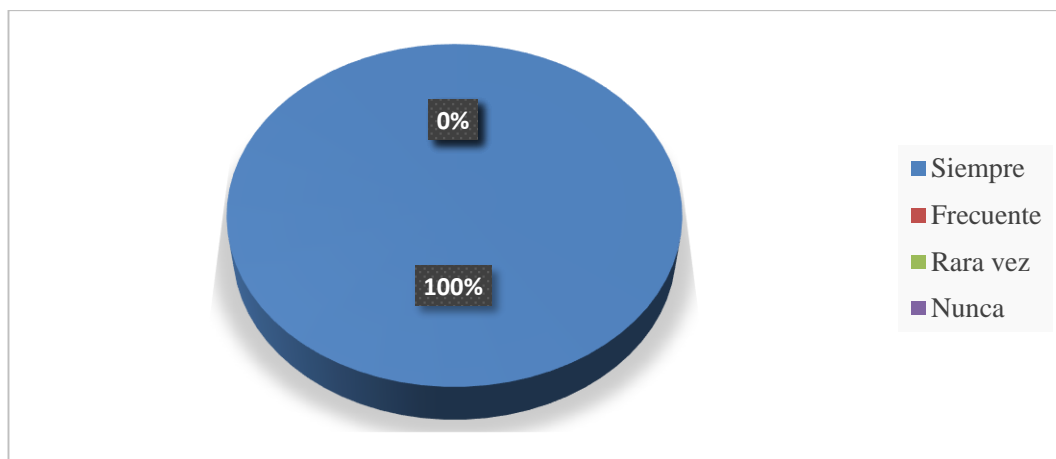
CUADRO N° 15: El juego simbólico como ente socializador

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Siempre	10	100%
	Frecuente	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 9: El juego simbólico como ente socializador



Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

Los docentes consideran que el juego simbólico es como ente socializador, porque hace que los estudiantes comprendan su entorno real, ya que el ser humano está inmerso en un medio social, por lo que se debe de tener en cuenta los recursos materiales didácticos que se emplean en las clases para el proceso de enseñanza aprendizaje.

10. ¿Considera usted que los docentes deben actualizar su conocimientos referentes a los juego simbólicos?

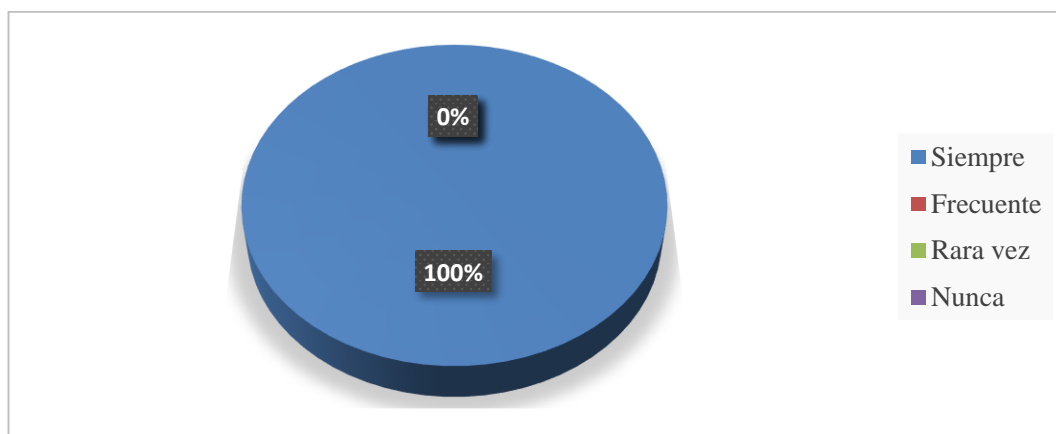
CUADRO N° 16: Actualizar su conocimientos sobre los juegos simbólicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Siempre	10	100%
	Frecuente	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	10	100

Fuente: Docente de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 10: Actualizar su conocimientos sobre los juegos simbólicos



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

Los docentes consideran que deben actualizar sus conocimientos referentes a los juegos simbólicos. Es importante que se cree conciencia en el desarrollo de las capacidades que debe de tener el docente. La enseñanza de la lengua implica conocimientos, saberes específicos, trabajo constante y sobre todo una actitud adecuada del profesor como ente emisor de la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.10.2 Encuesta a padres de familia

1. ¿Usted ha observado que su hijo juega representando situaciones?

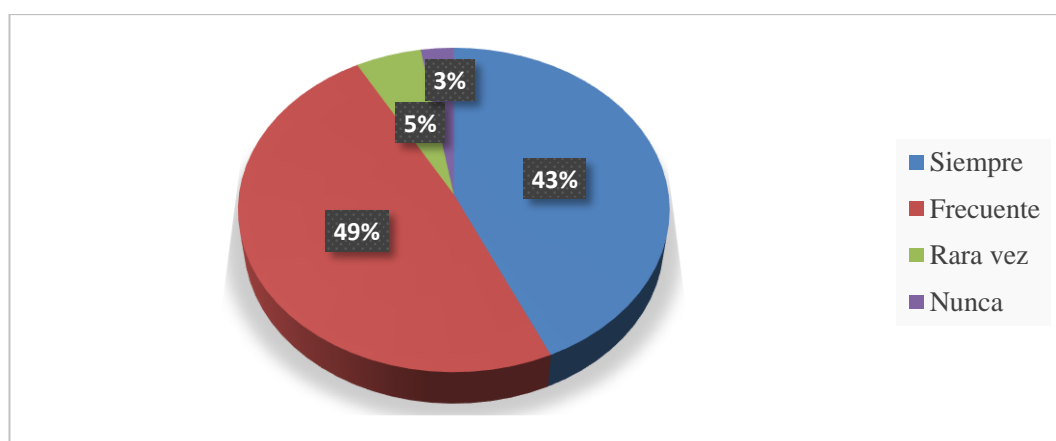
CUADRO N° 17: Las representaciones simbólicas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	16	43%
	Frecuente	18	49%
	Rara vez	2	5%
	Nunca	1	3%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 11: Las representaciones simbólicas



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

Los padres encuestados han observado que su hijo juega representando situaciones, así lo estableció el 43%. El niño disfruta jugando, y frecuentemente 49% y rara vez representa 5% situaciones que hace que el niño/a sienta placer y nunca el 3% nunca porque busca la satisfacción de sus necesidades.

2. ¿Usted incentiva a su hijo para que ellos sean creativos?

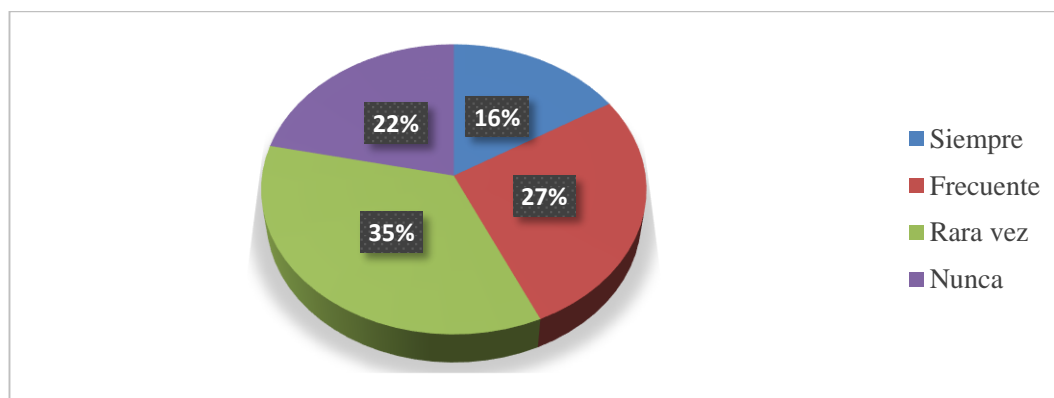
CUADRO N° 18: Los juegos creativos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Siempre	6	16%
	Frecuente	10	27%
	Rara vez	13	35%
	Nunca	8	22%
	Total	37	100

Fuente: Padres de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 12: Los juegos creativos



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 16% de los padres siempre incentiva a sus hijos que sean creativos y el 27% establecen frecuentemente incentiva a su hijo para que ellos sean creativos, según lo que manifiestan los padres, que rara vez 35% esto se debe a factores de trabajo porque no les alcanza el tiempo para darles la debida atención. Y el 22% nunca juega el niño/a imita la realidad utilizando su imaginación y creatividad, ya que modifica cuantas veces desea esa realidad.

