



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Modalidad de titulación: Proyecto de investigación

Tema:

El juego simbólico para desarrollar habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años.

Autor/a:

Tiffany Samira Zamora Esmeraldas

Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez

Licenciatura en Educación Inicial

Agosto 2026 – Bahía de Caráquez

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de docente tutor de la Facultad de Ciencias en la Educación de la Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y aprobado el Trabajo de Investigación, bajo la autoría de la estudiante **Zamora Esmeraldas Tiffany Samira**, Legalmente matriculada en la carrera de Educación Inicial periodo académico 2025-2 y 2026-1, cumpliendo un total de 384 horas, cuyo tema del proyecto o núcleo problemático es: **“El juego simbólico para desarrollar habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de ley en contrario.

Bahía de Caráquez, 15 de agosto el 2026

Lo certifico,



Ing. Emilia Melani Gautherot Hernández

Docente tutor

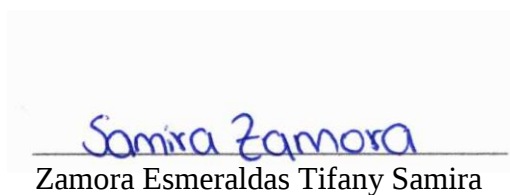
Área: Educación Inicial

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La responsabilidad de la investigación, resultados y conclusiones emitidas de este trabajo pertenece exclusivamente a la autora.

El derecho intelectual de esta investigación corresponde a la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión Sucre 1016E01- Bahía de Caráquez.

La autora



Samira Zamora
Zamora Esmeraldas Tifany Samira

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Previo del cumplimiento de los requisitos de ley, el tribunal de grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

S.E. Ana Isabel Zambrano Llor
SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA

DEDICATORIA

Este proyecto se la dedico primeramente a **Dios** quién supo guiarme por buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en las pruebas que se presentaban, enseñándome a superar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mí misma, por la valentía de seguir adelante incluso en los momentos más difíciles, por no rendirme ante las dificultades, creer en mis capacidades y por mantenerme firme en la búsqueda de mis metas. Este logro es el reflejo de cada sacrificio, aprendizaje y paso dado a lo largo de este camino.

A mi familia por su cariño, apoyo y confianza incondicional durante cada etapa de este camino.

Para papi Jorge, tía Carmen y mami Socorro, que desde el cielo iluminan mi camino, que, aunque ya no están físicamente conmigo viven siempre en mi corazón. Su amor, sus enseñanzas y sus recuerdos han sido una fuente de inspiración y fortaleza para alcanzar este logro.

A mi mamá Patricia Esmeraldas, por ser mi mayor ejemplo de amor, fortaleza y sacrificio, gracias por su apoyo incondicional, sus consejos, su comprensión y por estar siempre a mi lado en los momentos más difíciles, por haber sido padre y madre para mí enseñándome los valores, principios y la perseverancia que hoy me definen como persona. Este logro también es suyo, porque con su esfuerzo, entrega y amor hizo posible que llegara hasta aquí.

AGRADECIMIENTOS

Dejo constancia de mi profundo agradecimiento a las autoridades de la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”, por la formación académica brindada y por contribuir al desarrollo de mi carrera profesional.

De manera especial, expreso mi sincero agradecimiento a la Ing. Emilia Melani Gautherot Hernández, Mgs. Por su orientación, dedicación y su apoyo constante durante en desarrollo de este trabajo, su guía y acompañamiento fueron fundamentales para la culminación exitosa del mismo.

De igual manera, agradezco a la Lcda. María Carmen Patiño López, Mgs. Coordinadora de la carrera, por su apoyo y gestión durante mi formación académica, por compartir sus sabios conocimientos que me permitió llegar a alcanzar mi meta.

Finalmente, agradezco a mi familia por su amor, su comprensión y apoyo constante, pilares fundamentales que me impulsaron a perseverar y alcanzar este importante logro académico. Asimismo, expreso mi gratitud a mis compañeros de la Universidad con quienes compartí el proceso de formación profesional, forjando una valiosa amistad y acompañamiento mutuo que contribuyó al cumplimiento de esta meta.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Tabla de contenido

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	II
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTOS	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VI
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
ÍNDICE DE IMÁGENES	IX
RESUMEN.....	X
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	4
1. Marco teórico.....	4
1.1.1. Definición de juego simbólico.....	4
1.1.2 Características del juego simbólico.....	4
1.1.3 Etapas del desarrollo del juego simbólico.....	5
1.1.4 Importancia del juego simbólico en el aprendizaje infantil.....	5
1.1.5 Tipos de juegos simbólicos en niños de 4 a 5 años	6
1.1.6 Estrategias para fomentar el juego simbólico en el nivel inicial	7
1.2.1 Definición de habilidades socioemocionales	7
1.1.2. Características emocionales, sociales y cognitivas	8
1.2.3 Desarrollo de habilidades socioemocionales en la primera infancia.....	9
1.2.4 Influencia del entorno familiar escolar.....	10
1.2.5 Rol del docente en el fortalecimiento socioemocional.....	11
1.2.6 Evaluación de competencias socioemocionales	12
CAPÍTULO II	14
2. Diseño metodológico	14
2.1. Población y muestra.....	14

Métodos y técnicas.....	15
2.2. Análisis e interpretación de la encuesta realizada a la Unidad Educativa “La Inmaculada”	17
2.3. Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas al personal Docente en la Unidad Educativa “La Inmaculada”.....	23
2.4. Análisis cruzado de la información	27
CAPITULO III	28
3. Diseño de la propuesta	28
3.1 Tema de la propuesta.....	28
3.2 Antecedentes	28
3.3 Justificación.....	29
3.4. Objetivos	29
3.4.1 Objetivo general	29
3.4.2 Objetivos específicos.....	30
3.5 Desarrollo de la propuesta.....	30
CONCLUSIONES	45
RECOMENDACIONES	46
BIBLIOGRAFÍA.....	47
ANEXOS.....	50
Anexo 1: ficha de observación	50
Anexo 2: Preguntas de entrevista realizada a personal docente de la Unidad Educativa “La Inmaculada”.	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estadísticas de fiabilidad de escala de frecuencia	17
Tabla 2. Frecuencias para expresar sus emociones con facilidad	18
Tabla 3. Frecuencia para emplear el juego simbólico en actividades educativas.....	18
Tabla 4. Frecuencia para la participación de juegos de imitación.....	19
Tabla 5. Frecuencias para compartir con otros niños a través del juego	19
Tabla 6. Frecuencias para resolución de conflictos.....	20
Tabla 7. Empatía infantil.....	20
Tabla 8. Frecuencia de juegos simbólico en actividades pedagógicas	21
Tabla 9. Frecuencias para promover actividades simbólicas	22
Tabla 10. Frecuencias para incentivar el desarrollo socioemocional	22
Tabla 11. Frecuencias para familia	23
Tabla 12. Docentes entrevistados en la Unidad Educativa “La Inmaculada”	24
Tabla 13. Análisis y sistematización de acuerdo a la entrevista.....	24
Tabla 14. Presupuesto del Rincón del juego simbólico.....	32
Tabla 15. Actividad lúdica: Familia en casa	32
Tabla 16. Actividad lúdica: Vamos de compra	33
Tabla 17. Actividad lúdica: Soy un profesional	34
Tabla 18. Actividad lúdica: Mi mundo de fantasías.....	35
Tabla 19. Actividad lúdica: Resolver conflictos	36
Tabla 20. Presupuesto de tarjetas de emociones	37
Tabla 21. Presupuesto de cuentos infantiles ilustrados	38
Tabla 22. Presupuesto de títeres y muñecos expresivos.....	38
Tabla 23. Presupuesto de disfraces y accesorios.....	39
Tabla 24. Presupuesto de rompecabezas cooperativos.....	39
Tabla 25. Presupuesto de bloques de construcción	40
Tabla 26. Presupuesto de masas flexibles y materiales sensoriales	40
Tabla 27. Presupuesto de videos educativos y canciones infantiles.....	41

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Propuesta de rincón de juego simbólico en la Unidad Educativa “La Inmaculada” ..	31
Imagen 2. Guía didáctica sobre el juego simbólico.....	42
Imagen 3. Secciones de guía didáctica.....	43
Imagen 4. Sección y conclusión de guía didáctica.....	44

RESUMEN

En las instituciones educativas es necesario contar con estrategias pedagógicas que promuevan el proceso inicial del desarrollo en la infancia de los niños mediante el juego simbólico, lo cual, es una herramienta esencial debido a que fortalece la comunicación emocional, la interacción social, la empatía y la resolución de conflictos en aspectos indispensables para el bienestar y el aprendizaje infantil. Esta investigación tuvo como finalidad, analizar la relevancia del juego simbólico para reforzar las diferentes capacidades socioemocionales en infantes entre 4 a 5 años de edad en la institución educativa “La Inmaculada”. Además, se empleó una metodología de carácter mixto, lo cual, se convino el método cualitativo y cuantitativo, sin embargo, se aplicó técnicas como la entrevista que fue dirigida a docentes de la institución y la encuesta a los diferentes padres de familia, con la finalidad de obtener datos significativos que respalden el estudio realizado. La muestra estuvo integrada por 2 docentes y 13 padres de familia, los resultados obtenidos evidenciaron que el juego simbólico es muy utilizado en el aula y es percibido positivamente tanto por docentes como por representantes legales, debido a que favorece habilidades como la empatía, la comunicación, la convivencia, la expresión emocional y la resolución pacífica de conflictos. Como propuesta, se planteó un rincón del juego simbólico como estrategia pedagógica orientada a los niños de la Unidad Educativa “La Inmaculada”. Este espacio estará organizado en diferentes ambientes temáticos que incluyen el rincón del hogar, la tienda, las profesiones y los disfraces, diseñados para fomentar la participación activa y la imaginación sobre las habilidades socioemocionales a través de un aprendizaje significativo y contextualizado.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral en la primera infancia es fundamental para el proceso formativo de los niños dado que favorece su bienestar y la adaptación social a lo largo de la vida. La educación inicial, más allá de transmitir conocimientos, busca generar experiencias significativas en la enseñanza de los niños, donde les permita explorar, vivenciar y adquirir aprendizajes a partir de su interacción con el entorno y con los demás.

