



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
GRADO EN LA CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

PROYECTO TÉCNICO

**TEMA: EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE
INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA MATA DE PLÁTANO**

Autora:

Srta. PEREZ SUAREZ ANGELICA MARIA
Srta. HUMANANTE PEREZ MILENA VALENTINA

Tutor: MSc. CONSUELO VINUEZA

**Milagro, Marzo 2022
ECUADOR**

DEDICATORIA

A mi madre la cual ha sabido sobrellevar las adversidades e impulsarme a culminar mis estudios estando siempre pendiente de mis tareas, motivándome a cumplir y salir adelante, a no conformarme con un título bachiller.

A mis hermanos y familiares los cuales me han apoyado durante toda la carrera.

A mi padre que desde el cielo me motiva a ser alguien mejor a no dejarme llevar de lo que dirán si no buscar mi propio bienestar antes que el de terceros ajenos a mi familia.

Angélica Pérez Suárez

AGRADECIMIENTO

Mi principal agradecimiento es a cada uno de los docentes que año tras año de estudio transmiten su conocimiento a todos los estudiantes, han sabido un pilar fundamental para guiarnos a llegar cada vez más lejos. A mi familia por el apoyo, comprensión y estímulo, pero sobre todo a mi madre que supo poner mano firme cuando fue necesario.

Agradezco a nuestra tutora de tesis Msc, Consuelo Vinuesa por ser nuestra guía en este proceso tan difícil, por su dedicación, por su paciencia, por orientarnos con sus experiencias, conocimientos y motivación dentro de este proyecto integrador.

Angélica Pérez Suárez

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón este proyecto a mi madre; gracias a su dedicación, paciencia, amor, perseverancia y sacrificios que hiciste por mí para poder estar en todos los momentos que más te necesitaba, por luchar conmigo desde pequeña como guerreras y más cuando te dijeron que iba a llegar sólo hasta la Primaria por todos los obstáculos que se me presentaban por mi discapacidad, aun así, he logrado terminar mi etapa Universitaria para poder ser una profesional y ejemplo para muchos.

A mi hermana que con su amor y palabras de aliento me motivo y ayudó a pesar de su corta edad a seguir luchando por mis objetivos y sacarme una sonrisa en los momentos más triste de mi vida.

A todos los niños y jóvenes con diferentes discapacidades para sigan luchando por sus sueños que con dedicación, amor y esfuerzo todo se puede.

Milena Humanante Pérez

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento ante todo a Dios porque nos guío por el mejor camino para desarrollar este proyecto ya que a pesar de mi Discapacidad complicaciones y percances que tuvimos, con su bendición y amor logramos culminarlo.

A mis padres, por haberme inculcado la mejor educación y lecciones de vida. En especial a mi amada Madre y hermana quienes con su motivación y apoyo me ayudaron a levantarme y luchar cada día para lograr llegar a mis objetivos.

A toda mi familia por su apoyo incondicional que de alguna u otra manera sumaron para alcanzar la meta propuesta.

A mis Compañeras quienes compartieron sus conocimientos, alegrías y tristezas durante estos cuatro años que estuvieron a mi lado apoyándome.

A mis maestros y tutora de tesis Msc, Consuelo Vinueza, personas con gran sabiduría quienes con su gran trayectoria me enseñaron y ayudaron a llegar al punto donde me encuentro. Sencillo no ha sido todos estos años de estudios, pero gracias a ellos he logrado culminar mi proyecto con éxito.

Milena Humanante Pérez

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE GENERAL	6
ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
CAPÍTULO 1	11
1. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Planteamiento del problema	12
1.2. Objetivos	14
1.2.1. Objetivo General	14
1.2.2. Objetivos Específicos	14
1.3. Justificación	14
1.4. Marco Teórico	15
1.4.1 Tipos de juegos	21
CAPÍTULO 2	40
2. METODOLOGÍA	40
2.1 Tipo y diseño de la investigación.	40
2.2 Población y muestra.	41
CAPÍTULO 3	43
3. ANÁLISIS DE RESULTADOS	43
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Anexo 1: Reconociendo problemáticas en el aula.....	54
Anexo 2: Realizando encuestas.....	55
Anexo 3: Finalizando encuestas	56
Anexo 4: Revisión de las preguntas de la encuesta.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pregunta # 1 Análisis de resultados.....	43
Tabla 2 Pregunta #2 Análisis de resultados.....	44
Tabla 3 Pregunta #3 Análisis de resultados.....	45
Tabla 4 Pregunta #4 Análisis de resultados.....	46
Tabla 5 Pregunta #5 Análisis de resultados.....	47

Título de Trabajo:

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE INICIAL 1
EN LA UNIDAD EDUCATIVA MATA DE PLÁTANO

RESUMEN

Este trabajo de investigación se lo realizó en la Unidad Educativa Mata de Plátano, recinto que pertenece al Cantón Simón Bolívar de la Provincia del Guayas en el nivel inicial, con la ayuda de los Docentes de dicha Unidad Educativa y los representantes legales. La finalidad del trabajo es analizar la incidencia de los juegos o herramientas lúdicas para mejorar la convivencia escolar, con el fin de establecer el impacto que genera los juegos dentro de los procesos educativos, para lo que se utilizó, dos tipos de herramientas en la recogida de datos, como es la encuesta y entrevista. Es relevante destacar el trabajo de dos autores tales como son Montessori y Piaget, ya que la primera contribuyó con el Método Montessori a nivel Nacional en Italia, utilizándose por primera vez el juego como herramienta dentro del aprendizaje con su aporte dentro de los procesos cognitivos la etapa pre operacional, que es donde el niño a través del juego aprende lo que tiene en su entorno social. El trabajo de Investigación sirvió como guía para determinar los tipos de juegos que se implementaron para mejorar la convivencia escolar, para desarrollar el conocimiento en el alumno/a del nivel inicial.

PALABRAS CLAVES: Herramientas lúdicas, convivencia escolar, procesos pedagógicos.

ABSTRACT

This research work was carried out in the Mata de Plátano Educational Unit, an enclosure that belongs to the Simón Bolívar Canton of the Guayas Province at the initial level, with the help of the Teachers of said Educational Unit and the legal representatives. The purpose of the work was to analyze the incidence of games or playful tools to improve school coexistence, in order to establish the impact generated by games within educational processes, for which two types of tools were used in the collection of data, such as the survey and interview. It is relevant to highlight the work of two authors such as Montessori and Piaget, since the first contributed to the Montessori Method at the National level in Italy, using the game for the first time as a tool within learning with its contribution within the cognitive processes. pre-operational stage, which is where the child through play learns what he has in his social environment. The research work served as a guide to determine the types of games that were implemented to improve school coexistence, to develop knowledge in the student at the initial level.

KEY WORDS: Playful tools, school coexistence, pedagogical processes.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación veremos la importancia del juego y los beneficios que demuestran al ser implementados en la convivencia escolar de los niños y niñas de inicial, teniendo en cuenta el papel significativo que forman estos temas para el desarrollo de los infantes, tanto en la parte intelectual, como la interpersonal e intrapersonal.

Los diferentes conflictos en su mayoría son trazados en la convivencia en el hogar, muchos padres de familia tienden a tener un comportamiento no adecuado delante de sus hijos, en la etapa inicial un niño absorbe inocentemente todo lo que ve, con el pasar del tiempo es que se dan cuenta que lo que han aprendido está mal.

Los diversos conflictos relacionados con el comportamiento de los alumnos en el aula crearon la urgencia de derivar interrogantes y posibles soluciones en torno a reforzar y mejorar la convivencia en el medio escolar, y con ello la eficacia y el progreso en el desarrollo de los diferentes niveles el proceso educativo. La Educación cuenta con medios como los Lineamientos de Convivencia que son reglamentos que se establecen en cada institución educativa, para mantener la armonía institucional es necesario diseñar y implementar estrategias que se centren específicamente en la convivencia, el reconocimiento de problemas y relaciones sanas, efectivas y transmisibles caso por caso, y adaptadas a los requisitos específicos de cada clase y de cada estudiante.

En las acciones que se desarrollan en torno a la convivencia escolar, las necesidades de la escuela están determinadas por el contexto teniendo en cuenta el territorio en el que se desarrolla la escuela. Sin duda, los patrones de acercamiento y relación entre pares en el espacio escolar establecen que cada institución educativa debe permitir un mejor clima de convivencia para promover el aprendizaje de los estudiantes, quienes entienden que cada escuela es un mundo original y único, por lo que existen fórmulas de éxito que son iguales para todos. En este caso, el juego es visto como una herramienta para crear un espacio de

convivencia entre el aprendizaje y el desarrollo. El juego promueve la valorización de los espacios escolares para minimizar situaciones de conflicto, por diferencias de pensamiento, experiencia y/o diversidad en el aula. Asimismo, es un recurso metodológico sociodeportivo que promueve el aprendizaje integral y desarrolla relaciones y vínculos de apego entre niños y niñas en el contexto de la comunidad educativa. Con base en lo anterior, el componente lúdico que pueden brindar los juegos contribuye a un mejor aprovechamiento de los diferentes escenarios, sin sentir presión por entregar resultados o adherirse a estándares educativos, ya sea por parte de los docentes o de los estudiantes.