3. ¿Cuándo usted ayuda con las tareas a su hijo, lo hace de manera que ellos puedan encontrar soluciones?

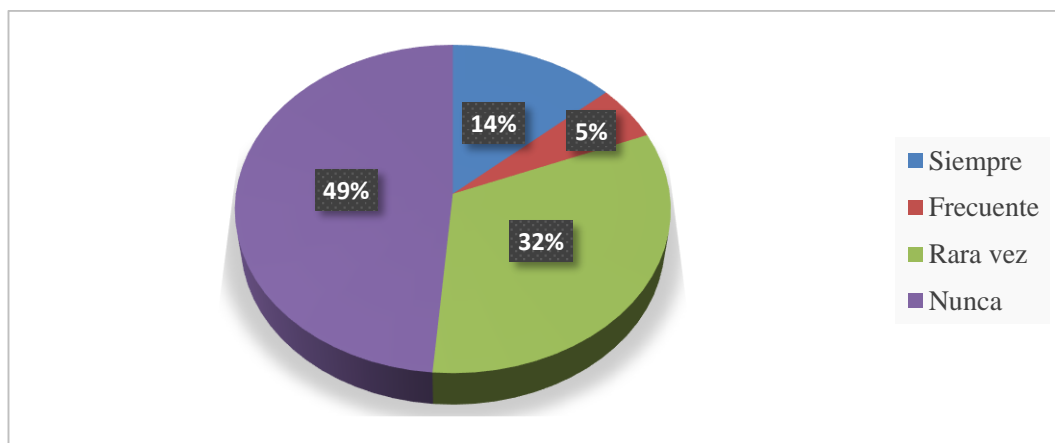
CUADRO N° 19: Los juegos y la realización de tareas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Siempre	5	14%
	Frecuente	2	5%
	Rara vez	12	32%
	Nunca	18	49%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 13: Los juegos y la realización de tareas



Fuente: Padres de familia de la: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 14% de los encuestados indican que cuando ayudan con las tareas a su hijo; el 5 % frecuentemente no lo hacen de manera que ellos puedan encontrar soluciones; el 32% de padre ayuda a su niño debe de dejarlo que éste busque soluciones a los problemas; el 49% se presentan en relación a sus tareas, ya que, entonces, se estaría limitante su creatividad y su capacidad de análisis.

4. ¿Usted considera que los juegos han ayudado para que su hijo aprenda en la casa?

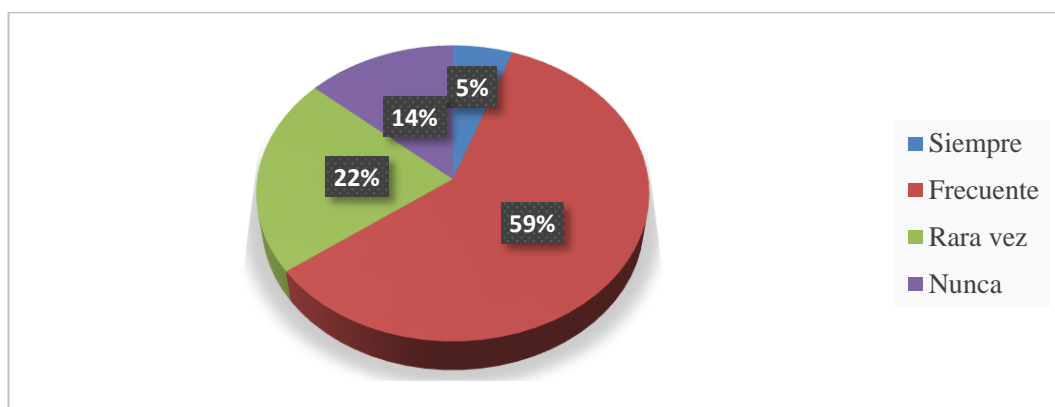
CUADRO N° 20: Los juegos y el aprendizaje en casa

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	2	5%
	Frecuente	22	59%
	Rara vez	8	22%
	Nunca	5	14%
	Total	37	100

Fuente: Docente de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 14: Los juegos y el aprendizaje en casa



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 5% de los padres están conscientes en que los juegos han ayudado para que su hijo aprenda en la casa; así lo indicó el 59% frecuentemente considera que el juego ayuda a los estudiantes; el 22% fundamental establecer que el juego simbólico estimula el área de lenguaje e incide en el desarrollo intelectual; y el 14% del niño/a, el juego tiene influencia en el pensamiento creativo, ya que hace pensar al niño para resolver problemas.

5. ¿Usted ha notado que su hijo mediante el juego mejora la comunicación?

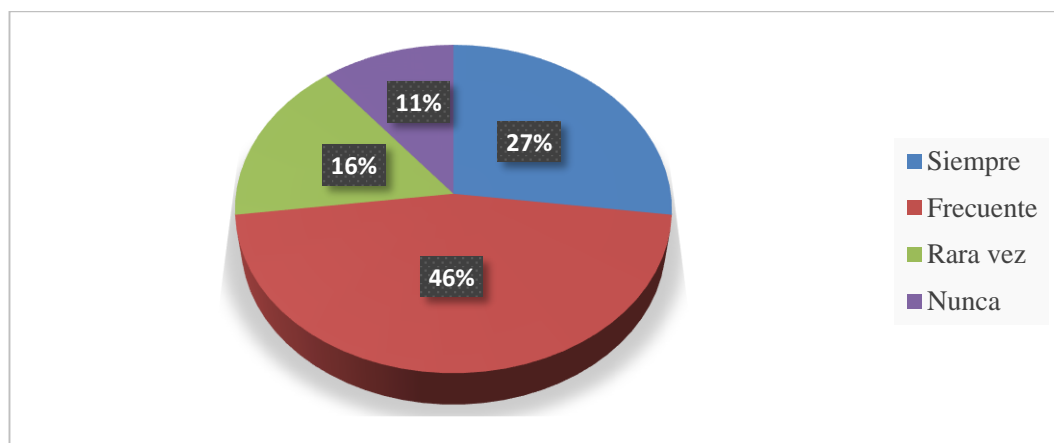
CUADRO N° 21: El juego mejora la comunicación

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Siempre	10	27%
	Frecuente	17	46%
	Rara vez	6	16%
	Nunca	4	11%
	Total	37	100

Fuente: Docente de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 15: El juego mejora la comunicación



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

Los padres consideran que el 27% que su hijo mediante el juego mejora la comunicación; el 46% Cuando los niños juegan interactúan involucrando procesos basados en experiencias de interacción social; el 16% que conlleva a acciones de comunicación constante. Mientras el 11% nunca el juego permite al niño/a al mejoramiento de la comunicación e interpretación del mensaje.

6. ¿Considera usted que el juego ha educado a que su hijo interprete situaciones con mayor?