Bajo este contexto, es relevante mencionar que el juego simbólico no solo estimula la parte del desarrollo del lenguaje y la cognición, sino que además promueve habilidades socioemocionales fundamentales para los infantes, las mismas que regulan principalmente las emociones como la cooperación y su empatía. Además, dicho juego en la educación temprana como una táctica pedagógica es relevante o escasa, lo cual, puede obstaculizar las habilidades socioemocionales en los primeros años de vida del niño, por ello, es imprescindible estudiar como contribuir en un ambiente educativo seguro.

De la misma forma, la relevancia del juego simbólico en esta etapa se sustenta en evidencias científicas que indican que, a través de este juego, los niños fortalecen competencias sociales y emocionales necesarias para su desarrollo saludable y su integración social. Como sostienen García et.al (2025), el juego simbólico promueve el desarrollo integral de niños, proporcionando herramientas que les permitan abordar y adaptarse con los retos de su entorno.

Por otro lado, las habilidades socioemocionales también son esenciales en el desarrollo holístico del niño, puesto que es un conjunto de competencias que facilitan al individuo reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como establecer relaciones con más niños que generen un aprendizaje significativo. Como lo manifiesta Vélez et.al (2022), las habilidades socioemocionales son indispensable en la vida cotidiana de los niños, al igual que otras destrezas, siendo este muy importante porque ayuda la relación entre pares, considerando que favorecen al desarrollo integral del niño.

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la importancia del juego simbólico en el fortalecimiento las habilidades socioemocionales de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”.

Diseño teórico

Problema

¿De qué manera el juego simbólico favorece al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en infantes entre 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “La Inmaculada”?

Objeto

Desarrollo socioemocional

Campo

Educación Inicial

Objetivo

Analizar la importancia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”.

Variables

Variable dependiente

Habilidades socioemocionales

Variable independiente

Juego simbólico

Tareas científicas

- Conceptualizar las variables propuestas acerca del juego simbólico y su respectivo fortalecimiento en el desarrollo socioemocional en menores de 4 a 5 años de edad.
- Identificar las habilidades socioemocionales que tienen los niños de 4 a 5 años antes de que participen en actividades basadas en el juego simbólico en la Unidad Educativa “La Inmaculada”.
- Diseñar estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego simbólico que incentiven el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en la educación inicial en la Unidad Educativa “La Inmaculada”.

Diseño metodológico

Enfoque metodológico

Medina et. al (2023) mencionan que, el enfoque mixto pretende integrar las ventajas de los métodos cualitativo y cuantitativo con el propósito de alcanzar una visión más amplia y profunda de los fenómenos estudiados.

En este estudio se empleó un enfoque mixto, puesto que permitió combinar la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos para comprender como los niños de 4 a 5 años desarrollan sus habilidades socioemocionales a través del juego simbólico. De esta manera, fue posible analizar y diagnosticar no solo las conductas durante la interacción lúdica, sino también las emociones, actitudes y formas de relación que emergen en este proceso. Esto posibilitó identificar patrones y significados en las experiencias de los niños, lo que sirvió como base para proponer estrategias pedagógicas que fortalezcan la educación socioemocional en la primera infancia.

Alcance de investigación

Según Tigrero (2022), los estudios descriptivos consisten en ofrecer una caracterización detallada de fenómenos o situación específica. Esto incluye identificar y explicar los componentes, las categorías o los distintos grupos que lo integran para lograr una visión clara y organizada de su estructura. Del mismo modo, este tipo de investigación no solo se limita a posponer las partes, que forma el tema del estudio, sino que también se esfuerza por mostrar las condiciones, interacciones o vínculos que se generan entre dicho objeto y otros factores, situaciones o realidades con su desarrollo.

De tal manera, el alcance descriptivo se identificó para analizar como los niños de 4 a 5 años cultivan sus competencias socioemocionales mediante el juego simbólico, describiendo las conductas observadas, las formas de interacción, las emociones y actitudes que se manifestaron durante las actividades lúdicas. Así, la investigación no tuvo como meta establecer vínculos de causa y efecto, sino más bien ofrecieron un análisis y comprensión de las características y expresiones del fenómeno, proporcionando información valiosa para el desarrollo de enfoques pedagógicos destinados a potenciar la educación socioemocional en la infancia temprana.

CAPÍTULO I

1. Marco teórico

1.1.1. Definición de juego simbólico

Es importante señalar que, el juego simbólico evoluciona cuando un niño logra transformar sus objetos y elementos de su entorno en situaciones y espacios imaginarios, los cuáles emergen de su comprensión del mundo (Arteaga et. al, 2023). En este sentido, esta actividad lúdica no solo refleja la creatividad del niño, sino que también crea un mecanismo que consolida un aprendizaje significativo. En consecuencia, su integración el contexto de la educación es esencial para promover al desarrollo integral, que cubre tanto la imaginación, la capacidad de interacción social y la madurez emocional de los niños.

El juego simbólico es muy importante en el desarrollo de los niños porque les permite usar su imaginación y creatividad para representar situaciones de la vida real, a través de este tipo de juego, no solo desarrollan su pensamiento, sino también aprenden a expresarse mejor y a relacionarse con los demás, además les ayuda a comprender su entorno transformando objetos comunes en elementos imaginarios.

1.1.2 Características del juego simbólico

Tómala et. al (2025) manifiestan que, el juego simbólico se considera uno de los métodos de aprendizaje más seguros y debe desarrollarse al máximo, los niños expresan sus sentimientos y emociones al imitar roles de las personas que están en su entorno e interactúan con el mundo exterior cuando los infantes utilizan la razón, el juego se convierte en su lenguaje principal. De este modo, este tipo de juego favorece el desarrollo del pensamiento y la inteligencia, convirtiéndose en un lenguaje fundamental, el cual los niños interpretan, comprenden e interactúan con el medio que les rodea. Por ello, el juego simbólico debe fomentarse y desarrollarse al máximo en los procesos educativos, considerando que fortalece los aprendizajes esenciales y el desarrollo integral del niño.

Desde esta perspectiva, el juego simbólico permite al niño representar a realidad a través de símbolos, acciones y roles que fortalecen su desarrollo cognitivo y social. En este sentido, según Aguirre et.al (2024), esta capacidad se evidencia cuando el niño sustituye un objeto por otro en su juego, utiliza gestos o acciones para simbolizar situaciones, transforma mentalmente objetos en otras entidades, muestra comprensión de

que un objeto puede representar a otro y asume roles que adoptan las características y comportamiento de diferentes personajes. En consecuencia, estas actividades demuestran el desarrollo del pensamiento simbólico, que refuerza el juego como recurso clave para el aprendizaje y la comprensión del entorno.

El juego simbólico es una forma clave de aprendizaje en lo niños, puesto que a través de él expresan sus emociones y comprenden el mundo que los rodea, mediante la imitación de roles y el uso de la imaginación desarrollan su pensamiento y fortalecen su inteligencia, dado que permite presentar la realidad usando objetos, gestos y situaciones que tienen significado para ellos, por eso es fundamental promover este tipo de juego en la educación, debido a que contribuye a su desarrollo integral.

1.1.3 Etapas del desarrollo del juego simbólico

García et. al (2025) expresa que, cada etapa del desarrollo del juego simbólico corresponde a una determinada fase particular de construcción del esquema, llamada teoría del núcleo imaginario. De esta forma, el juego simbólico permite la representación de situaciones reales e imaginadas que reflejan sentimientos, pensamientos y relaciones sociales, lo que promueve el fortalecimiento de habilidades socioemocionales y contribuye de manera progresiva a la construcción del núcleo imaginario del niño.

Por su parte Guala et. al (2022) argumenta que, es importante conocer las etapas que se relacionan entre sí, el juego simbólico es una actividad que persiste a lo largo de la vida de una persona, enriquecer sus conocimientos y habilidades, para mejorar la relación con las personas del entorno en el diario vivir, sin embargo, es imprescindible aplicar dicho juego desde la edad temprana.

En este proceso, el niño sigue una secuencia del juego simbólico promoviendo el desarrollo de habilidades como empatía, comunicación, autorregulación, cooperación, permitiendo al niño expresar sentimientos y asumir roles sociales. En consecuencia, cada etapa del desarrollo del juego contribuye de manera progresiva a la construcción del núcleo imaginario del niño, que fortalece su desarrollo emocional, social y cognitivo.

1.1.4 Importancia del juego simbólico en el aprendizaje infantil

Según González et. al (2022), la importancia del juego simbólico para los niños pequeños radica en que estas actividades lúdicas son un recurso importante en las relaciones sociales y en su desarrollo psicomotor. Cabe resaltar que, es un proceso importante para las relaciones sociales porque permite a los niños interactuar,

comunicarse y asumir roles que promueven la cooperación y el respeto por los demás. Por lo que, promueve el desarrollo psicomotor puesto que involucra movimientos corporales y manipulación de objetos que fortalecen la coordinación, el control corporal y la motricidad. Por tanto, estas actividades recreativas son fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

En la actualidad, dentro del entorno educativo es indispensable implementar tácticas o estrategias para el bien común de la población, lo cual, es importante fomentar un aprendizaje de calidad y significativo en las instituciones. Según Paliza et. al, (2025), menciona que las practicas educativas son aquellas que se fundamentan de acuerdo al juego simbólico, el cual, posibilita la creación de un entorno formativo más exclusivo y adaptable, respetando el estilo de formación de la institución, debido a ello, favorece una mejor calidad de los diferentes procesos de aprendizaje para los estudiantes.

El juego simbólico es una herramienta principal en el desarrollo infantil, porque permite a los niños relacionarse con otros, comunicarse y aprender a través de la interacción, asimismo favorece el desarrollo psicomotor al involucrar movimientos y manipulación de objetos que mejoran su coordinación, en el contexto educativo contribuye a generar ambientes más flexibles e inclusivos, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje, desta manera potencia un aprendizaje más significativo y el desarrollo integral de los niños.

1.1.5 Tipos de juegos simbólicos en niños de 4 a 5 años

Tómala (2021) sostiene que, el juego es un método que utilizan los niños para explorar y aprender de su propio entorno, que enfatiza los conceptos básicos del aprendizaje como la confianza, la seguridad en el entorno infantil. Siendo una destreza en el cual los niños aprender a liderar su propio juego desde una edad temprana. En este sentido, el juego permite a los niños explorar su entorno con confianza y seguridad, fomentando el desarrollo de la autonomía y el liderazgo en sus procesos de aprendizaje desde infancias tempranas.