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad vivimos en época de pandemia la cual, está afectando notablemente las actividades de los niños y niñas en su tiempo libre y a nivel educativo, generalmente vemos a los infantes frente a la computadora, televisión, celulares, entre otros; los dispositivos electrónicos resultan ser divertidos y entretenidos pero, no ayuda a que los niños establezcan relaciones interpersonales, por ello no desarrollan habilidades sociales básicas y como resultado pueden presentar problemas de interacción frente a un grupo o actividades grupales.

A nivel educativo, los niños y niñas de la institución Mata de Plátano reciben sus clases en línea, por medio de la aplicación Zoom, Google Hangouts, meets o Skype, en esta situación tenemos dos causas principales:

Causa 1

Los infantes no se relacionan con sus compañeros.

Causa 2

A los docentes se le dificulta implementar adecuadamente los juegos y desarrollar habilidades sociales para una correcta convivencia escolar dentro de sus clases.

Debido al confinamiento las clases en línea que se han generado por la actual pandemia, en toda la institución se observa una escasa implementación del juego e interacción en el entorno de sus estudiantes del nivel inicial 1.

En la Unidad Educativa actualmente no se promueve una correcta implementación de los juegos, se debe de conocer los beneficios que obtenemos al realizar este tipo de actividades y al tener una sana convivencia escolar en el entorno de los infantes; la efectividad de la educación inicial siendo una etapa integral va acorde a las necesidades y exigencias de los niños, que ayudan a su desarrollo de habilidades para su proceso de aprendizaje.

Formulación del problema.

¿Cómo incide el juego en la convivencia escolar en los niños de inicial nivel 1?

Definir Variables de Estudio.

Variable Independiente.

El Juego.

Variable Dependiente.

Convivencia Escolar.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

- Analizar la incidencia del juego en la convivencia escolar en el desarrollo de los estudiantes en el nivel inicial 1.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar la importancia de implementar el juego y desarrollar una convivencia escolar en el área de inicial.
- Reconocer los tipos de juegos que podemos implementar en el área inicial
- Implementar actividades educativas que contengan juegos lúdicos, para mejorar la atención y participación de los estudiantes de nivel inicial en su convivencia escolar.

1.3. Justificación

La presente investigación es importante porque, el área de educación inicial es la etapa en la que los niños y niñas aprenden diversas maneras de convivir y disfrutar a través de las experiencias que aporta el juego. El implementar este tipo de actividades lúdicas dentro de las clases, es la principal estrategia del proceso enseñanza-aprendizaje, cuando los infantes juegan se encuentran completamente activos e interactúan con sus pares, adultos y el medio que los rodea, ya que se involucran de manera integral con cuerpo, mente y alma. Los infantes son seres activos que exploran, crean, experimentan y juegan dentro de su entorno y desarrollan habilidades sociales como, la convivencia.

El juego y la convivencia escolar desarrollan componentes sociales, cognitivos, afectivos y motores que aportan de manera significativa el desarrollo integral de los niños. Así mismo considerando su importancia hoy en día, las instituciones educativas deben ofrecer herramientas necesarias para que los niños y niñas establezcan lazos que sean

favorecedores en la convivencia social y escolar. Se busca demostrar la influencia positiva del juego en el desarrollo de los niños recalcando su aspecto lúdico y estrategias de socialización ayudando a integrar, acumular conocimientos y experiencias en diferentes campos, permitiendo un aprendizaje creativo.

El presente proyecto integrador contribuye al conocimiento y aprendizaje de docentes, incluso a padres de familia que en la actualidad juegan un papel protagónico en el nivel educativo, pueden comprender la importancia de este tema ya que estos deben ser guía del infante al realizar las actividades propuestas por el docente. Los miembros de la Unidad Educativa Mata de Plátano podrán encontrar diversas estrategias que se ajusten a la situación actual, a los recursos y al entorno de los estudiantes; los docentes podrán tener una guía para la elaboración de sus planificaciones y así mejorar la escasa actividad del juego y la convivencia de sus estudiantes de inicial 1.

1.4. Marco Teórico

Antecedente Situacional

Institución: Unidad Educativa Mata de Plátano

Etapas iniciales: 1

Total, de estudiantes: 10

Personal docente:

Ubicación: Recto. Mata de Plátano

Antecedente Referencial

Existen trabajos relacionados al tema propuesto en el presente proyecto, que han sido tomados por nosotras como referencia, por lo que tenemos:

Tema: El juego y su incidencia en la convivencia escolar

Autores: Olga Lucero Peña, Amanda Manrique Aparicio, Sandra Milena Pardo

Universitaria Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Resumen: El artículo se deriva de la investigación titulada: La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica en el aula, llevada a cabo en el grado tercero de la básica primaria de la Institución Educativa Técnica de Nobsa, Boyacá. La frecuente presentación de conflictos entre estudiantes de la unidad de análisis de esta investigación, manifestada a partir de actitudes verbales y físicas [imposición de apodosos, burlas por aspectos corporales, maltrato físico, entre otros], hizo visible la urgencia de pensar la afectación que, en el proceso educativo, tiene la ausencia o deficiencia del componente de formación que se dirige al ambiente y la convivencia escolar. La perspectiva desde la cual la investigación planteó la problemática descrita, se fundamentó en la lúdica como herramienta pedagógica, conceptual y práctica, susceptible de ser empleada en la búsqueda de construir y formular posibles soluciones, en relación con el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el aula y en la escuela. La investigación planteó tres fases u horizontes de acción, y se enmarcó en un enfoque y paradigma cualitativo, acogiendo al tipo de investigación acción - participativa (IAP).

Tema: Incidencia del pensamiento creativo en la convivencia escolar.

Autores: Francisco Javier Benítez Moreno, Juan Martín Bastidas Rosero, Sonia Betancourth Zambrano

Universidad de Nariño

Resumen: El presente artículo es el resultado de una investigación que analizó los efectos del desarrollo de pensamiento creativo en la convivencia escolar de los niños pertenecientes al grado cuarto de la I.E.M Mocondino de la ciudad de Pasto, a través de un estudio cuasiexperimental con diseño preprueba posprueba y un grupo intacto. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de información fueron: el Test de Torrance y el cuestionario Evaluación de convivencia. Los resultados mostraron que el pensamiento creativo es susceptible de ser desarrollado. Sin embargo, sus efectos no son

directamente proporcionales en la convivencia escolar. El pensamiento creativo aumentó debido a las características del plan de intervención: la creación literaria en situación individual como grupal, la interacción facilitador-estudiantes y las dinámicas de juego.

Tema: El juego y la convivencia escolar en educación inicial a través de entornos virtuales.

Autor: Espinoza Chávez, María Iris, Gonzales Cortez, Charlotte Marlene, Gonzales Farro, Mariella Consuelo

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Resumen: La investigación recogió fuentes relacionadas al juego y su incidencia en la convivencia escolar en un entorno virtual. Así mismo, se presentó información sobre la importancia del juego en la primera infancia y sobre la convivencia escolar, los factores que influyen de manera positiva, como el refuerzo de las relaciones interpersonales con sus pares, favoreciendo la aceptación de acuerdos. Por otro lado, influyen factores negativos como, el autoritarismo de las docentes, violencia entre estudiantes generando agresión y conflictos dentro del aula. Por tanto, es importante destacar que el juego cumple un rol fundamental en el desarrollo social del niño, convirtiéndose en el medio ideal para el fortalecimiento y mejora de la convivencia escolar en una educación virtual.

Antecedentes históricos

A lo largo de la historia, el juego ha existido de forma natural en la humanidad; los niños de todo el mundo juegan cada vez que se presenta la oportunidad. Desde los juegos clásicos, se les considera como la esencia de la infancia que siempre está presente de una manera particular. Siendo por tanto un componente fundamental de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en las sociedades desde las más primitivas hasta los albores de la sociedad moderna.

(Huizinga, 1990) señalo que existía una competencia lúdica más antigua que la cultura misma que impregna toda vida como un fermento cultural, por lo que se puede decir que el juego fue parte integral de la civilización en sus inicios etapas. La civilización surge con el juego y como uno para nunca más separarse de él.

El juego en el mundo Medieval era representado con figuras humanas o de animales; en la Época Clásica jugar era una actividad cotidiana para los niños pequeños; en la Edad Media los niños de clase social baja jugaban con recursos naturales y los de clase social alta jugaban con juguetes hechos para niños.

Algunos de los grandes filósofos comprendían la importancia de aprender jugando, entre ellos Platón y Aristóteles.

Platón fue uno de los primeros en reconocer el valor práctico de implementar el juego después de observar que el proceso de socialización, conocimientos y valores se encuentran implícito dentro del juego, además Platón indica que el juego es una forma de prepararse para la vida y que los niños asimilen la cultura de donde provienen.