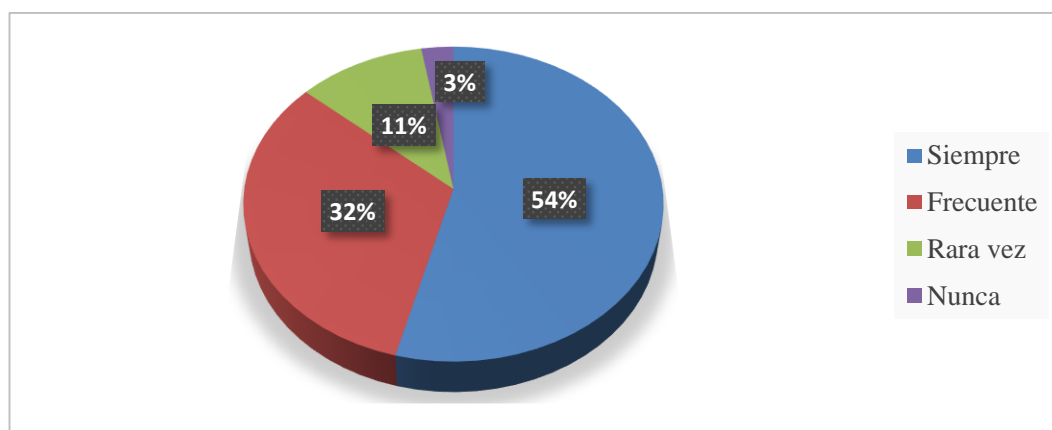
CUADRO N° 22: Los juegos en la educación de los niños

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Siempre	20	54%
	Frecuente	12	32%
	Rara vez	4	11%
	Nunca	1	3%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 16: Los juegos en la educación de los niños



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 54% es indudablemente que el juego ha ayudado a que el niño interprete situaciones con mayor facilidad; así indicó el 32% de los padres encuestados. No todos los niños pueden expresarse y aprender; el 11% por los mismos medios. Pero al interpretar situaciones mediante los juegos; y el 3% éstos favorecen el aprendizaje como mayor facilidad y de manera dinámica.

7. ¿Los juegos han ayudado a su hijo a mejorar la lectura?

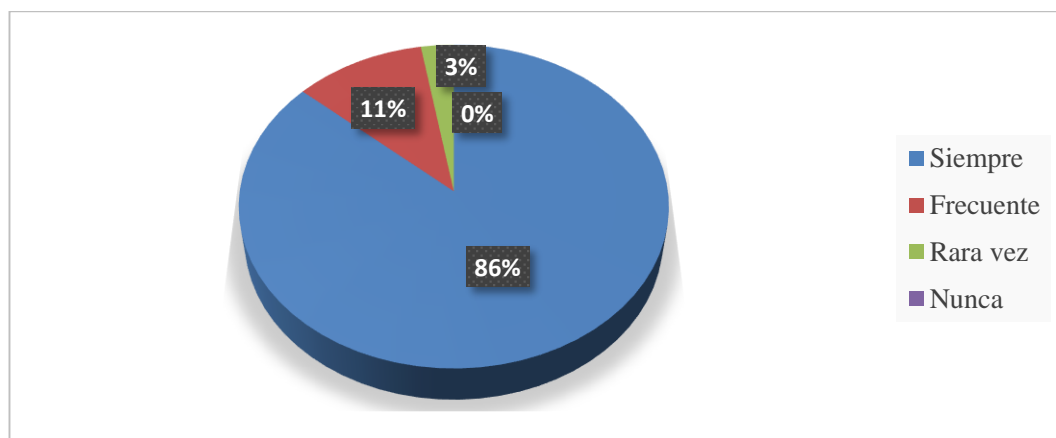
CUADRO N° 23: Los juegos como estrategias de aprendizaje para la lectura

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Siempre	32	86%
	Frecuente	4	11%
	Rara vez	1	3%
	Nunca	0	0%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 17: Los juegos como estrategias de aprendizaje para la lectura



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

Para los padres de familia de 86% los juegos han ayudado a su hijo a mejorar la lectura, debido a que viven una ficción; el 11% al interpretar situaciones que le permite comprender las relaciones humanas; mientras el 3% socializar; representan personajes que interpretan su personalidad, construyendo de esta manera interacciones que facilitan la comprensión.

8. ¿Considera usted que los juegos son de muchas importancia para que los niños aprendan?

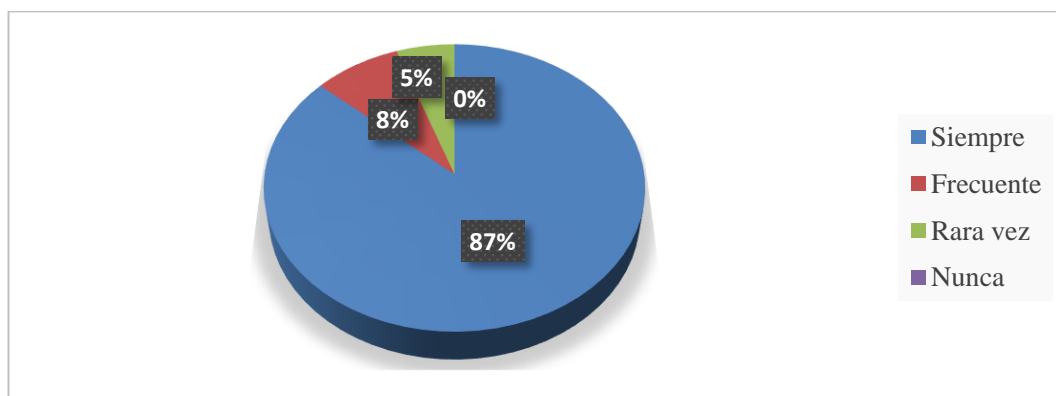
CUADRO N° 24: Importancia de los juegos en el aprendizaje

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Siempre	32	86%
	Frecuente	3	8%
	Rara vez	2	5%
	Nunca	0	0%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 18: Importancia de los juegos en el aprendizaje



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

Como ya se mencionó anteriormente que 86% se debe de aplicar los juegos que representan situaciones para mejorar el aprendizaje, los padres encuestados están de acuerdo que se apliquen los juegos; el 8% como estrategias para que sus niño/as asimilen mayormente el conocimiento; y el 5% El juego es una herramienta didáctica que ayuda a la lectura comprensiva y por ende al desarrollo de la educación.

9. ¿Considera usted que en la escuela se debe de aplicar los juegos que representan situaciones para mejorar el aprendizaje?

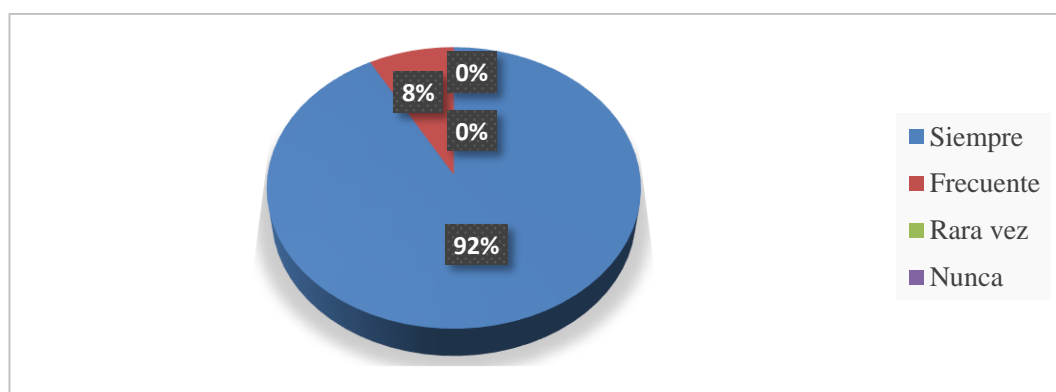
CUADRO N° 25: Desarrollo de juegos para mejorar el aprendizaje

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Siempre	34	92%
	Frecuente	3	8%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 19: Desarrollo de juegos para mejorar el aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 92% de padres manifestaron que apoyarían a su hijo en la escuela para que se desarrollen los juegos simbólicos como estrategia de aprendizaje en el aula, mientras el 8% porque permite a los niños/as mediante la imitación y representación de actividades cotidianas, jugar, utilizando como principales recursos la fantasía y la imaginación, tomando como referente el contexto.

10. ¿Usted apoyaría a su hijo en la escuela para que se desarrollen los juegos simbólicos como estrategias de aprendizaje en el aula?