Abril et. al (2024) mmanifiestan que, mediante este tipo de juego los niños usan su imaginación para representar objetos y acciones con elementos de sustitución, como convertir una caja en un barco o imitar a los adultos en sus actividades cotidianas. En consecuencia, este tipo de juego ayuda a construir aprendizajes esenciales, permitiendo a los niños comprender y redefinir su realidad a través de experiencias lúdicas, donde se

constituye como una estrategia educativa adecuada que favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

El juego es una forma en la que los niños exploran y aprenden de su entorno, desarrollando confianza, seguridad y autonomía desde temprana edad, a través de este, también comienzan a liderar sus propias actividades y a tomar decisiones, además mediante el juego simbólico usan su imaginación para representar situaciones como imitar a los adultos o transformar objetos en otros, de esta manera construyen aprendizajes significativos y fortalecen su desarrollo cognitivo.

1.1.6 Estrategias para fomentar el juego simbólico en el nivel inicial

Con el fin de fomentar el juego simbólico dentro del aula, se considera fundamental la intervención del docente, que debe diseñar espacios y actividades adecuados para lograr una estimulación apropiada de la imaginación y la creatividad de los niños (Gavilanes et. al, 2025). En este sentido, la intervención del docente resulta esencial para promover el juego simbólico en el aula, en razón de que estimula la imaginación y la creatividad de los niños mediante el diseño de espacios y actividades óptimas, favoreciendo así su desarrollo integral.

Bajo este enfoque, es importante que el docente participe activamente en la planificación de estrategias educativas que promuevan la participación de los niños y promuevan el desarrollo integral. La docente de educación debe aplicar estrategias que promuevan la participación en los niños, asegurando que la adaptación del rincón del juego simbólico sea beneficiosa en el desarrollo del lenguaje y la creatividad en los niños (Quimis et.al, 2024). Como resultado, la adecuada organización de estos salones ayuda a fortalecer las habilidades comunicativas y creativas, promoviendo importantes procesos de aprendizaje desde la primera infancia.

Para fomentar el juego simbólico en el aula, es necesario que el docente diseñe espacios y actividades que estimulen la imaginación y creatividad de los niños, su participación activa permite crear estrategias que motiven la intervención y el aprendizaje de los estudiantes, asimismo la organización adecuada de rincones de juego favorece el desarrollo del lenguaje.

1.2.1 Definición de habilidades socioemocionales

Las habilidades socioemocionales se consideran un subconjunto de habilidades, cualidades y atributos importantes para el éxito personal y el funcionamiento social

(Delgado et. al, 2022). Evidentemente, estas habilidades no sólo complementan las capacidades cognitivas, sino que también permiten a los individuos funcionar eficazmente en una variedad de contextos sociales. Por ejemplo, la autorregulación emocional, la empatía y la comunicación asertiva contribuyen a relaciones interpersonales saludables. Así mismo, diversos estudios han señalado que el desarrollo de habilidades socioemocionales afecta directamente a la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la adaptación al cambio.

Las habilidades socioemocionales, según Mirabá et. al, (2024), son esenciales para un desarrollo integral de personas, en razón de que promueven la autorregulación de las emociones y el comportamiento, lo que permite funcionar eficazmente en diferentes contextos, sin embargo, estas habilidades son particularmente significativas en el entorno académico, debido a que intervienen directamente en la convivencia formativa como en el rendimiento educativo. En efecto, la autorregulación promueve la toma de decisiones responsable y la resolución adecuada de conflictos, de igual manera, fortalece la adaptación a un entorno cambiante y exigente, por tanto, su desarrollo sistemático es la base de una formación universitaria integral.

Las habilidades socioemocionales son un conjunto de capacidades que permiten a las personas desenvolverse adecuadamente en distintos contextos sociales, estas no solo complementan el desarrollo cognitivo, sino que también favorecen la autorregulación emocional, la resolución de problemas y la adaptación a los cambios, por ello su desarrollo es fundamental para lograr un aprendizaje integral y una buena convivencia tanto en el ámbito académico como social.

1.1.2. Características emocionales, sociales y cognitivas

Según Martínez et. al (2026), la incorporación de competencias de empleabilidad enriqueció el análisis, mostrando que además de fortalecer sus habilidades socioemocionales y cognitivas, los egresados necesitan un fortalecimiento más profundo de las competencias digitales, especialmente en áreas relacionadas con la actualización tecnológica y el uso de herramientas digitales para la actividad personal. Desde esta perspectiva, el fortalecimiento de las competencias digitales abarcan aspectos sociales, cognitivas y finalmente emocionales, sin embargo, adaptarse al entorno tecnológico requiere autorregulación y voluntad de

aprender continuamente. También, demanda habilidades sociales para la interacción profesional en entornos virtuales. Por consiguiente, es necesaria una clara integración de estas competencias en la formación integral para garantizar la empleabilidad actual.

En relación con el desarrollo infantil de los niños, el vínculo entre padres e hijos es un elemento esencial del crecimiento emocional y social del niño, en este contexto las relaciones afectivas caracterizadas por el cariño, la confianza y el apoyo de los primeros años contribuyen a la creación de un ambiente seguro para su desarrollo. El aspecto principal, entre la relación que mantienen los padres e hijos es considerable debido a que es un vínculo emocional positivo, el cual, define la confianza hacia el infante, sin embargo, la felicidad, la comunicación, el brindarle refugio, la atención sin condiciones y una actitud integral son aquellos aspectos que definen el desarrollo emocional del menor Pardo et al. (2025).

Hoy en día es necesario fortalecer las competencias digitales junto con las habilidades socioemocionales, debido a que permiten adaptarse mejor a los cambios tecnológicos, además en la infancia una buena relación entre padres e hijos favorece la seguridad y confianza, ambos aspectos son clave para el desarrollo integral de la persona.

1.2.3 Desarrollo de habilidades socioemocionales en la primera infancia

En el contexto del desarrollo infantil, las habilidades socioemocionales se configuran como parte esencial de la primera infancia en la medida en que contribuyen a la formación de la identidad y al fortalecimiento de vínculos fundamentales. Bajo este enfoque, la interacción con pares favorece la adquisición progresiva de habilidades emocionales y sociales, por ende, los centros de educación infantil juegan un papel estratégico en la educación integral del niño. El desarrollo socioemocional y afectivo de los niños de 4 a 5 años en los centros de educación inicial se da en un proceso complejo de compartir y convivir con sus pares para lograr la aceptación, la autonomía, la identidad y sus interacciones fuera del entorno educativo con la familia y la sociedad en general (Bosmediano, 2021). En coherencia con lo expuesto, esta etapa constituye un período fundamental para fortalecer la autonomía y aceptación social. Además, la convivencia diaria contribuye a la regulación emocional y la interiorización de normas, por tanto, la conexión entre

familia, escuela y sociedad es muy importante para el desarrollo socioemocional de los niños.

De acuerdo con Restrepo (2025), las habilidades sociales establecen un conjunto de conductas que permiten a los niños interactuar adecuadamente en diferentes contextos, expresar sentimientos, expresar deseos y afrontar situaciones cotidianas respetando los derechos y necesidades de los demás. Por su parte, las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo integral del niño, debido a que facilitan su adaptación a diferentes entornos. Sumando a ello, permiten construir relaciones basadas en el respeto y la empatía. Desde este punto de vista, la capacidad de expresar sentimientos y resolver conflictos fortalece la convivencia armoniosa, por lo tanto, el fortalecimiento de estas habilidades debe considerarse una prioridad en la educación infantil.

Las habilidades socioemocionales son esenciales en la primera infancia, visto que ayudan a formar la identidad y fortalecer las relaciones con los demás, a través de la convivencia con sus pares los niños desarrollan autonomía, aceptación y aprenden a regular sus emociones, por otra parte las habilidades sociales les permite expresarse, relacionarse con respeto y adaptarse a distintos entornos, por eso es importante que familia, escuela y sociedad trabajen juntas para favorecer su desarrollo integral.

1.2.4 Influencia del entorno familiar escolar

Como señala Tomalá (2024), comprender la influencia en el contexto familiar es esencial para implementar tácticas efectivas que fomenten un vínculo social saludable y armoniosa en el entorno educativo, así como un desempeño académico de calidad, el cual conduzca al éxito de cada estudiante. Además, es relevante mencionar que un ambiente, afectuoso, cálido, y comunicativo, promueve a los estudiantes a tener mayor compromiso con el aprendizaje, sin embargo, las situaciones complejas dentro del ámbito familiar pueden perjudicar el avance académico de los alumnos.

Por su parte, el ambiente familiar afecta directamente el éxito de los estudiantes en la escuela, en este sentido, un ambiente de amor y comunicación fortalece la motivación y el aprendizaje, en contraste, los conflictos familiares pueden afectar el rendimiento académico, en virtud de ello, la relación familia-escuela es la clave para una educación integral.

La descomposición familiar influye de manera significativa en el desempeño escolar del niño como lo manifiestan Navarrete et. al (2025), tiene un impacto muy grande, puesto que se puede visualizar constantes discusiones, desacuerdos, falta de tiempo y de finanzas, esta desorganización se refleja en el rendimiento escolar y el desarrollo del aprendizaje del niño. En este contexto, la ruptura familiar tiene un impacto importante en el rendimiento escolar de un niño, los conflictos y la inestabilidad en el hogar afectan su equilibrio emocional y su proceso de aprendizaje, como resultado, el estudiante puede reflejar estas dificultades en sus logros de aprendizaje, por ello, es importante fortalecer el entorno familiar para promover su desarrollo integral.

Desde esta perspectiva, es de gran relevancia mencionar que el ambiente familiar tiene un impacto directo en la educación de los infantes, debido a que es un entorno caracterizado por el diálogo, el apoyo para su motivación, el cuidado, el amor, y en su desempeño académico, sin embargo, los conflictos familiares o la falta de interés en los niños puede perturbar la estabilidad emocional en su proceso educativo, por lo tanto, dichas dificultades suelen darse a notar en los resultados escolares y comportamiento en el salón. Además, por esta razón es primordial reforzar la unión familiar y escolar para asegurar un buen desarrollo integral.

1.2.5 Rol del docente en el fortalecimiento socioemocional

En la opinión de Nashiki et. al (2020), la calidad de la relación entre docente-alumno. Esto significa que las habilidades socioemocionales del docente determinan la forma en que ambos interactúan. Así mismo, la calidad de la relación docente-alumno muestra que el rol del docente es superior a la entrega de contenidos, ubicándolo como el principal agente de empoderamiento socioemocional, utilizando habilidades como la empatía, la escucha activa y la autorregulación, el docente crea un clima de clase seguro y de confianza, de este modo el docente actúa como modelo de comportamiento socioemocional que influye directamente en la forma en que los estudiantes gestionan sus emociones.