Aristóteles aborda el tema del juego de la misma manera que su precedente, pero lo complementa con un nuevo elemento donde señala la necesidad de que los juegos sean habituales con actividades que realizaran a futuro, también aporta un carácter medicinal donde afirma que el juego es una actividad placentera que compensa la fatiga del trabajo y así, los niños obtienen relajación y descanso.

El juego como parte de la historia y la evolución del hombre, según Paredes (2003) dice que “A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Forma parte de la genética de la persona. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego” (pág. 32), es importante entonces promover las actividades lúdicos con mensajes objetivos para el mejor desarrollo de la personalidad y el convivir de la escolaridad del niño/a.

La convivencia dentro de la historia la hemos visto de forma escasa y a medida del paso del tiempo los seres humanos hemos aprendido a convivir. A partir de los años 90s la convivencia fue considerada una perspectiva competente para compartir dentro de la escuela, a nivel mundial se incluye el proyecto Aprender a vivir juntos dentro de la educación, es considerado uno de los cuatro pilares del aprendizaje. La Comisión indicó cómo los procesos educativos en las escuelas pueden contribuir a desarrollar el respeto por los demás, sus culturas y valores espirituales, así como desarrollar la capacidad para hacer los Proyectos comunitarios, escolares y resolución pacífica de conflictos.

En muchos textos normativos se refieren a la convivencia escolar como sinónimo de ambiente o clima escolar, como antídoto a la violencia escolar, como alternativa a la normatividad, a la disciplina a través de un enfoque punitivo o como una oportunidad para construir relaciones y procesos democráticos en las escuelas.

Fundamentación

Fundamentación filosófica

Según (Britton, 2017) del Método Montessori.

Montessori observó que todos los niños tienen una motivación innata para aprender; en realidad no puedes impedirles que lo hagan. Merece la pena hacer un esfuerzo para comprender la mejor forma de alimentar esto y desarrollar una actitud positiva hacia las cosas que se espera que tu hijo tendrá que aprender en las diferentes etapas de su educación, comenzando por los primeros días en el jardín de infancia. Uno de los grandes alicientes del enfoque de Montessori es que sus ideas, formuladas hace más de cincuenta años, no sólo han superado la prueba del tiempo, sino también que mucho de lo que ella descubrió entonces por medio de una observación e intuición perspicaces.

También es importante darse cuenta de que el aprendizaje comienza desde el nacimiento y que los procesos fundamentales por los que los niños aprenden están

establecidos en un momento muy temprano de la vida. Para empezar, aprenden a través del juego, experimentando con las cosas del mundo que les rodea.

Para Montessori, los niños tienen una motivación innata de aprender, y a través del juego logran una mejor adaptación al medio lo que obviamente mejora la convivencia escolar, otro de los factores importantes que menciona es que desde el nacimiento el niño/a tiene esa motivación por lo que es importante la estimulación utilizando juegos para que se vayan adaptando al medio.

Según (Peña, Manrique, & Pardo, 2015), para Piaget

El juego y la convivencia pacífica en el aula.

El juego dentro de los engranajes de la lúdica ha estado ligado a procesos educativos desde la antigüedad. En sus orígenes etimológicos, “el adjetivo “lúdico” (o “lúdico”) procedía de la palabra latina “ludus” que significaba a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela. En griego “schola” significaba en un principio ocio, antes de adquirir el sentido de ocio dedicado al estudio”. Sin embargo, solo hasta principios del siglo XX teóricos y pedagogos pondrán en el escenario al juego, como elemento constitutivo en el proceso educativo y de formación en sociedad.

Siguiendo la teoría psicogenética planteada por Piaget.

Para Piaget el juego incide de manera directa en la convivencia del niño/a, desde la perspectiva psicológica y genética, es decir, que no sólo la estimulación influye sino también la parte genética, del cómo se hayan desarrollado los padres, pero lo importante es que este reconocido autor, se suma a lo que dice Montessori, agregando obviamente que mejora la convivencia y estimula la parte emocional o psicológica dentro del alumno/a.

Fundamentación Pedagógica

La convivencia escolar es un principio fundamental dentro de la dimensión educativa que tiene como objetivo principal mejorar el ambiente de aprendizaje, fortalece su forma de

relacionarse con los integrantes de su comunidad y su forma de solucionar sus problemas dentro del espacio escolar.

Según (Piaget, 2015) describió los principales tipos de juego de acuerdo al desarrollo del niño, cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme éste va creciendo:

1.4.1 Tipos de juegos

Juego Funcional:

El niño realiza acciones motrices para explorar diferentes objetos y responder a los estímulos que recibe. Este tipo de juego promueve el desarrollo de los sentidos, la coordinación motora gruesa y fina, la permanencia del objeto y la capacidad de percibir causa y efecto.

Este tipo de juego funcional tiende a tener varios juegos representativos que son: Encontrar objetos, dejarlos caer y buscarlos, realizar sonidos procedentes de algún juguete, correr, saltar, gatear, moverse, bailar.

Juego Simbólico

Todos aquellos juegos espontáneos, que surgen en casa, en el parque o en el centro educativo, en los que los niños utilizan su expresión mental para recrear todo el guión del juego; Es decir, niños o niñas podrán combinar hechos reales e imaginarios, recrear situaciones ficticias tal como están sucediendo, el bebé se convierte en personajes y los objetos cobran vida en su mente.

A través de este tipo de notación podemos observar cómo convierten algo tan básico para la vida cotidiana como por ejemplo un caballo o un bastón en una varita mágica. Es el tipo de juego en el que los niños fingen ser su padre, su madre u otra persona o personajes reales o imaginarios.

Juego de Construcción

Una de las características que exhibe este tipo de juego es que trasciende todas las edades. Para los niños, inicia después del primer año de vida, donde comienzan a explorar principalmente con juguetes ya conocidos, uno de ellos es el lego que tienes décadas en el mercado internacional.

Para los jóvenes, es un juego donde se prioriza la exploración y la investigación para dominar las habilidades combinatorias que tienen los objetos.

Los juegos de construcción enseñan a los niños que las partes que componen un objeto de construcción están lógicamente unidas. Para construirlo, era necesario expresar la idea de antemano.

Los juegos de construcción se ocupan de la relación entre medios y fines. Los niños y niñas establecen un objetivo, una idea, una imagen de lo que quieren construir, a partir de la cual parte el juego y se organizan con la selección y combinación de materiales. Este tipo de juego a menudo se asocia con obras de teatro iniciales, convirtiendo las construcciones en escenarios y accesorios necesarios para apoyar la historia que se está jugando.

Los juegos de construir son juegos con objetos y la importancia de su uso dependerá de la variación del tipo de construcción, las diferentes creaciones o inventos que los niños pueden lograr y los retos que plantea su manipulación.

Juegos de reglas

Los juegos reglados o conjuntos de reglas tienen una importancia fundamental entre los 2 y 6 años, estos vienen con la apariencia de juegos simbólicos, pero a diferencia de estos juegos, este juego tiene el propósito u objetivo de ayudar al niño a respetar ciertas normas, reglas en la dinámica del juego para que se pueda implementar.

Se considera que un juego tiene reglas cuando:

Las reglas deben ser seguidas, de lo contrario no existiría el juego establecido con anterioridad al juego

Que las mismas reglas son específicas. Es decir, se configuran cuando un jugador avanza, se retira, pierde, gana, es penalizado o expulsado del juego, etc.

Los juegos de reglas aparecen alrededor de los 2-3 años en presencia de un adulto que les da a conocer las reglas del juego, permitiendo que los niños participen en un tipo de juego que estará permitido. Hay algunas actividades permitidas, mientras que otras no.

Al mismo tiempo, estos juegos permiten a los niños pequeños imitar a niños mayores o adultos, actuando, así como las primeras computadoras sociales.

Alrededor de los 5 años, el juego de reglas tiene otra función: a esta edad, los niños tienen rasgos de concentración muy marcados. Sin embargo, la vinculación con otros niños en el juego reglado les permite respetar inconscientemente las reglas (porque lo que media es el juego).

Desde la edad de 3 a 5 años (período de iniciación concreta, según (Piaget, 2015)), los juegos de este tipo cumplen una función normativa llamada verdadera, ya que los niños a esta edad están estandarizados cognitivamente para poder respetar las reglas. , seguir órdenes y reconocer errores (propios y de otros participantes) en el juego.

Además, la actividad lúdica se convierte en un juego compartido con los demás, ya que sólo a partir de esta edad los niños pueden jugar con sus compañeros sin que la competición como se ha practicado presente entre los 3 a 5 años.

El juego visto desde las neurociencias

El movimiento, los objetos, las palabras, personas y juguetes son elementos importantes del juego y van evolucionando con el proceso de desarrollo cerebral.

El juego es una actividad que estimula el desarrollo cerebral pues contribuye directamente a la creación de nuevas conexiones neuronales y desarrolla el pensamiento y el razonamiento, al mismo tiempo que experimenta y regula las emociones en los niños (Limon, 22 de Julio del 2013).