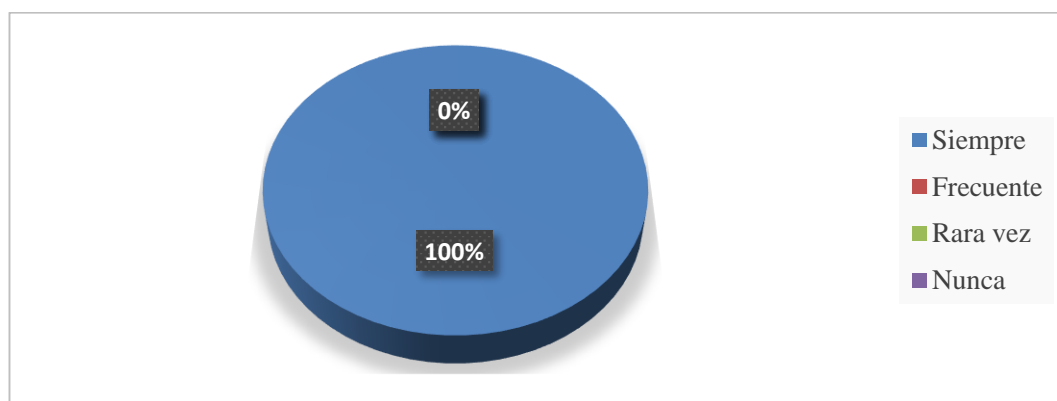
CUADRO N° 26: Apoyaría para que se desarrollen los juegos simbólicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Siempre	37	100%
	Frecuente	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	37	100

Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

GRÁFICO N° 20: Apoyaría para que se desarrollen los juegos simbólicos



Fuente: Padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

Análisis

El 100% de los padres encuestados están de acuerdo que se apliquen los juegos como estrategias para que sus niño/as asimilen mayormente el conocimiento. El juego es una herramienta didáctica que ayuda a la lectura comprensiva y por ende al desarrollo de la educación. Como ya se mencionó anteriormente se debe de aplicar los juegos que representan situaciones para mejorar el aprendizaje.

3.10.3 Análisis de la entrevista a director

Al consultarle al director de la escuela sí conoce lo que es un juego simbólico, el manifestó que si, que estos son parte de la actividad lúdica que se debe de emplear en la escuela para ayudar a desarrollar la creatividad en el niño.

Al consultarle al entrevistado que si el desarrollo del juego simbólico puede estimular el área de lenguaje, éste manifestó que si, porque propicia el desarrollo del niño de manera integral, favorece la observación, la reflexión y el espíritu crítico, como también su creatividad.

Para el director de la escuela el juego simbólico incide en el desarrollo intelectual del niño, porque aparte de las competencias cognitivas y de lenguaje que promueve el juego simbólico, desarrolla su capacidad para solucionar problemas que se presentan. El director manifestó que se debe de introducir el juego simbólico en el proceso enseñanza aprendizaje y considerar criterios para su selección con el fin de que sean aplicados en la escuela, los mismos que deben de ser un modo de interactuar con la realidad, espontáneos y motivador.

El director expresó que los maestros deben de prepararse para aplicar los juegos simbólicos en el aula de clases con el propósito de beneficiar al niño/a en su lenguaje.

3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

3.11.1 Conclusiones

- Se determinó que no se aplican los juegos simbólicos en la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, es importante considerar que el juego es un instrumento trascendente de aprendizaje, la aplicación de estos juegos en la educación posibilita el desarrollo psicológico, social, la utilización de éstos hace que el niño/a se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje.
- Estos juegos simbólicos ayudarán al estudiante que sea más participativo en el aula de clase y descubrimiento del lenguaje donde le permiten desarrollar su imaginación e imitación hacia la demás personas.
- Es necesario tener en cuenta cada uno de las aportaciones que describe cada autor acerca de los juegos simbólicos como aporta a los niños en el aula de clase.
- Se comprobó que el docente no aplica métodos necesarios para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes para que estimule la capacidad de análisis de los estudiantes, esta situación se presenta debido a que el escolar no ha desarrollado su capacidad imaginativa y creativa de ellos en las clases no sólo debe ser activa, necesita concentración y comunicación entre el estudiante y docentes para el mejoramiento del área de Lengua y Literatura y que permita al niño/a alcanzar un aprendizaje significativo.

3.11.2 Recomendaciones

- Se recomienda al docente identificar qué tipo de juegos simbólicos puede realizar en la asignatura de Lengua y Literatura al momento de seleccionar un contenido. Estas estrategias de juegos desarrollan habilidades motrices e intelectuales, cognoscitivas y emocionales, contribuye al mejoramiento del lenguaje y comunicación, el juego simbólico en el proceso enseñanza aprendizaje tiene un rol activo en las aulas, el mismo que está encaminado a que las clases se desarrollen de manera dinámica, asimilando la realidad en función a las estructuras cognitivas que posee el escolar.
- El educador debe ser innovador y creativo para aplicar estrategias didácticas que permita al docente descubrir una forma innovadora e integral de construir aprendizajes, considerando que es el principal actor en el proceso de enseñanza durante su desarrollo del niño/a se requiere que los profesores estén capacitados o tengan un instrumento que les sirva de guía para su desempeño.
- Diseñar una Guía Didáctica de aplicación de Juegos Simbólicos para los estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”. Con el objeto de que la guía sea una herramienta útil al docente, para que dé sentido y coordinación al proceso de enseñanza- aprendizaje y que le permitan cumplir con el cometido programático del estudio en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. DATOS INFORMATIVOS

CUADRO N° 27: Datos informativos

DATOS INFORMATIVOS	
Título de la propuesta	Guía Didáctica de Juegos Simbólicos que contribuirán al desarrollo del área de Lengua y Literatura para los estudiantes de Segundo grado.
Institución ejecutora	La Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”
Cantón	Santa Elena
Parroquia	Manglaralto
Provincia	Santa Elena
Beneficiarios	Los docentes y alumnos
Tiempo	Período lectivo 2015-2016
Equipo responsable	Estudiante Isabel Amores Yagual
Jornada	Matutina

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

4.2. Antecedentes de la propuesta

El Centro Educativo está ubicado en Valdivia de acuerdo a las observaciones que se observó no sabe aplicar los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura para Segundo grado donde los juegos simbólicos le permiten al estudiantes asimilar en cuanto a lo real durante de su proceso y enseñanza es donde el Ministerio de Educación entrega los libros para los estudiantes implementando nuevos temas.

Por medio de las encuestas tabuladas se dio a conocer que es importante que los docentes conozcan los diferentes de juegos simbólicos que se pueden realizar en la asignatura de Lengua y Literatura donde los niños comienzan a interactuar en el aula de clase con los docentes a través de las actividades el niño comienza a lograr el medio que les rodea y logra a emitir a las demás personas es importantes lograr obtener la mayor confianza en los niños para obtener buenos resultados.

En el juego simbólico es una actividad creativa que puede ser libre y tiene mayor utilidad para los estudiantes y docentes

4.3. Justificación.

En esta Guía Didáctica está basada con varios autores Piaget, Ausubel, es necesario tener una dedicación al juego que es importante para los niños que realice esta actividad es donde comienza a reconocer el medio que les rodea a conocer su propio mundo a través por medio de gesto e imitación, el juego simbólico ayuda mucho el lenguaje de los niños porque incrementa un mayor porcentaje del vocabulario.

El juego simbólico ayuda a tener más relaciones afectivas con los demás niños comienza a jugar con los de su edad, descubre su medio que les rodea o su diario vivir juegan a ser padres, maestros, policías, a la tienda deja aparte el egocentrismo antes de jugar ellos platican qué papel le tocará hacer, su propia palabra lo mismo lo dice juego simbólico es de juegos infantil donde él comienza a imaginar e imita a otras personas.

Factibilidad

En el presente trabajo de investigación es factible porque contiene la creación de varios temas para los niños de Segundo grado que contiene cómo puede evaluar a los niños a través de la explicación o una exposición en el aula de clase también consta con el respaldo de la autoridad principal del plantel, docentes, y para su debida ejecución los niños en esta Guía Didáctica tienen como responsables de este trabajo investigativo para orientar a los docente en su labor del área de Lengua y Literatura.

Impacto

En esta Guía Didáctica de Juegos Simbólicos y su incidencia en el área de Lengua y Literatura ayudará como jugar con los niños a conocer más acerca de su mundo, vivir a través del juego, ellos podrán aplicar con sus demás compañeros este juego y el docente se dará cuenta que niño se involucrará más a la actividad.

Docentes

Docentes contarán con esta Guía Didáctica para el beneficio de sus actividades dentro y fuera del aula de clase. Este trabajo investigativo consta las valoraciones teóricas para mejorar el ámbito educativo de su proceso de enseñanza y aprendizaje de cómo ayudar a involucrar esta actividad en el área de Lengua Literatura.