García (2020) expresa que, el docente debe prepararse para empoderarse y sentirse bien, de tal manera que esto influya en sus estudiantes. Además, el papel del docente en el fortalecimiento socioemocional implica una preparación continua no sólo académica, sino también personal, cuando los docentes practican y trabajan con su bienestar emocional, pueden crear seguridad y equilibrio en el aula, esto afecta

directamente a sus alumnos, quienes perciben y replican estas actitudes, de esta forma, el docente se convierte en un modelo de gestión emocional y convivencia positiva, su estado emocional afecta el clima de aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

La relación entre docente y estudiante está influida por las habilidades socioemocionales del maestro, que se reflejan en su forma de interactuar, a través de la empatía y el autocontrol, donde crea un ambiente de confianza en el aula, además su estado emocional influye en el comportamiento y aprendizaje de los estudiantes.

1.2.6 Evaluación de competencias socioemocionales

De acuerdo con Delgado et. al (2022), la evaluación de competencias socioemocionales busca determinar en qué grado el individuo es capaz de regular su comportamiento conscientemente, construir relaciones armoniosas y participar en actividades sociales. En este sentido, este proceso analiza como la persona maneja sus emociones, controla sus impulsos y actúa responsablemente en diferentes contextos, de tal manera que le permite determinar su capacidad para relacionarse con los demás con respeto y empatía. Además, ayuda a comprender cómo se adapta a las normas y dinámicas sociales, de este modo la evaluación no sólo mide el comportamiento, sino que también evalúa el crecimiento personal y social de un individuo.

En concordancia con el Ministerio de Educación del Ecuador (2020), conocer las habilidades socioemocionales para la vida permitirá al docente conocer el estado emocional de los alumnos al principio del año escolar, que debe liderar el trabajo entorno a su desarrollo y para fortalecer la convivencia comunitaria armoniosa, es decir el marco de la pandemia en las que se presenta en el desarrollo de las actividades escolares. En esa línea, el docente juega un papel central en el diagnóstico de las habilidades socioemocionales desde el inicio del proceso educativo, esto permite comprender mejor las necesidades emocionales de los estudiantes y actuar de forma pertinente a partir de ello, se podrán gestionar estrategias que promuevan su desarrollo integral y su convivencia armoniosa, por ende, sus intervenciones no son sólo educativas sino también emocionalmente formativas, así, el refuerzo socioemocional se convierte en la base del aprendizaje significativo.

Tomando en cuenta lo mencionado, la valoración de habilidades socioemocionales brinda información acerca de como un individuo controla sus diferentes emociones, las cuales, se relacionan y se comportan de acuerdo a las

múltiples situaciones. Además, en el contexto educativo, el maestro desempeña un papel fundamental al reconocer dichas habilidades desde el comienzo, para entender a cada uno de sus alumnos de manera más profunda, lo cual, es imprescindible para la implementación de estrategias que promuevan el desarrollo emocional y de convivencia para robustecer el aprendizaje integral y enriquecedor.

CAPÍTULO II

2. Diseño metodológico

2.1. Población y muestra

Población

Chero (2024) manifiesta que, la población se entiende como un conjunto completo de individuos o elementos que crean características comunes y se relacionan con el propósito del estudio. De este modo, la población se define como el conjunto total de personas que crean cualidades comunes y relacionadas con los objetivos de investigación. Esto significa que no se trata de incluir a cualquier grupo de personas, sino para aquellos que cumplen con criterios específicos que le permiten obtener información significativa en el entorno educativo.

La población seleccionada de esta investigación está conformada por los docentes y padres de familia del nivel inicial (subnivel 2) de la Unidad Educativa “ La Inmaculada”. En el caso de los docentes, participarán dos (2) profesionales que acompañan el proceso educativo de los niños y niñas, observando y guiando su desarrollo integral. Por otro lado, los padres de familia que forman parte fundamental del estudio son 13, puesto que, aportan información valiosa sobre las interacciones socioemocionales que sus hijos manifiestan en el hogar y participación en actividades lúdicas. Este grupo considera el referente principal para analizar como el juego simbólico contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños, lo que permite al mismo tiempo sean relevantes en el campo de acción de la investigación y aplicables tanto para la práctica docente como para el aprendizaje infantil.

Muestra

Según Samaniego (2024), la muestra se constituye como un subconjunto de elementos seleccionados de la población, de manera que permita representar de forma precisa sus características principales. Por lo tanto, este procedimiento permite recopilar información relevante sin requerir el análisis de la totalidad de la población. Del mismo modo, contribuye a optimizar recursos y garantizar que los resultados sean representativos y aplicables al conjunto de la población, lo cuál fortalece la validez y la fiabilidad del estudio.

En esta investigación se consideró como muestra a la totalidad de la población, es decir, a las docentes y 13 padres de familia del nivel inicial 2 de la Unidad

Educativa “La Inmaculada”, las cuáles son fundamentales, debido a que, participan directamente en el proceso de formación y desarrollo en niños de 4 a 5 años.

Métodos y técnicas

Método de campo

Método Deductivo

De acuerdo con Sandoval (2022), la investigación de campo se basa en constituir una etapa crucial para obtener un conocimiento directo de los participantes sociales y sus dinámicas colectivas, las cuáles pueden incluir relaciones armoniosas con problemas, conflictos y contradicciones e incluso violencia cultural, psicológica, de género o simbólica. Este método es especialmente relevante en el ámbito educativo, porque permite observar de manera auténtica conductas, actitudes y emociones de los niños.

En este estudio, el análisis de campo examinó de qué manera el juego simbólico impacta las habilidades socioemocionales de niños de 4 a 5 años, ofreciendo información valiosa para desarrollar enfoques pedagógicos efectivos y adaptados a la realidad escolar.

En esta investigación el método deductivo es utilizado para la vinculación de contenidos. Como lo manifiesta Espinoza (2023), este método permite combinar la teoría con la práctica, funcionando como un recurso que estructura los nuevos aprendizajes y promueve la interpretación más concreta de los hechos investigados.

En este estudio se utilizó el método deductivo para establecer una relación entre teoría y práctica, permitiendo organizar el contenido de manera lógica y promover una comprensión más profunda y específica de los fenómenos analizados. Además, su uso contribuye a la interpretación de la realidad de la educación a partir, de los fundamentos teóricos que controlan el proceso de la investigación.

Métodos empíricos

Observación científica

De acuerdo con Seid (2023), la técnica de observación en la investigación es fundamental científica consiste en la percepción y el registro de lo real por su parte de quien investiga, considerando que, se obtiene información precisa y fiable, que no depende únicamente de que los participantes puedan expresar verbalmente. Además, la observación posibilita analizar comportamientos, interacciones y contexto en su forma natural, proporcionando una comprensión más completa del tema de estudio. Por

consiguiente, esta técnica no solo facilita la recogida de datos, por ende, contribuye un conocimiento estable y bien integrado de la realidad estudiada.

En este estudio, la observación como técnica de investigación, se utilizó como herramienta para obtener la información necesaria, por parte de los docentes, sobre como el juego simbólico sirve para desarrollar habilidades socioemocionales en los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa “La Inmaculada”. Por ende, este método permitió recopilar la información más relevantes, con el fin de analizar el impacto en el juego simbólico del aula.

Técnica de la entrevista

Como plantean González et. al (2024), la entrevista constituye un medio para comprender herramientas, las cuáles permite analizar los discursos, ya sean orales o escritos, se desarrolla y tiene sentido en un determinado contexto sociocultural. Por su parte, la entrevista es herramienta básica para la comprensión de diferentes herramientas de análisis, debido a que permite estudiar el discurso tanto oral como escrito que se desarrolla en contexto sociocultural determinado.

La entrevista fue aplicada en esta investigación, para poder recabar información mediante las vivencias de las docentes en el nivel inicial 2 de la unidad educativa “La Inmaculada”, con el propósito de recoger los puntos de vista, las experiencias y observaciones de las docentes, respecto al uso del juego simbólico en su clase y como este sirve para desarrollar las habilidades socioemocionales en el entorno educativo.

Técnica de la encuesta

Es relevante destacar que, el análisis de la aplicación de la encuesta en la investigación de carácter social, revela que no se restringe solamente a recolectar datos de los encuestados, sino que ayuda a mantener un diagnóstico relevante de la realidad. Para Guerrero et al. (2024), menciona que no solo se encarga de recopilar las diferentes opciones, mas bien, contribuye a formarlas, lo cual, tiene un impacto estructural ante situaciones actuales, por ello, la encuesta es un instrumento que evalúa respuestas y posturas que contribuyen de manera activa a la realidad de la situación actual.

En la presente investigación se encuestó a los 16 padres de familia de inicial 2 de la unidad educativa “La Inmaculada”, con la finalidad de obtener información relevante sobre su nivel de participación en la actividades de la institución y su percepción respecto al desarrollo socioemocional de sus hijos. El instrumento se basó en un

cuestionario con preguntas abiertas y cerradas que posibilitó identificar la frecuencia de la colaboración de los padres en el desarrollo socioemocional de sus hijos.

2.2. Análisis e interpretación de la encuesta realizada a la Unidad Educativa “La Inmaculada”

Se tomó en consideración una entrevista está dirigida a las docentes del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “La Inmaculada” del cantón Sucre, quienes aportaron al proceso de investigación con el fin de conocer acerca de la aplicación del juego simbólico para desarrollar habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años.

El objetivo fundamental que se establece para la presente investigación es: Analizar la importancia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”.

Tabla 1

Estadísticas de fiabilidad de escala de frecuencia

Coefficiente	Estimar	Error común	IC 95%	
			Inferior	Superior
Coefficiente	0.859	0.047	0.767	0.951

La confiabilidad del instrumento para los padres se evaluó mediante el coeficiente alfa de cronbach el cuál obtuvo un valor de 0.859, lo que demuestra una alta consistencia interna entre las ítems del cuestionario, además se registró un error típico de 0.047 indicando una precisión de medición suficiente, el intervalo de confianza del 95% se ubicó entre 0.767 y 0.951 lo que confirma la estabilidad y confiabilidad del instrumento para recolectar información relacionada con el juego simbólico, el desarrollo de las habilidades socioemocionales, para menores entre 4 a 5 años de edad

Preguntas de encuesta

1. ¿Mi hijo/a expresa sus emociones con facilidad?