También existen otros juegos hablaremos del más importante de su categoría, los corporales:

El cual promueve desde la época de inicialización de interacción del niño/a (desde el primer año) comienza a tener varios sentidos que los mejores maestros son los padres, según la investigación que hemos realizado, también los que reciben y/o perciben este tipo de juegos son los tutores externos, nanas, abuelos o con quienes se críen o establezcan una relación de confianza con el niño, el arrullo, vaivén y lo que comúnmente decimos como engreimiento son las características completas del juego, siempre influye niño/a y segunda persona.

Según el (MINEDUC, 2016) manifiesta lo siguiente:

“El propósito de la Educación Inicial, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Ley General de Educación, es: Afirmar y enriquecer la identidad del niño o niña de 0 a 5 años, en la que se considera su proceso de socialización, buscando crear y propiciar una oportunidad que contribuya a formar al niño de manera integral, así como el pleno desarrollo de su potencialidad, así como el respeto de sus derechos, así como a su desarrollo como ser humano.

A través de la afirmación y la valoración se busca que el niño se conozca y se aprecie, para ello necesita reconocer su identidad que lo define, así como su raíz histórica y cultural que le una visión de pertenencia; de tal forma que logra manejar su emoción así como su conducta cuando se desenvuelve con otras personas; lo cual le permite el desarrollo de sus sentimientos tanto de

seguridad como de confianza en sí mismo, lo cual es necesario para que logre actuar de manera autónoma en diferentes situaciones”.

La Ley de Educación es prácticamente la voz del Estado, en la que se compromete basándose en la Constitución de la República, la obligación de que, a través del Ministerio de Educación, se brinde un ambiente armónico y en condiciones favorables para que el educando acceda en condiciones favorables a la Educación, para que desarrolle su potencial.

Estos ambientes se consolidan en cada ciudad mediante las Coordinaciones Zonales y Distritales de Educación, para el seguimiento y control del cumplimiento de la ley en beneficio de la niñez y adolescencia en todo el contexto para su formación académica e intelectual.

Según (Jimenez, 2002) afirma que:

“El juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, [...] es el fundamento principal del desarrollo psico-afectivo - emocional y el principio de todo descubrimiento y creación.

(Tecnología en la educación Inicial, 2012) Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos, pues la neo-corteza (racionalidad), surge evolutivamente del sistema límbico (emocionalidad).

Para este autor el juego no es un elemento o actividad aislada a la educación, sino que es una parte fundamental para el desarrollo psico-afectivo-emocional, es decir, mediante las actividades lúdicas busca el desarrollo o la estabilidad emocional, los lazos afectivos de entre quienes participan del juego.

Por otro lado, prevalecen los juegos dentro de los procesos educativos y de desarrollo de la sociedad según la (UNESCO, 1980) “Los juegos y las sociedades están tan

estrechamente vinculados que algunos teóricos han podido apuntar la hipótesis de una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos”.

Para la Organización de las Naciones Unidas el juego en el desarrollo del infante juega un papel que genera el comportamiento del hombre en la sociedad, porque es ahí donde se aprende estrategias y principios, esto se debe a que todo juego tiene clara sus reglas, lo que ayuda a adaptarse a la convivencia en grupo mediante el respeto a las normas.

Según los especialistas (Contreras, Gómez, & Madrona, 2008, pág. 47) en la etapa de Educación Infantil los niños se encuentran en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta forma, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que viven, crecen y se desarrollan. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, y la exploración de las posibilidades corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las cuales se irá el pensamiento infantil. Así mismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular a través del juego, serán esenciales para el desarrollo emocional.

Para estos autores el juego va más allá del aprestamiento de normas y reglas, sino que el niño/a aprende de su propio cuerpo, internaliza las actividades en grupo, descubre y desarrolla un rol dentro de la actividad, ayudando a su parte motora.

Es necesario considerar a los autores (Viciano & Conde, 2002) quienes definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (pág. 67), es decir, que a través del juego, el niño/a externaliza sus propios deseos, mejora la comunicación grupal, mejora la capacidad de aprender, y devela las potencialidades físicas o cognitivas de quienes participan.

Las actividades lúdicas para los autores (Carmona & Villanueva, 2006) califican a el juego como “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”, es decir, que el niño/a puede llegar a internalizar una actitud o forma de actuar por la interacción del grupo participante.

En el desarrollo del niño, se pueden establecer diferentes tipos de actividades, que contribuyan al desarrollo, hablando de técnicas académicas, según Garaigordobil & Fagoaga (2006) el juego es “ una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”, estos autores establecen como un todo en el desarrollo del niño/a, para ellos es inevitable la inclusión dentro del proceso pedagógico.

Para (Ruiz, 2013) John Dewey ha sido un filósofo que ha tenido una prolífica obra, con la cual ha influido en varias áreas de las ciencias de la educación: la didáctica, la filosofía de la educación, la psicología educacional, la política educativa. Puede ser considerado el filósofo de la educación más influyente del siglo XX en los Estados Unidos (EEUU), a la par que ha sido un activista político, demostrando un compromiso práctico, moral y ciudadano a través de sus obras, así como de sus creaciones institucionales, en los ámbitos donde trabajó (Universidades de Chicago y de Columbia). (Guipág. 101)

Para John Dewey que reviso mucho sobre las implicancias educativas, tenía una teoría del conocimiento en la cual se basa principalmente en la experiencia y la convivencia con la cual se puede tener un vínculo de amistad excelente, él fue un activista político pero fuera de problemas aunque él fue el más influyente del siglo XX.

Para los autores (García & Llull, 2009) explican que mediante los juegos, los niños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, porque

“incorporarse progresivamente a la realidad del mundo que han construido sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese sencillo proceso, las actividades lúdicas se irán haciendo más autónomos y menos egoístas, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces notan feliz ni divertido ni placentero”. (pág. 21)

Es importante el manifiesto de estos autores, ya que para ellos el juego les ayudará a que el niño/a a través de actividades lúdicas del juego vayan viviendo una realidad imaginaria, para que después aprendan a solucionar problemas en la vida real, es la primera prueba que tienen para poder aprender a vivir después como adulto.

Según los autores (Gallardo & Fernández, 2010) manifiestan lo siguiente:

Existe acuerdo general sobre el hecho de que jugar resulta fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño, el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño a través del juego, los niños capacidades desarrollan las físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y prácticas entienden propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y el mundo que les rodea y toman consciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquirieron destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; aprenden un conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra una monja lugar en la sociedad; aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismo y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias.

Ellos la describen como una actividad placentera para que el alumno/a aprenda, esta es una de las razones que actualmente se utiliza mucho las aulas invertidas para evitar la fatiga o la monotonía durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según (Carmona & Villanueva, 2006) dicen lo siguiente:

“El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. En el adulto el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, con la que logramos unos resultados; en el juego existe un predominio de los medios (subjetivos) sobre los fines (objetivos).

En otros términos, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo”. (pág. 2)

Para estos autores el juego es la primera faceta de que los niño/as aprendan a relacionar las actividades propias de un juego con la realidad a la que tienen que adaptarse, es decir, a convivir en un medio social.

Según García & Llul (2009) afirman que:

Mediante los juegos, los niños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en el que viven, ellos también ven la realidad en la cual se encuentra el mundo, tantas cosas que han pasado en los últimos años y sobre todo la obligación que muchos hemos tenido al adaptarnos a nuevas tecnologías las cuales han impulsado al desarrollo psicomotriz de los niños, teniendo en

cuenta que vivimos en medio de las bromas, el juego, egoísmo, egocentrismo, bullying entre otros.

Como proceso natural se tiene la madurez por etapas hasta la vida adulta, las cuales favorecen a que se pueda hacer que la vida la bullying entiendas mucho más seria, auténtica y real, aunque muchas veces algunas personas no lo consideran óptimo, ni placentero.

Varios han sido los autores entre los que manifiestan que las actividades lúdicas inciden en varias áreas del comportamiento del niño/a, a través de este tipo de actividades por lo que según (Garrido, 2010) “La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre” (pág. 23) simplemente aprender divirtiéndose, muy importante determinar que son varios los beneficios al implementar las actividades lúdicas.

Según (Arcos & Vigil, 2007) afirman lo siguiente:

Estamos convencidos de que una de las mejores formas de acercar a los niños y a los jóvenes a la ciencia es a través del juego, elemento que debe ser integrado en las actividades para divulgar la ciencia, en particular, las relacionadas con la ciencia recreativa.

En este trabajo se reitera el valor del juego como un recurso para la divulgación y aprendizaje de la ciencia, mediante el diseño e implementación de actividades lúdicas que generen por sí mismas las condiciones de motivación y reto, que favorezcan la comprensión de los hechos y fenómenos científicos; de tal manera que sin menoscabo de su esencia y complejidad se logre además generar actitudes favorables hacia la ciencia y la sensación de capacidad para comprenderla. (pág. 1)

Para estos autores el juego es el instrumento que sirve de acercamiento entre la actividad lúdica y el conocimiento de las diversas ciencias, basándose en la motivación, lo que fortalecerá la creatividad y el aprestamiento de los fenómenos científicos.