Estudiantes

Los niños /as comenzarán a sentirse motivados con cada una de estas actividades también ayudarán los diferentes juegos en el área de Lengua y Literatura al momento de aplicarse esta actividad consta de una planificación y las instrucciones que debe de seguir al momento de la aplicación de esta actividad les beneficiará tanto a docentes como alumnos que a través del juego ellos puede aprender más y ganarse la confianza y el respeto de sus compañeros donde utiliza su pensamiento y la imaginación, creatividad para resolver las actividades mejorara su vocabulario en su diario vivir .

4.3. Problemática fundamental

En la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” comuna Valdivia parroquia Manglaralto donde se ha evidenciado no tiene conocimiento acerca de los juegos simbólicos acerca de la asignatura para los alumno/as de Segundo grado.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo General

Elaborar una Guía Didácticas de Juegos Simbólicos y su incidencia en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda” comuna Valdivia, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2015-2016”.

4.4.2. Objetivos específicos.

- ❖ Establecer los juegos simbólicos y su incidencia en el área de Lengua y Literatura para los niños /as de Segundo grado.

- ❖ Diseñar una Guía Didáctica de Juegos Simbólicos con relación al área de Lengua y Literatura que ayudará a concientizar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ❖ Seleccionar los juegos simbólicos para la aplicación en el área de Lengua y Literatura

4.5. Fundamentación teórica.

4.5.1 ¿Qué es una guía didáctica?

Según el autor (Rios, 2009) Es un instrumento metodológico de evaluación que ayudará a obtener conocimientos para el proceso de enseñanza-aprendizaje donde intervienen varias actividades para los estudiantes que facilita a los docentes y alumnos/as para su conocimientos.

4.5.1.1 ¿Qué es una guía didáctica?

Está guía de estudios donde se integran varias metodologías acerca del tema citado por (Garcia, 2014) describe que:

“El documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

En esta definición se trata que la guía didáctica es el conjunto de elementos que motiva y trata despertar el interés y la motivación del alumno a través de diferentes estrategias se logra entender la simbolización de la vida cotidiana esta guía didáctica facilitará tanto al docente para poder aplicar en el aula de clase a través de dramatización o juegos mediante la asignatura de Lengua y Literatura se deberá en tener que todo debe ser imaginación se trata de dialogar en esta guía didáctica sirve para orientar donde se debe de tener en cuenta el aprendizaje y la autoevaluación de los alumnos en proceso enseñanza-aprendizaje aprovechar los recursos didácticos para facilitación en clase.

4.5.1.2 Características de una guía didáctica

La guía didáctica se encuentra la siguiente contiene las características que nos la autora (Panchí, 2009)

- ❖ Tiene información acerca de los temas, relación con los contenidos que se deriva varios programas de estudios.
- ❖ Comprende varias orientaciones metodológicamente como enfoque de la investigación.
- ❖ Contiene instrucciones en la guía didáctica de las habilidades y destrezas del estudiante.
- ❖ Presentan los objetivos generales y específicos de las actividades diseñadas
- ❖ Puede orientarse a través de las planificaciones
- ❖ Los alumnos/as puede lograr orientándose en el trabajo para las respectivas evaluaciones.

4.5.2 Características de juegos simbólicos para Segundo grado

En estas características se considera como una amplia forma que les servirá para guiarse a los estudiantes que contienen varios temas e instrucciones que el alumno /a tiene en su trabajo para desarrollar las habilidades y destrezas para poder guiarse en esta guía de juegos simbólicos para el área de Lengua y Literatura donde el docente y los estudiantes se beneficia.

4.5.3 Que propone el gobierno para el desarrollo como estrategias para el área de Lengua y Literatura

Según (Ministerio de Educación Ecuador, 2010) Se da a conocer en la realidad la evaluación constante y continua que es su proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura que está plasmada en el libro de la Reforma Curricular 2010 donde indican los procesos de destrezas que tiene los aprendizajes donde el alumnos/as, se basa el Sumak kawsay, que expresa en cambio desde la perspectiva de observar la realidad educativa que está estructurada en el juego simbólico que encontramos herramientas para trabajar con los niños/as aprovechar los recursos para trabajar en el aula de clase.

4.6. METODOLOGÍA DE PLAN DE ACCIÓN

CUADRO N° 28: Metodología de Plan de Acción

Enunciados	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Fin: Fortalecer los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura.	Lograr un 80% los manejos de juegos simbólicos docentes y estudiante.	Aplicación de cada una de las actividades en el aula de clase.	¿Existirá interés principal del tema por parte de los docentes y estudiantes?
Propósito: Lograr impartir las actividades a los docentes para que favorezca los juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura.	Lograr con un 90% en mejorar con los compañeros para socializar esta guía didáctica de juegos simbólicos en el área de Lengua y Literatura.	Contar con la participación de los alumnos y de los docentes para la actividad.	¿Existe predisposición de la autoridad y la participación de la comunidad?
Aula: Espacio físico adecuado o en el aula de la institución	Alcanzar un 95% con los estudiantes y docentes que sea participe de esta guía didáctica de juegos simbólicos.	Observación de cada una de las actividades por parte de las autoridades.	¿Se facilitarán los recursos necesarios y adecuados para las actividades?
Aplicar las actividades de acuerdo al cronograma programado.	Finalizar con un 95% de esta propuesta para que los alumnos y docentes logren manejar los juegos simbólicos.	Ejecución de las actividades de la guía con diferentes estrategias.	¿Se obtendrá el tiempo disponible para ejecutar cada una de las actividades?

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

4.7.1. Desarrollo de la propuesta

Está se planteó para dos meses y medio donde se puede aplicar en la semana todos los días para la asignatura de Lengua y Literatura que se trata en el proceso formativo, donde se va a plantear las 10 actividades y contiene una evaluación final.

Existen las diferentes actividades para las dos semanas que se iniciará aplicar las actividades que se aplicarán los juegos simbólicos y su incidencia en el área de Lengua y Literatura.

CUADRO N° 30: Estructura de planificación

Elaborado por: Isabel Amores Yagual


TEMA:		EDAD:		figura
PARTICIPANTES:		TIEMPO:		
LUGAR:		RESPONSABLES:		
ORGANIZACIÓN:				
OBJETIVO				
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	

4.8. Actividades de Plan de Acción



Autora :
Curso : Isabel Amores Yagual
2do Grado

ACTIVIDAD 1

TEMA:	San Serafín del monte	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	En el patio	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Se forma un círculo, se nombra un director que irá cantando las Consignas que los demás participantes deberán de imitar.			
OBJETIVO	Escuchar con atención la canción para que logren desarrollar su intelecto.			
DESTREZAS:	Actividades		Recursos	Evaluación
Comunicar eficazmente su ideas y opiniones en la conversación en los diferentes temas de interés desde la correcta articulación de los sonidos y la fluidez del hablar	San Serafín del Monte San Serafín del Monte San Serafín del Monte San Serafín del Monte San Serafín del Monte San Serafín del Monte San Serafín Cordero San Serafín Cordero San Serafín Cordero Yo como buen cristiano Yo como buen cristiano Yo como buen cristiano Me hincaré. Me sentaré Me pararé San Serafín del Monte San Serafín del monte San Serafín del monte San Serafín del monte San Serafín del monte San Serafín del monte San Serafín Cordero San Serafín cordero San Serafín cordero Yo como buen cristiano Yo como buen cristiano Yo como buen cristiano Me acostaré. Me rascaré. Me reiré.		Ninguno	Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación y el orden de la actividad.

Actividad 1

Tipo de Juego:

San Serafín del monte


Instrucciones

- ✎ Forma un círculo en el aula de clase
- ✎ La guía docente **Isabel Amores Yagual** iniciará la canción San Serafín del monte
- ✎ Cada uno de los estudiantes en la ronda deberán de escuchar con atención la música y la orden que se le indique.