Tabla 2

Frecuencias para expresar sus emociones con facilidad

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Neutral	2	15.4	15.4	15.4
De acuerdo	3	23.1	23.1	38.5
Totalmente de acuerdo	8	61.5	61.5	100.0
Total	13	100.0		

Según los resultados obtenidos, el 61.50% de los padres de familia están completamente de acuerdo en que sus hijos expresan sus emociones con facilidad, asimismo el 23.10% está de acuerdo con esa premisa. No obstante, el 15.40% de padres se mantiene neutral al respecto. La mayoría de los padres percibe que sus hijos expresan sus emociones con facilidad, lo que refleja un adecuado desarrollo emocional, sin embargo, existe un grupo menor que no tiene una postura clara, lo que sugiere cierta incertidumbre o variabilidad en esta habilidad, esto indica que, aunque la situación es positiva aún hay aspectos que podrían fortalecerse.

2. ¿Con qué frecuencia el docente emplea el juego simbólico en las actividades educativas de mi hijo/a?

Tabla 3

Frecuencia para emplear el juego simbólico en actividades educativas

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi siempre	5	38.5	38.5	38.5
Siempre	8	61.5	61.5	100.0
Total	13	100.0		

Por medio de los resultados obtenidos se identificó que, el 61.50% de los padres encuestados indicó que el docente siempre emplea el juego simbólico en las actividades educativas de sus hijos, mientras que el 38.50% manifestó que lo utilizan casi siempre, no se registraron respuestas ausentes, esto demuestra que todos los padres reconocen que el juego simbólico está constantemente presente en el entorno de sus hijos, lo que evidencia que todos los padres reconocen la presencia de esta estrategia pedagógica, sin embargo aunque los resultados son positivos, el hecho de que un grupo indique que se emplea casi siempre, sugiere que aún existen oportunidades para fortalecer su aplicación de manera más sistemática.

3. ¿Mi hijo/a disfruta participar en juegos de imitación (jugar en familia, doctor, maestro, etc.)?

Tabla 4
Frecuencia para la participación de juegos de imitación

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi nunca	2	15.4	15.4	15.4
A veces	2	15.4	15.4	30.8
Casi siempre	3	23.1	23.1	53.8
Siempre	6	46.2	46.2	100.0
Total	13	100.0		

De acuerdo con los datos obtenidos, el 46.20% de los padres de familias manifestó que sus hijos siempre disfrutaban participar en juegos de imitación, lo que evidencia un alto nivel de interés por este tipo de actividades, el 23.10% señaló que lo hacen casi siempre, reflejando una participación frecuente, mientras que el 15.40% casi nunca, lo que muestra que existe un grupo menor que no se involucra de manera constante. Esto sugiere que la mayoría de los niños suelen exhibir un comportamiento empático, sin embargo, todavía hay un porcentaje que no lo expresa de manera consistente, por lo que es necesario fortalecer aún más su desarrollo socioemocional.

4. ¿A través del juego, mi hijo/a aprende a compartir con otros niños?

Tabla 5
Frecuencias para compartir con otros niños a través del juego

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
De acuerdo	2	15.4	15.4	15.4
Totalmente de acuerdo	11	84.6	84.6	100.0

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Total	13	100.0		

A partir de los datos recopilados, el 84.60% de los padres de familias encuestados manifestó estar totalmente de acuerdo en que a través del juego sus hijos aprenden a compartir con otros niños, lo que evidencia una percepción altamente positiva sobre el desarrollo de esta habilidad social, mientras que el 15.40% indicó estar de acuerdo, reflejando también una valoración favorable, aunque en menor grado. No se registraron respuestas ausentes, lo que demuestra que todos los encuestados respondieron, en general estos resultados indican un acuerdo mayoritario respecto al papel del juego en el aprendizaje de la convivencia y el compartir, evidenciando una actitud firme y consistente por parte de ellos padres, lo que refuerza la validez de los resultados y la importancia del juego en los niños.

5. ¿El juego simbólico ayuda a mi hijo/a a resolver conflictos de forma pacífica?

Tabla 6

Frecuencias para resolución de conflictos

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Bueno	4	30.8	30.8	30.8
Excelente	9	69.2	69.2	100.0
Total	13	100.0		

Mediante los resultados se refleja que, el 69.20% de los padres calificó como excelente el aporte del juego simbólico en la resolución de conflictos en sus hijos, lo que evidencia una percepción altamente positiva sobre su utilidad en el desarrollo de esta habilidad, mientras que el 30.80% lo consideró bueno mostrando también una valoración favorable, no se registraron respuestas ausentes, lo que indica que todos los padres participaron en esta pregunta. En general estos datos reflejan que el juego simbólico es percibido como una estrategia adecuada y de calidad para fomentar la resolución de conflictos de manera pacífica, el predominio de la categoría excelente demuestra una aceptación estable y favorable dentro del proceso educativo.

6. ¿Mi hijo demuestra empatía hacia sus compañeros?

Tabla 7

Empatía infantil

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A veces	2	15.4	15.4	15.4
Casi siempre	1	7.7	7.7	23.1
Siempre	10	76.9	76.9	100.0
Total	13	100.0		

En función de la información obtenida, el 76.90% de los padres de familia manifestó que sus hijos siempre demuestran empatía hacia sus compañeros, lo que refleja un adecuado desarrollo de esta habilidad socioemocional, mientras que el 15.40% indicó que lo realizan a veces y el 7.70% señaló que ocurre casi siempre, evidenciando que existe un grupo menor que no lo manifiesta de manera constante. Estos resultados indican que la mayoría de los niños presentan comportamientos empáticos de forma frecuente, lo cual es favorable para la convivencia y la interacción social, sin embargo aún es necesario fortalecer esta habilidad en aquellos casos donde no se evidencia de manera continua, mediante estrategias como el juego simbólico constante que refleja un desarrollo socioemocional favorable, sin embargo, hay un porcentaje menor que no lo demuestra de manera consistente por lo que es importante seguir fortaleciendo esta área a través de estrategias como el juego simbólico.

7. ¿Percibo que el juego simbólico forma parte frecuente de las actividades pedagógicas desarrolladas en la institución educativa?

Tabla 8

Frecuencia de juegos simbólico en actividades pedagógicas

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
De acuerdo	3	23.1	23.1	23.1
Totalmente de acuerdo	10	76.9	76.9	100.0
Total	13	100.0		

De conformidad con los resultados de la encuesta, el 76.90% de los padres de familia están totalmente de acuerdo en que el juego simbólico forma parte frecuente de las actividades pedagógicas desarrolladas en la institución educativa, lo que evidencia una percepción altamente positiva sobre su aplicación en el aula, mientras que el 23.10% indicó estar de acuerdo reflejando también una valoración favorable. Estos datos demuestran la mayoría de los padres encuestados reconocen la presencia constante de esta estrategia en el proceso educativo, lo que refuerza su importancia en el desarrollo de los

niños y alto porcentajes en la categoría totalmente de acuerdo que indica una percepción estable y positiva del uso del juego simbólico dentro de la institución.

8. ¿La institución educativa promueve actividades del juego simbólico?

Tabla 9

Frecuencias para promover actividades simbólicas

desarrollo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
De acuerdo	5	38.5	38.5	38.5
Totalmente de acuerdo	8	61.5	61.5	100.0
Total	13	100.0		

Considerando los datos reflejados en la tabla, el 61.50% de los padres manifestó estar totalmente de acuerdo en que la institución educativa promueve actividades de juego simbólico lo que evidencia una percepción muy favorable sobre su implementación, mientras que el 38.50% indicó estar de acuerdo reflejando también una valoración positiva. Estos resultados muestran que todos los padres mantienen una actitud favorable hacia la promoción de este tipo de actividades y la mayoría expresa un alto grado de aceptación, lo que refuerza la validez del estudio puesto que evidencia una percepción positiva y consistente de los representantes sobre el aspecto analizado.

9. ¿La docente incentiva el desarrollo socioemocional mediante el juego simbólico?

Tabla 10

Frecuencias para incentivar el desarrollo socioemocional

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi siempre	4	30.8	30.8	30.8
Siempre	9	69.2	69.2	69.2
Total	13	100.00		

En relación con los resultados presentados, el 69.20% de los padres manifestó que la docente siempre incentiva el desarrollo socioemocional mediante el juego simbólico, lo que evidencia una práctica constante en el aula, mientras que el 30.80% indicó que lo

realiza casi siempre, reflejando también una aplicación frecuente, estos datos muestran que la mayoría de los padres percibe que la docente promueve de manera continua el desarrollo socioemocional a través del juego simbólico y el predominio de la categoría siempre indica que esta estrategia está consolidada dentro del proceso educativo.

10. ¿Con que frecuencia realiza actividades de juego simbólico en casa con mi hijo/a?

Tabla 11
Frecuencias para familia

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A veces	3	23.1	23.1	23.1
Casi siempre	4	30.8	30.8	53.8
Siempre	6	46.2	46.2	100.0
Total	13	100.0		

A partir de los datos recopilados el 46.20% de los padres de familia manifestó que siempre realiza actividades de juego simbólico en casa con su hijo/a, lo que evidencia una participación frecuente en este tipo de dinámicas, mientras que el 30.80% indicó que lo hace casi siempre reflejando una práctica constante y el 23,10% señaló que ocurre de manera regular. Estos resultados indican que la mayoría de los padres participa activamente en el desarrollo de actividades lúdicas en el hogar, sin embargo aún es necesario fortalecer la constancia en algunos casos para promover de forma más integral el desarrollo socioemocional de los niños.

2.3. Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas al personal Docente en la Unidad Educativa “La Inmaculada”.

Para llevar a cabo el trabajo investigado se entrevistaron a dos docentes que laboran en la Unidad Educativa “La Inmaculada”, Bahía de Caráquez con la finalidad de conocer sus percepción y experiencia en cuanto a las variables de estudio: el juego

simbólico para desarrollar habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años. A continuación, se presenta un desglose de las personas entrevistadas:

Tabla 12

Docentes entrevistados en la Unidad Educativa “La Inmaculada”

CÓDIGO	Descripción	Cargo	Título académico	Años de experiencia
E1	Entrevistado 1	Docente	Lic. en Ciencias de la Educación mención Parvularia.	5 años
E2	Entrevistado 2	Docente	Lic. En Educación Inicial	1 año de experiencia

Tabla 13

Análisis y sistematización de acuerdo a la entrevista

Palabras claves	Categorías	Subcategorías
Juego representativo	Uso del juego simbólico	Estrategia pedagógica, aprendizaje integral, representación de la vida cotidiana.
Interacciones recreativas de roles	Tipos de juego simbólico	Simulaciones de situaciones cotidianas: familiar, de oficio y profesiones, fantasía, asunción de roles.
Manifestación emocional	Evolución socioafectiva	Exteriorización de emociones, modalidades del juego simbólico, adquisición lingüística y fortalecimiento personal.
Relación de empatía	Destrezas de relación social	Empatía, cooperación y resolución pacífica de conflictos.
Mediador educativo	Acción formadora	Acompañar, guiar, motivar y seguir el proceso de aprendizaje.
Habilidades creativas e imaginarias	Impacto positivo del juego simbólico	Fomento de la creatividad, interacción social, autonomía y fortalecimiento del pensamiento.
Dificultades	Limitaciones en el aula	Timidez, inseguridad, falta de participación, distracción.