(Carsé, 1989) indica que:

Considera que existen dos clases de juego: los finitos y los infinitos. En los juegos finitos encontramos límites para el desarrollo de las actividades, tienen una finalidad, se cierran y existen ganadores y perdedores; esto se puede ver reflejado en los deportes escolares, olimpiadas científicas y concursos, entre otros. Se podría decir que son juegos totalitarios. Los juegos infinitos son todo lo contrario: son igualitarios, no consideran su terminación, no reconocen la victoria ni el fracaso y obedecen más a una dinámica interna. Los juegos de casino son un ejemplo.

Este autor, considera algo muy importante de los dos tipos de juego que puede utilizar el Docente a la hora de enseñar, claramente el uno habla de competencias donde hay un ganador y otro que pierde, existen otros juegos conocidos como infinitos en el que cada participante es igual y es más la adaptación en base a las dinámicas y el aprendizaje, mediante la diversión.

Según (Borisova & Choi, 2018) establece lo siguiente:

El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años, los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la

exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego. (pág. 6)

Para estos autores corporativos de la UNESCO, es fundamental el juego dentro del contexto escolar incluso, dentro de la planificación regular, para mejorar el desarrollo individual y grupal de los alumnos/as.

Según (Borisova & Choi, 2018), establece:

El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad, Aunque el presente informe se centra en el enfoque de sistemas a la hora de integrar el juego en todos los aspectos de los programas de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar y de primaria. (pág. 12)

En esta publicación también consideran los juegos educativos incluso dentro de los hogares, de ahí la importancia de la participación de la familia en los procesos de aprestamiento escolar, y que este tipo de actividades se las debe adecuar no solo en la etapa inicial o preescolar sino también en la primaria.

De las convivencias escolares según (Cuevas, 2019) manifiesta:

Un factor que debe ser considerado dentro de las problemáticas de la convivencia escolar es la agresividad, estado emocional propio del ser humano, que se activa dependiendo de la situación a la que nos enfrentemos. Cabe destacar que, a través de la provocación, pueden llegar a generarse diferentes circunstancias. Una de ellas es la agresión verbal y no verbal, la cual puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo —físico, emocional, cognitivo y social—. Su carácter es polimorfo y se presenta fundamentalmente en el nivel físico.

Este manifiesto se lo puede vincular con la neurociencia, partiendo de que el cerebro tiene una parte reptil, que está diseñada para sobrevivir, esa es la razón por la que el autor califica la agresividad como una conducta propia del ser humano, la misma que se activa dependiendo de la situación, o problema que se presente. En este enunciado se identifica algo importante que es el tipo de agresión la verbal y la no verbal, que podría presentarse en todos los niveles del ser humano, la parte emocional que puede ser influida por las relaciones interpersonales dentro de la familia.

De acuerdo a (Meza, 2018) los juegos y la convivencia escolar:

Los juegos fortalecen la convivencia escolar, dado que establecen relaciones dinámicas de asociatividad y colaboración entre pares que, sin duda, favorecen la formación valórica. Por ende, se hace necesario establecer

herramientas que permitan generar espacios de confianza, de escasa competencia y de integración entre los distintos agentes educativos, especialmente entre alumnos y alumnas, por lo que el juego aparece, en este escenario, como una opción viable para promover una sana convivencia escolar. En este sentido, cabe destacar que el juego es una actividad que se encuentra presente en las diferentes áreas del desarrollo del infante, lo cual ayuda a la evolución de habilidades tanto psico neuronales como motrices y sociales.

La identificación de cómo el juego se desarrolla como una estrategia pedagógica en la mediación de conflictos y mejora del ambiente escolar, ratifica que el juego es natural en el ser humano y que todas las personas son capaces de jugar como parte de un proceso de desarrollo y progreso (Meza, 2018).

Para el autor el fortalecimiento de la cooperatividad o asociatividad dependen de manera directa del juego, realizado entre pares, es decir, entre compañeros, incluso para el autor se puede mediar a través del juego, además para el autor el juego es parte de la naturaleza del infante, es claro, que en función de su naturaleza se reconoce al juego como un derecho, por lo que el Docente tiene la obligación de incluirlo dentro del plan curricular anual.

De la convivencia escolar según (Paladino, 2006) dice:

La unidad ideal de diálogo sólo se manifiesta cuando se parte de un conflicto de acción identificado en común, así como de una cierta identidad de significados que permite dar sentidos parecidos a las mismas cosas. En los implicados se da una voluntad de intersubjetividad y de comprometerse en un proceso de diálogo; todos los participantes pueden argumentar y expresarse libremente de modo que no haya coacción y estén en pie de

igualdad. La razón dialógica como elemento principal de dicha teoría ética supone que son justos aquellos principios y normas que se han conseguido por medio de un acuerdo basado en las mejores razones, expresadas entre todos los participantes o afectados en el conflicto.

Es importante mencionar que si no hay una buena convivencia escolar en la actualidad se han creado Unidades de mediación, con la finalidad de la resolución y el mejoramiento de las relaciones interpersonales dentro de la comunidad Educativa. Para esto mencionan que los acuerdos basados en razones, por parte de las personas involucradas en el conflicto o ruptura de la buena convivencia escolar, es relevante, que cada persona involucrada comprenda el porqué de mejorar los problemas que se presentarán dentro de la Institución Educativa.

Según la (Naciones Unidas, 2013) del derecho al juego establece lo siguiente:

Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente. Estas formas cambian y se adaptan en el transcurso de la niñez.

Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. Juntos, estos factores contribuyen al disfrute que produce y al consiguiente incentivo a seguir jugando. Aunque el juego se considera con frecuencia un elemento no esencial, el Comité reafirma que es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así como un componente indispensable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual.

Es relevante la publicación de las Naciones Unidas, ya que establece a nivel internacional que el juego es un derecho del niño/a, esta actividad se la puede realizar cuando se le presente la oportunidad si existiera un lugar propicio, también se lo considera fundamental en el desarrollo físico, mental, cultural, social, emocional del infante, y que todas las personas que forman parte del entorno en su desarrollo tienen la obligación de crear sitios diseñados para ellos.

Fundamentación legal.

La (Constitución de la República del Ecuador, 2015) establece:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En la Constitución de la República del Ecuador que es la Carta Magna, se encuentra bien definido la importancia del compromiso del Estado para con la Educación, el derecho que cada uno de los ecuatorianos tiene garantizado la educación gratuita.

Según el (Reglamento General LOEI, 2012) establece:

CAPITULO VI DEL CODIGO DE CONVIVENCIA Art. 89.- Código de

Convivencia. El Código de Convivencia es el documento público construido por los actores que conforman la comunidad educativa. En este se deben detallar los principios, objetivos y políticas institucionales que regulen las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa; para ello, se deben definir métodos y procedimientos dirigidos a producir, en el marco de un proceso democrático, las acciones indispensables para lograr los fines propios de cada institución. Participan en la construcción del Código de Convivencia los siguientes miembros de la comunidad educativa:

1. El Rector, director o líder del establecimiento
2. Las demás autoridades de la institución educativa, si las hubiere
3. Tres docentes delegados por la Junta General de Directivos y Docentes
4. Dos delegados de los Padres y Madres de Familia
5. El presidente del Consejo Estudiantil. La responsabilidad de la aplicación del Código de Convivencia le corresponde al equipo directivo en estricto respeto de la legislación vigente. Este documento debe entrar en vigencia, una vez que haya sido ratificado por el Nivel Distrital, de conformidad con la normativa específica que para el efecto expida el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

(Codigo de convivencia Ecuador, 2017)

Es importante recalcar, que todos los años, se debe realizar el diseño del código de convivencia escolar, dentro de todas las instituciones educativas, con la participación de

toda la comunidad educativa. Representantes de Docentes, Estudiantes, Representantes Legales y de los Directivos.

Esta publicación del Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Cultural, hace referencia en cada uno de sus numerales a promover valores éticos, morales, que vayan a favorecer el buen desarrollo físico y emocional del alumno/a.

CUADRO OPERALIZACION DE VARIABLES

Variable	Tipo de variable	Definición Teórica	Nivel de Medición	Indicadores	Instrumentos
El juego	Independiente	Los juegos pueden ser físicos o mentales que se realiza para divertirse u otros con fines pedagógicos.	Cualitativa	Respetar las normas de los juegos. Conocer sobre los tipos de Juegos Establecer momentos (ya sea a corto, mediano o largo plazo) sobre cuando sería de aplicar el juego	Encuesta y entrevista
Variable	Tipo de variable	Definición Teórica	Nivel de Medición	Ficha de Observación	Instrumentos
Convivencia escolar	Dependiente	Es el conjunto de relaciones interpersonales entre los miembros de una institución educativa, en el marco del respeto e igualdad de derechos.	Cualitativa	Se relaciona mejor dentro de la comunidad educativa. Ha mejorado el cumplimiento de las normas dentro de plan de convivencia escolar.	Encuesta y entrevista

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se utilizó dos herramientas del tipo cualitativa y cuantitativa, con la finalidad de establecer la percepción o el estado del arte tanto de los Docentes y representantes legales, para medir la incidencia del juego en la convivencia escolar.