San Serafín del Monte
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me sentaré.
San Serafín del Monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me acostaré.
San Serafín del Monte
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me rascaré.
San Serafín del Monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me pararé.
San Serafín del Monte
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me reiré



ACTIVIDAD 2

TEMA:	Jugando con el abecedario	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	Aula de clase	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Grupal			
OBJETIVO	Identificar cada una de las letras del abecedario a través de la exposición donde los estudiantes valorarán su importancia.			
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizar adecuadamente el código alfabético en la escritura de lista de palabras y oraciones en situaciones reales de uso 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Leer el cuento “Abecedario” ❖ Comentar con sus compañeros acerca de la historia ❖ Obtendrá una letra del abecedario ❖ Formar un círculo ❖ Colocar la tarjetas en el cuello ❖ Exponer la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cartulina ❖ Papel bond ❖ Marcadores ❖ Figuras ❖ Lana ❖ goma 	Exposición de la abecedario	

Actividad 2

Tipo de Juego:

Jugando con la abecedario


Instrucciones

- ✎ Se trabajará en forma grupal en el aula de clase
- ✎ Cada uno obtendrá una letra del abecedario
- ✎ Escuchará con atención la historia del abecedario
- ✎ El niño tendrá que escuchar con atención la historia
- ✎ Tendrá que realizar la dramatización de acuerdo a la historia



http://www.aplicaciones.org/wp-content/uploads/2014/02/Alfabeto-en-Espa%C3%B1ol-Abecedario_sc_1.jpg

ACTIVIDAD 3

TEMA:	Mímica de animales	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	En el patio	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Circulo			
OBJETIVO	Fomentar el trabajo en equipo y la imaginación para recrear un mundo de fantasías.			
Destreza		Actividades	Recursos	Evaluación
❖ Emitir en forma oral instrucciones o proceso de acciones con fluidez de claridad		❖ La docente deberá formar grupos de acuerdo al número de estudiantes. ❖ Se invita a un integrante de cada grupo (designado por los mismos jugadores) para que exprese con mímica una escena, un refrán o una frase célebre escrita en una hoja. Se le concede medio minuto para pensar. ❖ A la señal de comienzo que de la maestra, el estudiante escogido debe realizar la mímica y el equipo debe tratar de adivinar lo más pronto posible. Cuando se ha dado la respuesta exacta se marca el tiempo empleado. Al final de la representación de todos los actores, se proclama vencedor el equipo que ha empleado menor tiempo.	❖ Lugar amplio	Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación del niño al momento de identificar la mímica que está haciendo.

ACTIVIDAD 3

Tipo de Juego:

Mímica de animales


Instrucciones

- ✎ Se trabajará en forma grupal en el aula de clase
- ✎ Pasará de manera grupal al frente
- ✎ Los demás estudiantes tendrán que observar bien la mímica
- ✎ Alzará las manos el grupo que adivine la mímica que realizó como se llama el animal que está haciendo.



<http://juegoseducativosinfantiles.com/wp-content/uploads/2014/02/quem-es-tu.jpg>

ACTIVIDAD 4

TEMA:	Quiero ser	EDAD:	6-7 años		
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min		
LUGAR:	Salón de clase	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual		
ORGANIZACIÓN:	Circulo				
OBJETIVO	Jugar y participar en diferentes roles que se vive en la vida cotidiana para desarrollar las relaciones interpersonales.				
Destreza		Actividades		Recursos	Evaluación
❖ Comprender narraciones escrita desde la elaboración de esquema o grafico de la información.		❖ Se ubicará todos los niños ❖ La maestra dará una cartilla y ubicara que profesión desea ser profesora, doctor, abogado etc. ❖ Los participantes deberá escuchar con atención su nombre y dirá que profesión desearía ser. ❖ Formará un grupo de diferentes profesión Donde tendrá que disfrazarse.		❖ Cartilla ❖ Marcadores ❖ Materiales de diferentes profesión	Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación.

ACTIVIDAD 4

Tipo de Juego:

Quiero ser


Instrucciones

- ✎ Se trabajará de manera individual
- ✎ Cada estudiantes tendrá una cartilla y ubicará la profesión que le gustaría ser
- ✎ Se ordenará de manera grupal la profesión que son iguales
- ✎ Solo uno de los grupos se disfraza de la profesión.



http://edurnelearningfun.weebly.com/uploads/1/3/2/4/13241956/3500723_orig.jpg

ACTIVIDAD 5

TEMA:	Visita al mercado	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	Salón de clase de clase	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Circulo			
OBJETIVO	Fomentar el trabajo en equipo y la imaginación para aplicar normativas de Buen Vivir			
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Describir la forma oral las características física de diferentes objetos, animales con el uso adecuado y pertinente del vocabulario correcta articulación y fluidez al hablar 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Adornar su propio estad de mercado ❖ Ubicar a los estudiantes en cada uno de los estad ❖ Cada grupo visitara los estad ❖ Explicar de manera a los demás niños cuánto cuesta esta fruta. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lugar amplio ❖ Caja de varios objetos 	<p>Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación del niño al momento de identificar cada uno de los objetos.</p>	

ACTIVIDAD 5

Tipo de Juego:

Visita al mercado


Desarrollo de la actividad

- ✎ Se trabajará de manera grupal
- ✎ Los estudiantes se les dará su propio implemento para adornar el stand
- ✎ Un grupo dramatizará que pide su mamá en el mercado para llevar a su casa



<http://www.missoluciones-pangala.com/wp-content/uploads/2015/02/91.jpg>

ACTIVIDAD 6

TEMA:	Buscando tu familia	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	Patio de la escuela	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Circulo			
OBJETIVO	Analizar la convivencia mediante el juego que desarrolla una comunicación para la imitación de sonidos de animales.			
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comunicar eficazmente sus ideas y opiniones en la conversación sobre diferentes temas de interés desde la correcta articulación de sonidos y fluidez al hablar. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se formarán un círculo ❖ Dara vuelta en forma ❖ Cantarás este es el juego de los animales donde todos emite un sonido donde todos nos encontramos. ❖ Vendados los ojos en forma de rodilla clicados tiene que emitir el animal que le toco para encontrar su familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lugar amplio ❖ Tarjetas ❖ Vendas 	<p>Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación del niño al momento de identificar cada uno de los objetos.</p>	

ACTIVIDAD 6

Tipo de Juego:

Buscando a tu compañero


Desarrollo de la actividad

- ✎ Se trabajará en forma de un círculo
- ✎ Donde los estudiantes se les entregará una cartilla
- ✎ Luego escogerá una cartilla que indicara que sonidos de animales debe de emitir el gato, perro, burro, oveja, gallo, chanco
- ✎ Al momento que todos obtenga su cartilla tendrá que vendarse los ojos
- ✎ A la orden del profesor darán 3 vueltas, 3 pasos a la derecha, cambiarse de sitio
- ✎ Los estarán en forma de gaseo deberá de emitir el animal que les toco
- ✎ Luego encontrar su familia de animales



<http://blogs.grupojoly.com/la-mar-de-historias/files/2010/10/patito-blog.jpg>

ACTIVIDAD 7

TEMA:	Formar oraciones	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	Patio de la escuela	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Circulo			
OBJETIVO	Fomentar el trabajo en equipo para desarrollar la labor comunitaria.			
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprender conversaciones exploratorias e informales desde el análisis del propósito comunicativo las formulaciones de opiniones y comentarios relacionados con el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños trabajará en grupo ❖ Los globos estarán guindados ❖ Elegir que hilera de globos desean ❖ Deberá de reventar 5 o 6 globos ❖ En cada globo estará una palabra ❖ En grupo deberá descubrir la oración que indica 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Globos ❖ Piola ❖ Cartilla de palabra 	<p>Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación del niño al momento de identificar cada uno de los objetos.</p>	

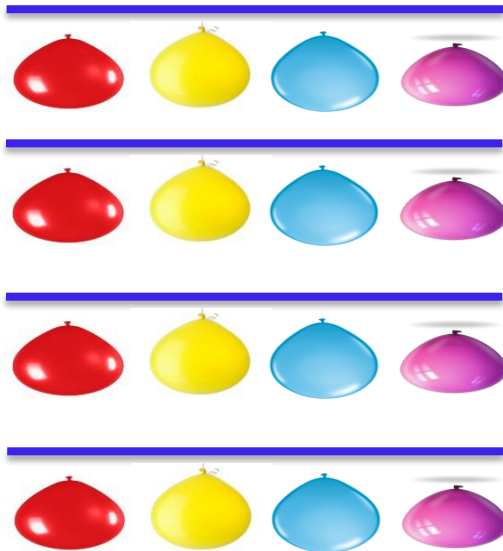
ACTIVIDAD 7

Tipo de Juego:


Formar oraciones

Desarrollo de la actividad

- ✎ Se trabajará en forma en forma grupal
- ✎ Respetar el turno de su compañero
- ✎ Elegir que hilera desea reventar los globos
- ✎ Cada alumno reventará un globo
- ✎ En silencio formarán la oración



ACTIVIDAD 8

TEMA:	El gato con botas	EDAD:	6-7 años	
PARTICIPANTES:	Ilimitado	TIEMPO:	45min	
LUGAR:	Patio de la escuela	RESPONSABLES:	Isabel Amores Yagual	
ORGANIZACIÓN:	Circulo			
OBJETIVO	Aprender a expresar con secuencia las diferentes acciones para activar la lógica del cuento			
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	
Escribir las descripciones sobre su propio objeto mascota y alimentos con la estructura de oraciones de vocabulario específico.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se presenta el cuento que se va a leer mediante la actividad – Observa los gráficos ❖ El docente va leyendo el texto pausadamente para que los estudiantes capten lo que está leyendo. ❖ Haga pausa en cada gráfico para que los niños nombren lo que representa el gráfico. ❖ El docente debe resumir el cuento. ❖ Debe representar los personajes del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tarjetas de personajes ❖ Vestimentas 	Se evaluará la capacidad de su interpretación e imaginación del niño al momento de identificar cada uno de los objetos.	

ACTIVIDAD 8

Tipo de Juego:

El gato con botas

Desarrollo de la actividad

- 👏 Se trabajará en forma en forma grupal
- 👏 Respetar cada uno de su compañeros
- 👏 Cada personaje que se nombre deberá de identificarlo
- 👏 Presentación de los personajes del cuento

Un molinero  dejó de herencia para sus tres hijos.

El mayor  recibió un molino , el segundo  hijo un

 y, el menor  un .

El último de ellos  pensó que moriría de hambre con lo que recibió. Sin

embargo, el  le solicitó un,  una 

y unas , prendas con las que colmaría de bienes a su amo.

Elegantemente ataviado se presentó  el gatillito ante el 

con un  en nombre del marqués  de Carabás, repitiendo el

acto en varias ocasiones 

Ordenar en secuencia del cuento



CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. Recursos.

CUADRO N° 31: Recursos

Recursos	5.1.1. Institucionales
	Escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, comuna Valdivia, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2015-2016”
	5.1.2. Humanos
	Directora Docentes Estudiantes Tutor Gramatólogo Investigadora
	5.1.3. Materiales
	Computadora, impresora, cámara fotográfica, libros, internet, Cd, hoja A4, tinta, lápices, esferos, anillados y empastados.
	5.1.4. Económicos
	Para la realización de la investigación y aplicación de la propuesta se presupuestó la cantidad de \$ 1,356.75 aporte de la investigadora.

5.2. Presupuesto operativo.

CUADRO N° 32: Presupuesto

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Papel Bond A4	06	\$4.20	\$25.50
Pendrive	01	\$16.00	\$16.00
Material de oficina (esferos marcadores, tableros, etc.)	-	\$50.00	\$50.00
Cd	03	\$1.75	\$5.25
Copias	-	\$55.00	\$55.00
Anillados	07	\$15.00	\$105.00
TOTAL RECURSOS MATERIALES			\$ 256.75

Recursos tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Grabadora para la entrevista.	01	\$50.00	\$50.00
Cámara digital.	01	\$350.00	\$350.00
Computadora	01	\$700.00	\$700.00
TOTAL RECURSOS TECNOLÓGICOS			\$ 1,100.00

Total de gasto

Desglose de gastos	Valor total
Subtotal recurso materiales	\$ 256.75
Subtotal recurso tecnológicos	\$ 1,100.00
TOTAL DE GASTO	\$1,356.75

5.3. CRONOGRAMA

CUADRO N° 33: Cronograma de actividades

N°	ACTIVIDADES	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB
		2014	2014	2014	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2016
1	Presentación del tema a consejo académico	X															
2	Aprobación y designación del tutor		X														
3	Elaboración del Proyecto Capítulo I			X	X												
4	Capítulo II marco teórico				X												
5	Capítulo III marco metodológico					X											
6	Capítulo IV Propuesta					X	X										
7	Capítulo V marco administrativo						X										
8	Recolección de actividades para la guía						X										
9	Elaboración de la guía didáctica							X	X								
10	Revisión del primer borrador Tutor								X	X							
11	Redacción del informe final										X						
12	Presentación del proyecto al tribunal												X				
13	Corrección del proyecto														X		
14	Predefensa del proyecto															X	
15	Sustentación del proyecto investigativo																X

Elaborado por: Isabel Amores Yagual

BIBLIOGRAFÍA.

Abad, J., & Ruiz, A. (2011). El juego simbólico. España: Editorial Grao.

Borquejo, E. (03 de Diciembre de 2010). "Juego simbólico como estrategia metodologica para desarrollar el lenguaje". ((. d. Austro)., Entrevistador)

Cavadid Mesa, M. C., & Hernández Zuluaga, J. J. (2014). El lenguaje en los procesos cognitivos y en la adquisición del símbolo en la teoría Piagetiana. Revista electronica de usbcali.edu.co, Pág. 168
http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co:8080/jspui/bitstream/10819/2288/1/Lenguaje_Procesos_Cognitivos_Cadavid_2013.pdf.

Constitución de la República del Ecuador. (8 de Enero de 2008).
www.asambleanacional.gov.ec. Obtenido de www.asambleanacional.gov.ec:
http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf

Delgado, I. (2011). Juego Infantil y su Metodología. España: Editorial: Paraninfo. S.A.

Díaz, M. D., & Tron, A. R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria. Revista electronica de psicología Iztacala, Pág. 191
<http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epi114k.pdf>.

Duca, N. (2008). Juego en el nivel inicial. (Trabajo de grado). Instituto María.
[http://mariaauxiliadora.idoneos.com/cache/ma/mariaauxiliadora/Nivel_Terciario/Actividad_academica/Producciones_de_los_alumnos/Nosotros,_Actores/_files/Monograf%C3%ADa_sobre_Juego_\(1\).pdf](http://mariaauxiliadora.idoneos.com/cache/ma/mariaauxiliadora/Nivel_Terciario/Actividad_academica/Producciones_de_los_alumnos/Nosotros,_Actores/_files/Monograf%C3%ADa_sobre_Juego_(1).pdf).

García, & Llull. (2009). El juego infantil y su metodología. España: Editorial: Editex.

Garcia, A. L. (2014). La guia Didactica Contexto Universitarios Mediados N° 145. Madrid: ISSN: 2340-552x http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:UNESCO-contextos_universitariosmediados-14-5/Documento.pdf.

García, E., & Alarcon, M. (2011). Influencia del juego onfantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y niña. Recuperado el 5 de Noviembre de 2012., <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-enel->.

Levine, M. (2009). *Mentes Diferentes, Aprendizajes Diferentes*”,. Barcelona: Ediciones: Paidós.

López, S. P. (2014). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura. *Revista Torreón Universitario* N°. 6 Pág. 12-20 , ISSN: 2305-0918 www.farencarazo.unan.edu.ni .

Martínez, I. (22 de Enero de 2013). El Juego Simbólico . Recuperado el Febrero de 2015, de *Revista Virtual de Educación*: [http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuego simbólico/eljuegosimbolico.html](http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuego_simbólico/eljuegosimbolico.html)

Martinez, Q. M. (2013). El juego como metodo de aprendizaje. *Revista Digital Enfoques Educativos* Vol.71, Pág. 112 http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf#page=102.

Ministerio de Educación Ecuador. (2010). *Actualizacion curricular de segundo de Educación General Básica área de Lengua y Literatura*. Quito: Editorial Ministerio de Educación ISB:.