Insumos pedagógicos	Medios didácticos	Variedad de utensilios, materiales accesibles (no estructurados y concretos).
Métodos de enseñanza	Desarrollo de la calidad educativa	Diseño de actividades, organización de entornos de aprendizaje y fortalecimiento de competencia docentes.
Participación familiar	Entorno familiar	Apoyo en casa, integración, familia-escuela, refuerzo del aprendizaje.

Preguntas de entrevista

1. ¿Cómo utiliza el juego simbólico en sus actividades pedagógicas y qué aprendizaje busca a través de él?

Se evidencia que el juego simbólico es utilizado como una estrategia pedagógica dentro del aula para favorecer el aprendizaje integral. En este sentido la docente menciona que al crear diferentes espacios para la vida diaria como; muñecos, disfraces entre otros, promueve el lenguaje o la participación de los infantes (E1), lo cual, permite desarrollar la creatividad y la interacción social en lo niños.

2. ¿Cada cuánto tiempo integra el juego simbólico dentro de la planificación de sus clases en educación inicial y como se lleva a cabo si desarrollo durante las actividades en el aula?

Según la información recopilada el juego simbólico se integra de manera constante en la planificación docente, lo cual, la entrevista señala que es parte de una rutina diaria, alistar el entorno, incentivar a los menores y posibilitar que jueguen libremente bajo orientación (E1), lo que demuestra que esta estrategia es aplicada de forma permanente en el aula.

3. ¿Qué tipos de juegos simbólicos aplica con mayor frecuencia en niños de 4 a 5 años y por qué?

Se identifica que lo juegos de roles son los más utilizados en esta etapa, la docente menciona que, al utilizar juegos del entorno familiar, de negocios donde los infantes emitan diferentes roles promueve a estimular su imaginación (E1), lo cual, favorece el lenguaje, la convivencia y el manejo de emociones.

4. Desde su experiencia, ¿qué cambios ha observado el comportamiento socioemocional de los niños cuando participan en actividades de juego simbólico?

A partir del análisis de la respuesta se evidencia cambios positivos en el comportamiento socioemocional, por ende, los menores mejoran su gestión emocional, como la empatía y autoestima con el hecho de aprender a ser empáticos, respetuosos y a compartir con sus compañeros (E1), lo que contribuye a una mejor convivencia en el aula.

5. ¿De qué manera el juego simbólico favorece la expresión de emociones en los niños?

Se observa que el juego simbólico facilita la expresión emocional en los niños, la docente manifiesta que al brindar un entorno seguro para manifestar emociones que con frecuencia no pueden ser emitidas de manera verbal (E2), lo que favorece el reconocimiento y manejo de emociones.

6. ¿Qué dificultades ha identificado al aplicar el juego simbólico dentro del aula?

Del análisis de esta pregunta se identifica algunas dificultades en su aplicación, la entrevista menciona que los infantes tienen inconvenientes para compartir, mantener su concentración y respetar los turnos manteniendo un orden de la actividad (E1), lo que puede limitar el desarrollo adecuado del juego.

7. ¿Qué estrategias considera necesarias para fortalecer el uso del juego simbólico en la institución?

Es evidente que la falta de implementar tácticas que intensifiquen la utilización del juego simbólico, sin embargo, la docente indica que es importante dar fortalecimiento a la capacitación a los diferentes docentes, adaptando los espacios escolares y fomentando la participación en las familias (E2), lo cual, ayudara a optimizar dentro del periodo el proceso de enseñanza

8. ¿De qué forma describe los entornos, medios y recursos didácticos con los que el establecimiento mantiene para llevar a cabo el juego simbólico? ¿De qué modo dichos factores posibilitan o restringen su implementación en el salón escolar?

Se identifica que la institución cuenta con algunos recursos para el desarrollo del juego simbólico, la entrevistada menciona que, cuenta con diferentes espacios como el patio central, materiales didácticos, muñecos, aunque en diferentes ocasiones son escasos, debido a que se utiliza la rotación de los rincones (E1), lo que permite mantener el interés de los niños pese a las limitaciones.

2.3. Análisis cruzado de la información

Luego de la triangulación de la información obtenida de encuestas a padres, entrevistas a docentes y fichas de observación, queda claro que el juego simbólico es una estrategia ampliamente utilizada y valiosa en el proceso educativo, los resultados de la investigación reflejan una percepción positiva por parte de los padres, quienes creen que este método promueve el desarrollo socioemocional, la expresión de emociones y la convivencia de los niños, De igual manera en las entrevistas los docentes destacan su uso constante en la planificación educativa e indican que permite fortalecer habilidades como la empatía, la comunicación y la creatividad, por otro lado la ficha de observación constata la presencia del juego simbólico en el aula, evidenciando la participación de los niños en actividades de juegos de roles y de interacción social durante su desarrollo.

Sin embargo, a pesar de estos resultados favorables, el análisis conjunto también permite identificar ciertas limitaciones en la institución. Mediante la revisión de literatura se ha observado que no todos los niños participan consistentemente en las actividades del juego simbólico, lo cual concuerda con lo que manifiestan las docentes en las entrevistas que indican dificultades como timidez, falta de participación y problemas para seguir las reglas. Asimismo, por medio de la ficha de observación se evidencia que, aunque existen espacios y materiales didácticos, estos en ocasiones son limitados o requieren mejor organización, esto indica la necesidad de fortalecer aspectos como proponer estrategias más inclusivas, mejorar los recursos de aprendizaje, optimizar las aulas e involucrar a las familias para fortalecer de manera más efectiva el desarrollo socioemocional de los niños a través del juego simbólico.

CAPÍTULO III

3. Diseño de la propuesta

3.1 Tema de la propuesta

Ambiente de aprendizaje basado en el juego simbólico para potenciar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “La Inmaculada”

3.2 Antecedentes

Ante esta realidad, a nivel mundial, varias instituciones como la UNICEF o la UNESCO, han resaltado en diferentes aspectos que el desarrollo socioemocional durante los primeros años de inicio de vida es fundamental para el desarrollo del aprendizaje integral, sin embargo, en años recientes se ha constatado que competencias como la empatía, la socialización, son aquellas que tienen un impacto relevante en el rendimiento escolar y en las relaciones interpersonales de los infantes. Por ello, los sistemas educativos han impulsado la creación de entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y estimularse que promuevan el bienestar emocional de los niños especialmente en edades tempranas.

En el contexto nacional, el sistema educativo ecuatoriano ha incluido en su currículo la formación integral de los estudiantes, incluyendo el desarrollo de habilidades socioemocionales desde el nivel inicial. El Ministerio de Educación de Ecuador promueve la creación de un ambiente de aprendizaje apropiado que promueva la interacción, expresión y bienestar emocional de los niños. En este sentido, la provincia de Manabí cuenta con aproximadamente 2.155 instituciones educativas activas distribuidas entre sus distintos cantones, mostrando una amplia cobertura del sistema educativo, pero también es un desafío lograr que estos espacios realmente sean propicios para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, especialmente en el nivel inicial.

En este sentido, la Unidad Educativa “La Inmaculada”, ubicada en Bahía de Caráquez, en la Av. 3 de noviembre, como parte de su compromiso de brindar a los estudiantes una educación integral de los estudiantes promueve actividades dirigidas al desarrollo de diversas habilidades en la primera infancia, esto reconoce la importancia de un ambiente de aprendizaje apropiado que promueva la participación, la interacción y el bienestar de los niños.

3.3 Justificación

A partir del diagnóstico realizado mediante métodos como la ficha de observación, entrevista y la encuesta, se evidenciaron diversas limitaciones en el ambiente de aprendizaje del nivel inicial, especialmente en cuanto espacios de interacción, creatividad y libre de expresión de los niños. Estas herramientas permitieron determinar, que, si bien existen recursos educativos, no siempre están organizados o son suficientes para facilitar experiencias significativas, en este sentido la síntesis refleja la necesidad de fortalecer el ambiente educativo para que responda de manera más efectiva a las características de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “La Inmaculada”

Ante esta situación, múltiples investigadores destacan la relevancia de los entornos educativos en el desarrollo de los infantes. De acuerdo con Macias et al. (2024), señala que el proceso del desarrollo; emocional, cognitivo y social de los menores, se ve favorecido por los ambientes de estudio que sean óptimos o seguros (p.1). Además, esta visión subraya a que los entornos estudiantiles más que físicos también deben contar un diseño pedagógico con el fin de propiciar una creatividad para un contexto educativo relevante en las primeras etapas de infancia.

Bajo este contexto, la propuesta planteada tiene como propósito, diseñar un entorno de aprendizaje confiable, el cual, se encuentra basado en juegos simbólicos para reactivar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en menores entre 4 a 5 años de edad de la institución “La Inmaculada” donde se promueva los espacios de manera; estructurada, disponible y dinámica. Además, este proyecto tiene como objetivo fomentar la mejora de los procesos educativos, propiciando condiciones óptimas para el desarrollo integral de los infantes, sin embargo, de esta manera se busca mejorar la calidad educativa en la institución, considerando lo relevante que es ofrecer un entorno adecuado para el aprendizaje en los primeros años de los niños.

3.4. Objetivos

3.4.1 Objetivo general

Diseñar un ambiente de aprendizaje basado en el juego simbólico para potenciar el fortalecimiento al desarrollo de habilidades sociales o emocionales entre infantes de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “La Inmaculada”.

3.4.2 Objetivos específicos

- Proponer actividades lúdicas basadas en el juego simbólico que promuevan habilidades socioemocionales en los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “La Inmaculada”.
- Detallar materiales didácticos innovadores que complementen el diseño del ambiente de aprendizaje, basado en el juego simbólico en menores ente 4 a 5 años de edad en la institución “La Inmaculada”.
- Plantear una guía didáctica acerca del juego simbólico como estrategia pedagógica, que oriente a los docentes en la planificación de actividades para fortalecer las habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La inmaculada”.