De las metodologías cuantitativas se diseñaron encuestas y dicha información fue tabulada, para determinar las características y el criterio de los representantes y la experiencia al utilizar las herramientas lúdicas para el aprestamiento del alumno/a.

La metodología cuantitativa, mediante las tabulaciones, se realizó con la finalidad de medir de manera estadística, lo que ayudó a determinar numéricamente la percepción y el criterio del impacto que tuvo dentro de los procesos pedagógicos de el juego y su incidencia en la convivencia escolar de los alumnos de la Unidad Educativa Mata de Plátano Inicial 1.

Las encuestas se las diseñó basándose en la técnica de (Likert, s.f.), la misma que presta alternativas a la hora de responder y abarca mayores criterios del encuestado. Al contrario de las encuestas dicotómicas al utilizar el si o no, este tipo de herramienta recoge mayor información, ya que presta varias alternativas que ayudaron a medir la percepción, actitud y aptitud del alumno/a durante todo el procesos de evaluación.

2.1 Tipo y diseño de la investigación.

El tipo de investigación que se realizó en este trabajo es Descriptiva, porque se implementó una encuesta en la Unidad Educativa Mata de Plátano, mediante herramientas lúdicas y con una organización de manera virtual y luego física teniendo en cuenta todas las medidas de bioseguridad, ya que aun nos encontramos en pandemia en el cual se pudo constatar la

estructura y el comportamiento de los alumnos/as del nivel inicial, para posteriormente hacer un diagnóstico donde los padres pudieron ser participe del trabajo, para lo cual se diseñaron las encuestas y establecer la percepción de los representantes legales y la incidencia en el comportamiento de los alumnos/as después de haber aplicado dicho taller, para lo cual se adjunta en los anexos dicha evidencia.

Este tipo de investigación exploratoria, determinó mediante un análisis de resultados el impacto de las herramientas lúdicas, pudiendo trabajar con las dos variables, tanto la independiente como la dependiente, es decir, el juego y la convivencia escolar, estas variables se aprecian en la recogida de datos del tipo cualitativa, las mismas que después se las transformaron en cuantitativas, realizando las respectivas tabulaciones estadísticas.

El Diseño de la Investigación es del tipo:

Investigación Documental:

El trabajo es una investigación del tipo documental, ya que se recurrió a ciertos expertos y organismos reconocidos a nivel internacional, cuyos trabajos han trascendido a nivel mundial, en la aplicación de herramientas lúdicas en el sector pedagógico.

2.2 Población y muestra.

En el trabajo no se requiere utilizar ninguna fórmula ya que la población es de 10 alumnos, y se realizó a todos el taller en la Unidad Educativa Mata de Plátano, el total del alumnado se completó en el menor tiempo posible y la entrevista al Docente encargado del nivel inicial 1, donde pudimos observar en primera instancia unas de las tantas falencias que tuvieron.

Los instrumentos de evaluación son los medios a través de los cuales se registra si los alumnos/as han alcanzado los objetivos planteados. En la investigación que se realizó, se

utilizaron los medios antes mencionados para la recolección de datos en la población, la ficha de observación y la encuesta.

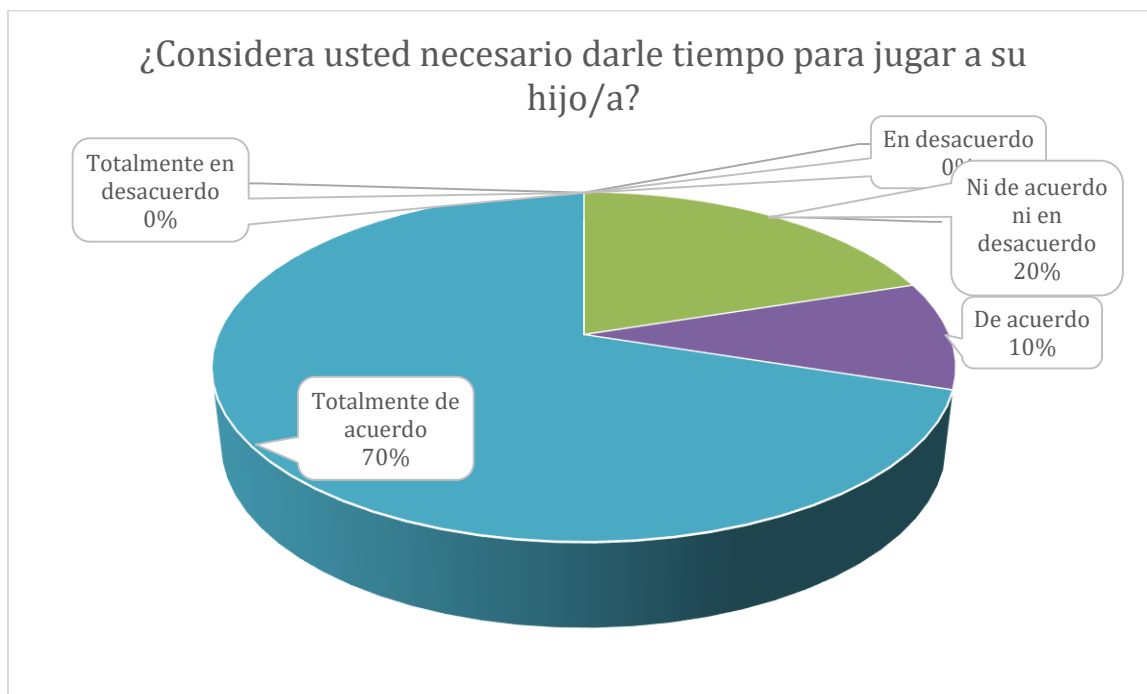
La otra herramienta que se utilizó fue la encuesta dirigida a los representantes legales (población), para determinar la aceptación de las herramientas lúdicas dentro del proceso.

CAPÍTULO 3

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 1 Pregunta # 1 Análisis de resultados

ALTERNATIVAS	# DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20
De acuerdo	1	10
Totalmente de acuerdo	7	70
RESULTADOS	10	100



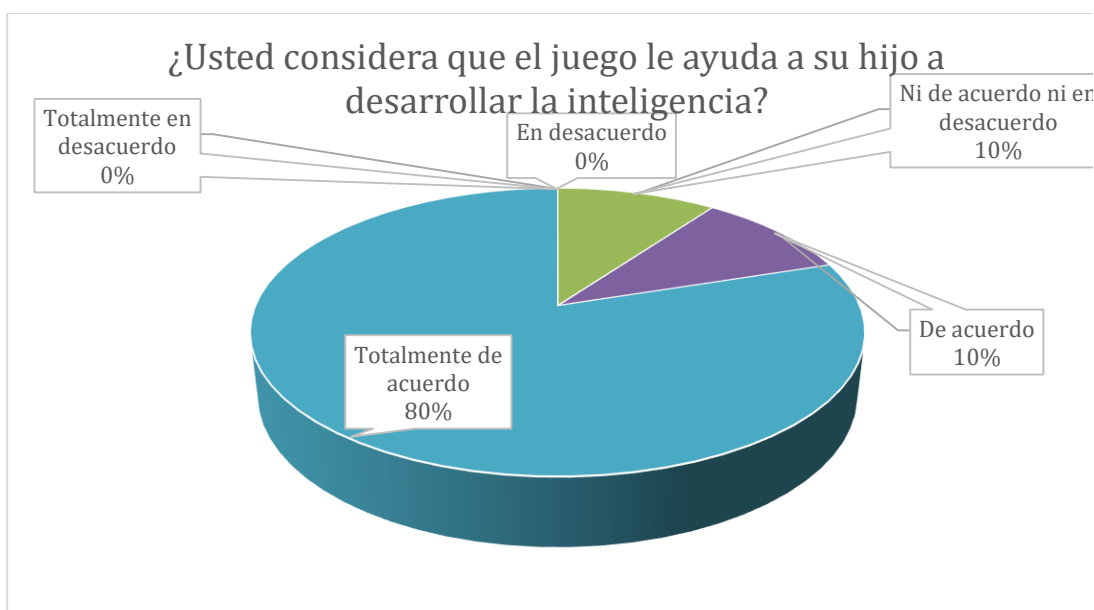
Fuente: Unidad Educativa Mata de Plátano

Elaborado por: Autoras

Nota: El 100% de los padres de familia consideran relevante el uso de los juegos dentro de los procesos educativos, y en base a la respuesta se determina que los padres realizan actividades y le dedican tiempo de calidad a sus hijos, podríamos mencionar, que este sector es en el sector rural de la ciudad, lugar que quizás por pertenecer a este sector la vida es un poco más tranquila.