Modrona, P. G., & Adelanto, V. N. (2010). El juego motor en educación infantil. España: Wanceulen editorial deportiva S.L http://www.researchgate.net/profile/Pedro_Madrona/publication/39212384_El_juego_motor_en_educacin_infantil/links/00b7d51e7b5c0db9e1000000.pdf.

Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Rojas, L. Q. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Revista electronica de avances en Psicología Latinoamericana* Vol.32 N°2, Pág. 307 <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n2/v32n2a08.pdf>.

Ordoñez, M. d., & Tinajero, A. (2010). "Educación infantil". Madrid: Edición: Cultural S.A.

Ortega, R. R. (2011). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Editorial: Alfar.

Panchí, V. V. (2009). La guía didáctica, componente estructurales. México: Universidad Autónoma del estado de México.

Pintado, S. (19 de Noviembre de 2010). Juego simbólico como estrategia. (D. P. Azuay), Entrevistador)

reEduca.com. (10 de diciembre de 2009). Juego simbólico. Obtenido de <http://www.reeduca.com/juego-simbolico-defin.aspx>:
<http://www.reeduca.com/juego-simbolico-defin.aspx>

Reino, T. M., & Tipán, V. M. (2011). "Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños/as de 4-5 años". Ecuador: Tesis de pregrado. Universidad de Cuenca .

Riba, S. T. (2011). Didáctica de la lengua castellana y la literatura Vol. 2. España: Ministerio de Educación.

Rios, P. D. (29 de 07 de 2009). Guía didáctica . Obtenido de Silde Share: http://www.Es.sildeshare.net/dianapaisita/guía_didactica_1769311

Toral, A. (03 de Noviembre de 2010). Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje. ((. y. Cuenca, Entrevistador)

Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. Diversitas: perspectivas en psicología Vol.5 N°2, <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v5n2/vn52a06pdf> ISSN: 1794-9998 Pág. 269-282.

Zapata, M. A. (2014). el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela fiscal mixta

“Cristóbal colón” del cantón Salcedo. Ecuador: Tesis de pregrado: Universidad Técnica de Ambato.

BIBLIOTECA VIRTUAL-UPSE

Álvarez Fernández, Manuel, Antúnez Marcos, Serafín, and Gago Rodríguez, Francisco Manuel. El liderazgo educativo: los equipos directivos en centros de secundaria, elementos básicos del éxito escolar. España: Ministerio de Educación de España, 2010.

<http://ProQuestebrary>. Web. 30 July 2014. Copyright © 2010. Ministerio de Educación de España. All rights reserved.

Carriedo, Nuria, and Corral, Antonio. Aprendizaje, desarrollo y prácticas: un manual de actividades prácticas para aprender Psicología del Desarrollo. España: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2013.

<http://ProQuestebrary>. Web. 30 July 2014.

Casa Mendes, Balbina fiestra Janeiro. (2012) introducción a la teoría de los juegos España Universidad de Santiago de Compostela.

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10853757&p00=teoria+de+juego+simbólico>.

Venegas Rubiales, F. M. (2010). El juego infantil y su metodología (MF1030_3). España: IC editorial.

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10692724&p00=teoria+de+juego+Simbólico>.

ANEXOS

Anexo N° 1: De Instrumento



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

ANEXO I ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO: Establecer la importancia del juego simbólico para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de lengua y literatura

Instrucciones: Lea detenidamente las siguientes preguntas y escoja una de las alternativas

PREGUNTAS A LOS DOCENTES		Siempre	Frecuente	Rara vez	Nunca
1	¿El estudiante desarrolla con facilidad habilidades en el área de Lengua y Literatura?				
2	¿Considera usted que los niños deben de mejorar la creatividad?				
3	¿Considera usted que los niños desarrollan la capacidad de análisis en el aula?				
4	¿Usted utiliza en clases juegos para realizar representaciones mentales?				
5	¿Considera usted que los juegos simbólicos son actividades lúdicas creativas?				
6	¿Considera usted que los juegos simbólicos mejora el uso del lenguaje?				
7	¿Considera usted que los juegos simbólicos favorece el desarrollo integral del estudiante?				
8	¿Cree usted que el juego simbólico favorece la comprensión y asimilación del entorno?				
9	¿Considera usted que el juego simbólico es un ente socializador?				
10	¿Considera usted que los docentes deben actualizar sus conocimientos referentes a los juegos simbólicos?				



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ANEXO II ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Conocer el aprendizaje que ha tenido el niño el en hogar mediante el juego

Instrucciones: Lea detenidamente las siguientes preguntas y escoja una de las alternativas

PREGUNTAS A PADRES DE FAMILIA		SI	NO
1	¿Usted ha observado que su hijo juega representando situaciones?		
2	¿Usted incentiva a su hijo para que ellos sean creativos?		
3	¿Cuándo usted ayuda con las tareas a su hijo, lo hace de manera que ellos puedan encontrar soluciones?		
4	¿Usted considera que los juegos han ayudado para que su hijo aprenda en la casa?		
5	¿Usted ha notado que su hijo mediante el juego mejora la comunicación?		
6	¿Considera usted que el juego ha ayudado a que su hijo interprete situaciones con mayor facilidad?		
7	¿Los juegos han ayudado a su hijo a mejorar la lectura?		
8	¿Considera usted que los juegos son de mucha importancia para que los niños aprendan?		
9	¿Considera usted que en la escuela se debe de aplicar los juegos que representan situaciones para mejorar el aprendizaje?		
10	¿Usted apoyaría a su hijo en la escuela para que se desarrollen los juegos simbólicos como estrategia de aprendizaje en el aula?		



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ANEXO III ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA

Objetivo: Establecer la importancia del juego simbólico en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula.

Pregunta N° 1 ¿Conoce lo que es un juego simbólico?

Pregunta N° 2 ¿Cree Ud. que en el desarrollo del juego simbólico puede estimular el área de lenguaje?

Pregunta N° 3 ¿El juego simbólico incide en el desarrollo intelectual del niño?

Pregunta N° 4 ¿Se debe introducir el juego simbólico en el proceso enseñanza aprendizaje?

Pregunta N° 5 ¿Qué criterios deben considerarse para seleccionar los juegos simbólicos en la escuela?

Pregunta N° 6 ¿Los maestros están preparados para el desarrollo de los juegos simbólicos?

Pregunta N° 7 ¿Es beneficioso el juego simbólico en los niños?



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ANEXO IV GUÍA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Comprobar la actuación de los estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula de clase

Instrucciones: Registrar si cumplen con las observaciones.

GUÍA DE OBSERVACIÓN		
	Verdadero	Falso
1.- ¿El niño desarrolla el lenguaje?		
2.- ¿El niño desarrolla su capacidad imaginativa?		
3.- ¿Se aplican los juegos en el área de Lengua y Literatura?		
4.- ¿Las clases son activas?		
5.- ¿Los niños se comunican con facilidad con el docente?		
6.- ¿Los problemas se los resuelve mediante el juego?		
7.- ¿Se estimula la creatividad en el niño mediante el juego?		
8.- ¿Se realiza en el aula actividades para el aprendizaje utilizando el juego simbólico?		
9.- ¿Se realizan rincones de lectura y escritura en cada aula para motivar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Lengua y Literatura?		
10. ¿Se aplican estrategias metodológicas para el mejoramiento del aprendizaje en la lectura?		
11. ¿Se aplican los juegos simbólicos en el plantel educativo?		

Entregando los debidos permisos para poder realizar la tesis en la “ESCUELA FRANCISCO DE MIRANDA”



Realizando la entrevista al Lcdo. Víctor Rendón Laínez. Director de la escuela francisco de miranda



Realizando las respectivas encuestas a las docentes de la escuela.



Explicando Los Parámetro De Las Pregunta de Las Entrevista A Los Docente De La Escuela Francisco De Miranda



Realizando las respectivas explicaciones a los padres de familias acerca de las encuesta.



Entregando las encuestas a los padres de familias



Los padres analizando la encuesta



Interactuando con los estudiantes de segundo grado.



Enseñándoles a los niños acerca del abecedario.