3.5 Desarrollo de la propuesta

La propuesta consiste en la creación de un espacio de aprendizaje basado en el juego simbólico, organizada en diferentes rincones temáticos, que brinde a los niños de la oportunidad de interactuar, imaginar y representar situaciones cotidianas. Este espacio será diseñado de manera dinámica, segura y atractiva, utilizando materiales concretos y recursos de aprendizaje que estimulen la creatividad, la participación y la expresión emocional, además se promoverá el apoyo al aprendizaje como guía del proceso, respetando la iniciativa y autonomía de los niños.

Se propone el diseño y organización de un ambiente de aprendizaje estructurado en diferentes áreas lúdicas tales como; el espacio del hogar, rincón de la tienda, rincón de profesiones (doctor, maestro, entre otros) y el rincón de disfraces y fantasía, cada uno de estos espacios está orientado a favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos y la convivencia entre los niños, por lo que, además, se establecerán reglas básicas de uso, tiempos de participación y estrategias de rotación que garanticen la inclusión activa de todo los niños de 4 a 5 años.

En función con el objetivo general de la propuesta que consiste en diseñar un ambiente de aprendizaje basado en el juego simbólico, orientado al fortalecimiento de las competencias socioemocionales en menores de 4 a 5 años de edad en la institución educativa “La Inmaculada”. Este espacio estará organizado en rincones temáticos, permitiendo que los niños exploren diferentes escenarios cotidianos mediante la presentación, la imaginación y la interacción social, además este ambiente busca

fortalecer la autonomía, la creatividad, la convivencia y la participación activa de todos los niños.

Imagen 1

Propuesta de rincón de juego simbólico en la Unidad Educativa “La Inmaculada”



En este sentido, el rincón de juego simbólico estará estructurado en diferentes espacios temáticos que respondan a las necesidades e intereses de los niños, entre ellos se propone el rincón del hogar, donde los niños puedan representar las actividades familiares diarias, como cocinar, cuidar al bebé o realizar las tareas del hogar juntos, un rincón de la tienda diseñado para desarrollar la interacción relacionada con la compra y venta de bienes, promover la comunicación y el cumplimiento de las normas, un rincón de profesiones donde se pueden dramatizar roles como el de médico, docente, policía o cocinero, fomentando la empatía y el reconocimiento de las funciones sociales y finalmente el rincón de disfraces y fantasía, que tiene como objetivo desarrollar la creatividad, la imaginación y la libre expresión emocional a través de la interpretación de personajes reales o imaginarios.

Para desarrollar este entorno de aprendizaje se necesitarán materiales específicos y recursos de aprendizaje adecuados, que contribuyan al desarrollo de las actividades planificadas, entre los principales materiales se encuentran una cocina de juego con accesorios básicos, comida de juguete, caja registradora, vestimenta variada, vestidos profesionales, muñecos, títeres, estanterías de organización, tapetes de aprendizaje, espejos de plástico, cajas de almacenamiento y material gráfico decorativo. El presupuesto estimado para estos recursos es de aproximadamente \$925.00, valor que

puede ajustarse según los recursos institucionales disponibles o mediante materiales reciclados y aportes de la comunidad educativa.

Tabla 14

Presupuesto del Rincón del juego simbólico

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	V. UNITARIO	\$ TOTAL
1	Cocina de juguete	\$80.00	\$80.00
1	Utensilios plásticos	\$25.00	\$25.00
1	Caja registradora de juguete	\$30.00	\$30.00
2	Alimentos de juguete	\$40.00	\$80.00
10	Disfraces variados	\$20.00	\$200.00
2	Bata de médico y accesorios	\$35.00	\$70.00
4	Muñecos	\$20.00	\$80.00
1	Espejo plástico	\$20.00	\$20.00
2	Estanterías pequeñas	\$80.00	\$160.00
1	Alfombra didáctica	\$40.00	\$40.00
6	Cajas organizadoras	\$10.00	60.00
4	Carteles decorativos	\$20.00	\$80.00
TOTAL			\$925.00

De acuerdo con el primer objetivo específico, se proponen cinco actividades lúdicas basadas en el juego simbólico como; el rincón del hogar, experiencias profesionales, espacios de imaginación y gestión de conflictos, los cuales, tienen que tienen como objetivo fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños, promover como la empatía, la comunicación, el juego simbólico y la resolución de problemas. A continuación, se describen cada una de las actividades y su aplicación dentro del proceso educativo:

Actividad 1: Familia en casa

Esta experiencia educativa consiste en recrear situaciones cotidiana en un entorno familiar mediante roles como el de la mamá, papá, hermanos y abuelos, los niños interactúan simulando actividades domésticas como cocinar, cuidar o conversaciones entre miembros de la familia, a través de esta dinámica desarrollan la sensibilidad, entendiendo el rol de cada miembro del hogar y refuerzan valores como el respeto, la responsabilidad y la cooperación, además fomenta la expresión emocional y mejora la comunicación entre los participantes.

Tabla 15

Actividad lúdica: Familia en casa

Actividad lúdica: Familia en casa	
Tema	Representar a la familia y sus roles dentro del hogar
Edad	Niños de 4 a 5 años
Tiempo estimado	25 minutos
Destreza	Identificar a los miembros de la familia y sus roles, expresando emociones y respeto hacia a los demás
Ámbito de desarrollo	Convivencia e identidad y autonomía
Momentos de la clase	Inicio Se presenta imágenes de diferentes tipos de familias y se realiza preguntas motivadoras, luego se canta una canción sobre la familia para activar conocimientos previos y generar interés. Desarrollo Se organizará el aula como una pequeña casa con objetos simbólicos (cocina, cama, mesa, muñecos), cada niño escogerá un rol (mamá, papá, abuelo) y dramatizará acciones cotidianas como ordenar la casa, como cocinar o conversar en familia Cierre Los niños compartirán cómo se sintieron al representar sus personajes y se reflexiona sobre la importancia del amor, respeto y ayuda dentro de la familia.
Indicador de evaluación	Reconoce los miembros de su familia, expresa emociones y participa activamente respetando roles

Actividad 2: Vamos de compra

La actividad planteada busca promover la orientación de la simulación de mercado o tienda donde los niños asumen el papel de vendedores, compradores o cajeros, durante el juego deben comunicarse, intercambiar productos y afrontar pequeñas situaciones relacionadas con la compra y venta. Estas experiencias incentivan las habilidades socioemocionales como el respeto por turnos, la escucha activa y la toma de decisiones, asimismo brinda la oportunidad de fortalecer la capacidad de resolver de manera práctica los problemas cotidianos.

Tabla 16

Actividad lúdica: Vamos de compra

Actividad lúdica: Vamos de compra	
Tema	Juegos de roles: el supermercado y las compras
Edad	4 a 5 años
Tiempo estimado	30 minutos

Destreza	Participar en juegos grupales siguiendo reglas y asumiendo roles, reconociendo monedas y billetes en situaciones reales.
Ámbito de desarrollo	Convivencia y relaciones lógico-matemáticas
Momentos de la clase	Inicio Se presentará una canasta con alimentos y productos de juguete y se realizarán preguntas explicándoles roles de comprador, vendedor y cajero Desarrollo Se organizará un supermercado dentro del aula con productos etiquetados y dinero didáctico, donde los niños realizarán compras, pagan, entregan cambio y respetan turnos. Cierre Se dialogará sobre la experiencia y se refuerza el respeto por turnos y la importancia de compartir
Indicador de evaluación	Participa respetando normas del juego y utiliza correctamente material simbólico de compra

Actividad 3: Soy un profesional

Por medio de esta actividad los niños representan diferentes profesiones, como médico, maestro, policía, bombero o cocinero, utilizando disfraces y materiales relacionados con cada profesión, mediante esta representación conocen la importancia de las diferentes profesiones en la sociedad y detallan habilidades como la responsabilidad, compromiso y cooperación, además el juego permite expresar sus intereses personales, reforzar la autoestima y estimular la creatividad imaginando situaciones propias de cada profesión.

Tabla 17

Actividad lúdica: Soy un profesional

Actividad lúdica: soy un profesional	
Tema	Conociendo profesiones y oficios
Edad	4 a 5 años
Tiempo estimado	30 minutos
Destreza	Identificar instituciones y profesiones que brinda servicios a la comunidad y valorar su importancia
Ámbito de desarrollo	Convivencia, comprensión y expresión de lenguaje
Momentos de la clase	Inicio Se presentará imágenes o videos cortos de profesiones (doctor, policía, bombero, maestro, chef) y conversará sobre qué hace cada uno Desarrollo

		Se coloran estaciones con disfraces y materiales (botiquín, cascos, libros), los niños elegirán una profesión y dramatizarán situaciones: atender pacientes, apagar incendios, cocinar. Cierre Cada niño explicará qué profesión elegirá y porqué, luego se refuerza el valor del trabajo y la responsabilidad
Indicador de evaluación	de	Reconoce profesiones y representa adecuadamente funciones básicas de cada una

Actividad 4: Mi mundo de fantasías

Esta propuesta invita a los niños a crear personajes y escenarios imaginarios, como superhéroes, animales, personajes de cuentos o mundo mágicos, a través de esta actividad desarrollan su creatividad e imaginación mientras crean historias y retratan diferentes emociones mientras juegan, también estimula la expresión verbal y física permitiendo a los estudiantes comunicar libremente ideas y sentimientos generando así confianza en uno mismo e interacciones positivas con sus compañeros.

Tabla 18

Actividad lúdica: Mi mundo de fantasías

Actividad lúdica: mi mundo de fantasías		
Tema		Creación de personajes y mundos imaginarios
Edad		4 a 5 años
Tiempo estimado		40 minutos
Destreza		Participar en dramatizaciones asumiendo roles de personajes de cuentos e historietas, desarrollando creatividad e imaginación
Ámbito de desarrollo	de	Expresión artística y lenguaje
Momentos de la clase	de	Inicio Se narrará un cuento breve usando títeres o imágenes y pregunta ¿Qué personaje te gustaría ser? Desarrollo Los niños crearán personajes (superhéroes, animales, hadas), luego se elaborará accesorios simples y dramatizaran una historia inventada Cierre presentarán su historia el resto del aula y se felicita la creatividad y el trabajo en equipo
Indicador de evaluación	de	Expresa ideas, emociones y creatividad mediante dramatización

Actividad 5: Resolver conflictos

Esta estrategia metodológica se centra en reflejar situaciones conflictivas habituales en el ámbito educativo o familiar, como intercambiar materiales, pedir disculpas o resolver desacuerdos entre compañeros, por medio de la dramatización guiada los niños identifican problemas y buscan soluciones alternativas con ayuda del dialogo y reflexión, esta técnica pedagógica permite el desarrollo de habilidades como el autocontrol y la escucha activa impulsando la convivencia pacífica y ayudando a los estudiantes a gestionar adecuadamente sus emociones en diferentes situaciones .