Tabla 2 Pregunta #2 Análisis de resultados

ALTERNATIVAS	# DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10
De acuerdo	1	10
Totalmente de acuerdo	8	80
RESULTADOS	10	100



Fuente: Unidad Educativa Mata de Plátano

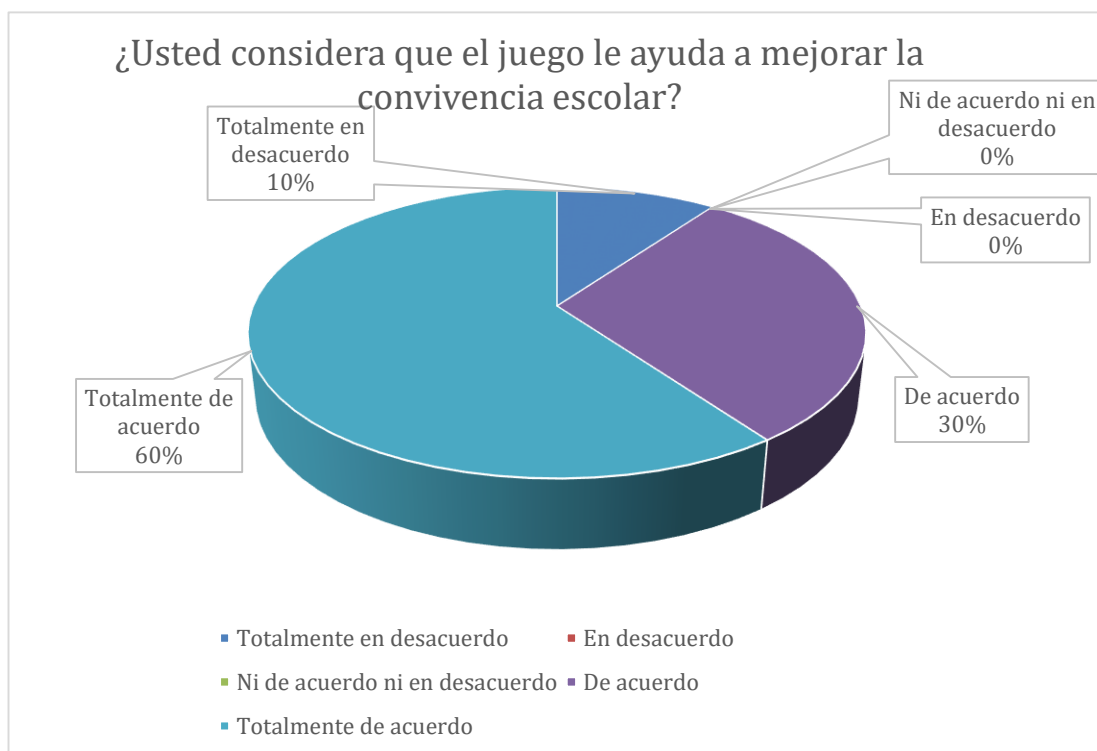
Elaborado por: Autoras

Nota: De 10 padres de familia el 90% de ellos manifiestan, por supuesto que el juego ayuda a desarrollar la inteligencia de sus hijos, es decir, aprueban el método lúdico, por lo que se recomienda, que en casa utilicen este tipo de estrategia, y solo un 10% dice que medianamente ayuda.

Tabla 3 Pregunta #3

Análisis de resultados

ALTERNATIVAS	# DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	10
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	3	30
Totalmente de acuerdo	6	60
RESULTADOS	10	100



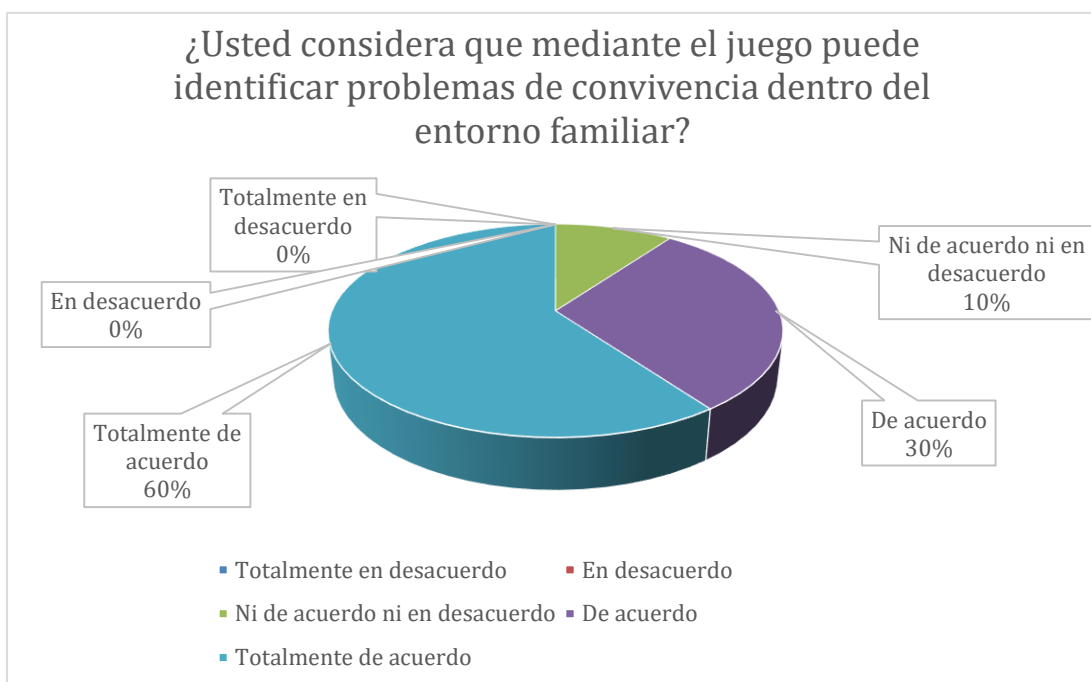
Fuente: Unidad Educativa Mata de Plátano

Elaborado por: Autoras

Nota: El desarrollo del trabajo de investigación dirigida a los padres de familia, se observa que el 60% está totalmente de acuerdo en que los juegos educativos contribuyen a la convivencia escolar, y el 30% manifiesta que está de acuerdo en que esta técnica mejora la convivencia, mientras el 10% es decir un solo padre de familia dice que está totalmente en desacuerdo a pesar de que en la primera pregunta el mismo padre manifiesta que el juego es importante.

Tabla 4 Pregunta #4 Análisis de resultados

ALTERNATIVAS	# ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10,00
De acuerdo	3	30
Totalmente de acuerdo	6	60
RESULTADO TOTAL	10	100



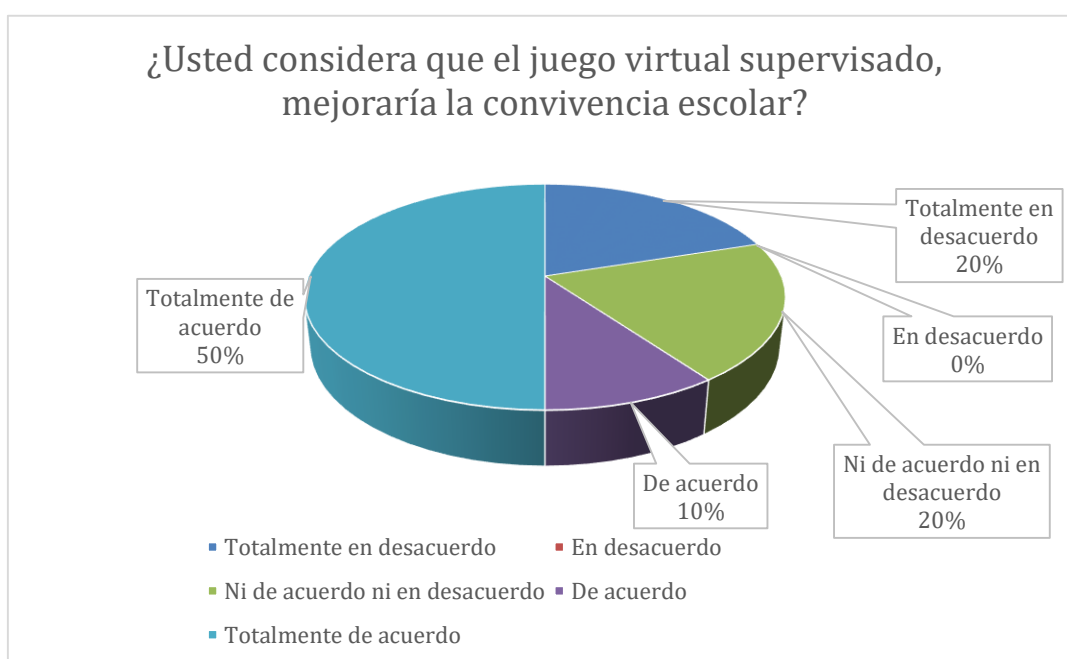
Fuente: Unidad Educativa Mata de Plátano

Elaborado por: Autoras

Nota: En esta pregunta el padre de familia manifiesta que el 10% es decir tan solo un padre de familia se mantiene neutro ni de acuerdo ni en desacuerdo, en la implementación de las herramientas lúdicas para determinar si existiera algún problema familiar dentro del entorno, un 30% dice estar de acuerdo que si le ayudaría a determinar la existencia de algún problema a través del juego y otro 60% dice estar totalmente de acuerdo, los padres están conscientes de que el juego ayuda a los procesos pedagógicos, estado de psicológico.

Tabla 5 Pregunta #5 Análisis de resultados

ALTERNATIVAS	# ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	2	20
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20
De acuerdo	1	10
Totalmente de acuerdo	5	50
RESULTADO TOTAL	10	100



Fuente: Unidad Educativa Mata de Plátano

Elaborado por: Autoras

Nota: El juego virtual no supervisado puede generar problemas de conducta, siempre y cuando no se supervise y no se controle el tiempo que se destine al juego, por eso se habla del juego virtual supervisado, es decir, cuando existen reglas en el uso del tipo de contenidos que tengan estos juegos educativos, mientras no se convierta en una adicción, el 20% está totalmente en desacuerdo, el 10% está de acuerdo, otro 20% que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 50% manifiesta que está totalmente de acuerdo en que mejora la convivencia escolar siempre y cuando se supervise.

ENTREVISTA AL DOCENTE

Nombre de la Institución Educativa “MATA DE PLÁTANO” AMIE # 09H04262 Distrito 09D11 Alfredo Baquerizo – Simón Bolívar. Zona 5

Año lectivo: 2021 – 2022

Grado: Nivel inicial 1

Docente: Lcda. Anita María

¿Cuál es su opinión de los juegos lúdicos en la convivencia de los alumnos/as en el nivel inicial 1?

Les ayuda a mejorar las relaciones de convivencia y a mejorar sus capacidades, creatividad y el aspecto motriz.

¿Considera necesario los juegos lúdicos en la etapa inicial de escolaridad?

Si porque le ayuda al niño en el progreso intelectual y a la exploración de las capacidades creativas en el medio y obviamente al aprendizaje.

¿Cómo le ayuda un juego en el plan curricular?

Sirve para potenciar las actitudes en las relaciones y el sentido del humor en las personas, mejorando la atención y motivación.

¿Considera usted necesario un rincón del juego y porqué?

Si porque promueve el desarrollo integral de los niños/as, les ayuda a conocerse a si mismos y al mundo que los rodea.

¿Podría poner de ejemplo un juego que usted haya utilizado y para que le sirve?

La rayuela de número, este juego les ayuda a los niños/as a aprender y escribir los números y a despertar sus habilidades como contar, razonar, y a mejorar su equilibrio.

¿Considera que las actividades lúdicas son aplicables solo en el aula de clase o requiere aplicar las aulas invertidas para mejorar la convivencia escolar?

Considero que es importante aplicar estos juegos dentro y fuera del aula de clase porque así el niño/a mejora su desarrollo en la convivencia.

¿Como Docente usted puede determinar a través del juego estados emocionales que estén afectando la convivencia escolar?

Si se puede determinar el estado emocional del niño/a, ya que esto facilita expresar sus emociones y aliviar sus tensiones en el medio ya que les permite entrar en contacto con otros niños/as.

¿Piensa usted que los juegos educativos virtuales ayudan a la convivencia escolar?

Claro pero los juegos deben ser supervisados, a través de la pantalla los niños/as no pueden relacionarse con sus compañeros de manera directa pero, es una opción para observar juegos educativos que lleven mensajes para mejorar la convivencia escolar.

CONCLUSIONES

El proyecto que realizó fue de gran importancia para todo el alumnado y el sistema académico, tuvimos en cuenta de las grandes falencias de la convivencia escolar en estos tiempos aun de pandemia en la Unidad Educativa Mata de Plátano.

Para este trabajo en equipo se requirió el apoyo y la complicidad de todos aquellos, padres de familia, docentes y directiva del plantel; así la Unidad Educativa Mata de Plátano no sólo mejoró la convivencia escolar a través de la implementación de juegos antes mencionados y descritos en su totalidad, si no que como punto adicional será de gran ayuda y ejemplo para otras Unidades Educativas del sector o de diferentes ciudades.

El papel fundamental lo tiene el padre de familia, ya que es el principal apoyo de los estudiantes y formadores de valores, tales como: la responsabilidad, respeto, puntualidad, aceptación de diversidad de género, solidaridad, valores que realmente son totalmente indispensables en la vida de cada una de las personas, no sólo de los estudiantes.

Las capacitaciones constantes en este tema promoverán a que los docentes sepan cómo recurrir a resolver problemas o terminar diferencias entre estudiantes.

RECOMENDACIONES

Durante la aplicación de este trabajo se pudo observar que existen pocos materiales o herramientas lúdicas para ser utilizadas dentro de la Unidad Educativa, por lo que sería importante que dentro de los presupuestos dirigidos a las Unidades Educativas en el nivel inicial 1, se provea herramientas lúdicas, tal como se entregan los textos escolares, hay que considerar que debido a los fundamentos que se documentó, se puede observar que en esta edad el infante, prácticamente absorbe toda información que se le entregue, y que demuestra un mayor nivel de eficiencia cuando dentro de los planes se les establece los juegos educativos, de ahí que los principales autores Montessori y Piaget, norman el Método Montessori aplicado por primera vez a nivel nacional en Italia, y el segundo autor jugando y aprendiendo, es decir, el uso de herramientas lúdicas es relevante dentro de los pensum académicos, promoviendo una amplia practica de docentes a estudiantes, próximamente volverán a las aulas y los estudiantes del Nivel 1 será la primera vez que asistan presencialmente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(s.f.).

(s.f.).

Arcos, M., & Vigil, G. (2007). El juego como elemento favorecedor del acercamiento de ciencias: En particular, en las actividades de ciencias recreativas. Ponencia presentada en la Reunión de la Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología en América Latina y el Caribe.

Borisova, I., & Choi, M. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF,9.

Britton, L. (2017). Jugar y aprender del Método de Montessori. Londres: PAIDÓS.

Carmona, M., & Villanueva, C. (2006). Guía práctica en el juego del niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Univ. de Granada.

Carsé, J. P. (1989). Juegos finitos y juegos infinitos. Malaga: Es: Editorial Sirio.

Codigo de convivencia Ecuador. (2017). Obtenido de https://alemanhumboldt.edu.ec/guayaquil/wp-content/uploads/2018/02/cah_codigodeconvivencia.pdf

Constitución de la República del Ecuador. (21 de 12 de 2015). Obtenido de <https://www.cosede.gob.ec/wp-content/uploads/2019/08/CONSTITUCION-DE-LA-REPUBLICA-DEL-ECUADOR.pdf>

Contreras, O., Gómez, I., & Madrona, P. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Iberoamericana de Educación.

Cuevas, C. (2019). *Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I:E N 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso*. Obtenido de Chepen: UNiversidad Nacional Pedro Ruiz Gallo: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoYLaConvivenciaEscolarEnNinosYNinas-8238520.pdf>

EDUCREA. (2021). *FUNDACIÓN EDUCREA*. Obtenido de <https://educrea.cl/10-dinamicas-grupales-para-fomentar-la-convivencia-escolar/>

Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en la educación física. Sevilla: Wanceulen.

García, A., & Llul, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Palabra.

Garrido, P. (2010). El juego Infantil y su metodología. Madrid: Palabra.

Huizinga. (1990). La competencia lúdica más antigua que la cultura.

Jimenez, C. (2002). La lúdica y el juego un universo de posibilidades para la educación. Pereira: Universidad Libre Seccional Pereira.

Likert. (s.f.). *Escalas de Likert*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-escala-de-likert-y-como-utilizarla/>

Limon. (22 de Julio del 2013). El juego visto desde las neurociencias.

- Meza, M. (2018). *Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero*. Obtenido de Chinchero: Universidad Cesar Vallejos.:
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-
ElJuegoYLaConvivenciaEscolarEnNinosYNinas-8238520.pdf
- MINEDUC. (2016). *Currículo Educación*. Obtenido de Educacion:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Naciones Unidas. (2013). *El derecho al juego, Una definición de la observación General #17*. Obtenido de <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Paladino, C. (4 de 2006). *Redalyc. Conflictos en el Aula. Perspectivas y voces docentes*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/298/29826312006.pdf>
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. En T.d. Lúdica. Sevilla: Wanceulen.
- Peña, O., Manrique, A., & Pardo, S. (2015). *El juego y su incidencia*. Colombia: Educación y Ciencia.
- Piaget, J. (2015). *Juego de Reglas*.
- Reglamento General LOEI. (26 de 7 de 2012). *evaluación.gob.ec*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/Anexos-enero-2015/a.2/reglamento-loei.pdf>
- Ruiz, G. (2013). *John Dewey el juego en la incidencia escolar*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447544540006>
- Tecnología en la educación Inicial*. (2012). Obtenido de <https://tecnologiaenlaeducacioninicialjuana.blogspot.com//>
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. En estudios y documentos de educación #34*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Viciano, V., & Conde, J. (2002). *El juego en el currículo de educación infantil*. Málaga: JA Moreno.



Anexo 2: Realizando encuestas



Anexo 3: Finalizando encuestas



Anexo 4: Revisión de las preguntas de la encuesta