Tabla 19

Actividad lúdica: Resolver conflictos

Actividad lúdica: resolver conflictos	
Tema	Aprendiendo a solucionar problemas mediante el diálogo
Edad	4 a 5 años
Tiempo estimado	35 minutos
Destreza	Tomar decisiones sencillas para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo y reconocer emociones propias y ajenas
Ámbito de desarrollo	de Convivencia y Educación socioemocional
Momentos de la clase	Inicio Se mostrará imágenes de niños discutiendo por juguetes o materiales Y se realizaran preguntas como ¿Qué está pasando? O ¿Cómo podemos solucionarlo? Desarrollo Se dramatizarán conflictos comunes en compartir juguetes, pedir perdón, esperar turnos y los niños buscarán soluciones usando frase como ¿podemos compartir? Cierre Se ejecutará una ronda de emociones donde cada niño expresa cómo se sintió y qué aprendió sobre resolver conflictos
Indicador de evaluación	de Propone soluciones pacíficas y demuestra autocontrol emocional

En relación con el segundo objetivo específico, dirigido a identificar materiales de aprendizaje innovadores que complementen el diseño del ambiente de aprendizaje, se propone incluir recursos pedagógicos dirigidos al fortalecimiento socioemocional, entre ellos se incluyen tarjetas de emociones, cuentos infantiles, títeres, muñecos expresivos, rompecabezas cooperativos, bloques, masas flexibles, materiales sensoriales y recursos

tecnológicos como videos educativos y canciones infantiles sobre emociones, estos materiales permitirán a los niños reconocer, expresar y regular gradualmente sus emociones en un entorno de aprendizaje significativo.

De ante mano, como recurso educativo pedagógico, se sugiere, utilizar diferentes materiales didácticos como: tarjetas que contengan las emociones, títeres de diferentes tamaños o colores, disfraces para su reconocimiento, cuentos ilustrados para dar emoción a su concentración y finalmente diferentes escenarios ficticios para ayudar a representar situaciones reales para el juego simbólico. Además, es relevante mencionar que dichos recursos, son útiles para la estimulación a la imaginación, la expresión emocional o para la interacción social entre alumnos, en consecuencia, permite facilitar que comprendan mejor su entorno y desarrollen de forma practica competencias socioemocionales, lo que contribuye a un ambiente de enseñanza activo donde el infante investiga por medio del juego. A continuación, se detallan los recursos didácticos propuestos:

Tarjetas de emociones

Las tarjetas de emociones serán un recurso importante en el entorno de aprendizaje, puesto que ayudarán a los niños a identificar y reconocer diferentes emociones como la felicidad, la tristeza, el enojo, el miedo o sorpresa utilizando imágenes y expresiones faciales sorprendentes, los niños podrán interactuar sobre cómo se sienten y aprender a expresar sus sentimientos con mayor confianza y naturalidad.

Tabla 20

Presupuesto de tarjetas de emociones

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
5 unidades	Cartulina de colores	\$ 1.00	\$5.00
10 hojas	Imágenes impresas	\$0.20	\$2.00
10 unidades	Láminas (plastificadas)	\$0.50	\$5.00
1 unidad	Tijeras	\$0.50	\$0.50
1 unidad	Silicona líquida	\$3.00	\$3.00
1 paquete	Marcadores de colores	\$4.00	\$4.00
Total			\$19.50

Los cuentos infantiles ilustrados

Los cuentos infantiles enseñarán valores y sentimientos a través de historias sencillas y personajes cercanos a la realidad infantil, mediante la lectura y observación de imágenes los alumnos son capaces de reflexionar sobre situaciones de amistad, respeto,

amor y convivencia, además este recurso ayudará a estimular la imaginación, mejorar la atención y fomentar la expresión oral en el aula.

Tabla 21

Presupuesto de cuentos infantiles ilustrados

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
20	Hojas bond	\$0.05	\$1.00
20	Impresión a color de cuentos	\$0.20	\$4.00
5 unidades	Cartulina para portada	\$0.50	\$2.50
10 unidades	Láminas plastificadas	\$0.50	\$5.00
5 unidades	Anillado	\$1.00	\$5.00
1 paquete	Marcadores de colores	\$4.00	\$4.00
Total			\$21.50

Títeres y muñecos expresivos

Los títeres y muñecos expresivos se utilizarán para representar situaciones cotidianas y realizar pequeñas dramatizaciones donde los niños puedan expresar sus sentimientos y pensamientos, con este recurso los estudiantes se sentirán más motivados para participar, comunicarse y resolver conflictos menores de manera pacífica.

Tabla 22

Presupuesto de títeres y muñecos expresivos

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
10 láminas	Fieltro de colores	\$0.50	\$5.00
1 paquete	Ojos móviles	\$1.50	\$1.50
1 unidad	Silicona líquida	\$3.00	\$3.00
20 unidades	Palitos de madera	\$0.10	\$2.00
3 ovillos	Lana de colores	\$1.00	\$3.00
1 paquete	Marcadores permanentes	\$4.00	\$4.00
Total			\$18.50

Disfraces y accesorios

Los disfraces permitirán a los niños interpretar diferentes personajes y profesiones como médicos, docentes, cocineros o policías, mediante este tipo de juegos simbólicos podrán imaginar situaciones cotidianas para desarrollar la creatividad y aprender a convivir con sus compañeros, respetando roles y turnos.

Tabla 23*Presupuesto de disfraces y accesorios*

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
5 metros	Tela de colores	\$2.00	\$10.00
10 láminas	Goma EVA	\$0.50	\$5.00
1 unidad	Silicona líquida	\$3.00	\$3.00
5 unidades	Elástico y cintas	\$0.50	\$2.50
10 unidades	Cartulina	\$0.25	\$2.50
1 paquete	Accesorios decorativos	\$5.00	\$5.00
Total			\$28.00

Rompecabezas cooperativos

Los rompecabezas cooperativos ayudan a los niños a trabajar en equipo y aprender a compartir ideas con sus compañeros, por medio de la actividad desarrollarán la paciencia, la concentración y la resolución de problemas de manera conjunta.

Tabla 24*Presupuesto de rompecabezas cooperativos*

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
10 láminas	Cartón grueso	\$0.50	\$5.00
10 hojas	Impresiones de imágenes	\$0.20	\$2.00
10 unidades	Láminas plastificadas	\$0.50	\$5.00
1 unidad	Tijeras	\$0.50	\$0.50
1 unidad	Silicona líquida	\$3.00	\$3.00
1 paquete	Marcadores de colores	\$4.00	\$4.00
Total			\$19.50

Bloques de construcción

Los bloques de construcción permiten a los niños crear diferentes figuras y escenarios usando su imaginación, además con este material podrán estimular la creatividad, mejorar la coordinación y fortalecer la capacidad para resolver situaciones mientras juegan.

Tabla 25*Presupuesto de bloques de construcción*

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
1 kit	Bloques de madera o plástico	\$20.00	\$20.00
1 paquete	Pinturas de colores	\$5.00	\$5.00
1 paquete	Pinceles	\$3.00	\$3.00
1 unidad	Caja organizadora	\$5.00	\$5.00
		Total	\$33.00

Masas flexibles y materiales sensoriales

Las masas flexibles y materiales sensoriales ayudarán a los niños a explorar texturas, formas y colores de forma libre y divertida, este recurso estimulará los sentidos, mejorará la motricidad fina y favorecerá la relajación emocional.

Tabla 26*Presupuesto de masas flexibles y materiales sensoriales*

Cantidad	Descripción	Costo unitario	Costo total
10 unidades	Masa flexible (plastilina)	\$1.00	\$10.00
2 paquetes	Arena sensorial	\$3.00	\$6.00
5 unidades	Recipientes plásticos	\$1.00	\$5.00
1 paquete	Moldes de figuras	\$4.00	\$4.00
5 unidades	Bandejas de trabajo	\$4.00	\$5.00
		Total	\$30.00

Videos educativos y canciones infantiles

Los videos educativos y canciones infantiles serán recursos tecnológicos que fortalecerán el aprendizaje y la convivencia de emociones de forma dinámica entretenida, con la ayuda de imágenes, música y movimiento los niños podrán comprender mejores temas relacionados con el respeto, amistad y expresión emocional.

Tabla 27*Presupuesto de videos educativos y canciones infantiles*

Cantidad estimada	Descripción	Costo unitario	Costo total
1 unidad	Memoria USB	\$10.00	\$10.00
1 unidad	Parlante portátil	\$15.00	\$15.00
1 paquete	Descarga o elaboración de material audiovisual	\$5.00	\$5.00
10 hojas	Impresiones de apoyo didáctico	\$0.20	\$2.00
Total			\$32.00

En respuesta al tercer objetivo específico, se propone una guía metodológica dirigida a los docentes para promover la adecuada aplicación práctica de la propuesta pedagógica en el aula, este proceso comienza con la organización del entorno de aprendizaje y la preparación de recursos que potencien la participación de los niños, luego el educador acompaña y dirige cada actividad que contribuya la interacción y el desarrollo socioemocional, finalmente se ha construido un espacio de reflexión y un proceso de observación que facilita evidenciar avances en el desarrollo socioemocional, especialmente en la interacción con otros y la regulación de emociones.

Imagen 2

Guía didáctica sobre el juego simbólico



PRESENTACIÓN

La presente guía didáctica ha sido diseñada como una herramienta pedagógica dirigida a docentes del nivel inicial, con el propósito de orientar la planificación y ejecución de actividades basadas en el juego simbólico, que contribuyan al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa "La Inmaculada".



OBJETIVO

Brindar a los docentes una herramienta pedagógica basada en el juego simbólico que facilita la planificación y ejecución de actividades orientadas al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "La Inmaculada".

BENEFICIARIOS

Beneficiarios directos:

Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "La Inmaculada" quienes desarrollarán habilidades socioemocionales a través de experiencias significativas de aprendizaje.

Beneficiarios indirectos:

Docentes y familias, quienes contarán con estrategias prácticas para acompañar el desarrollo emocional de los niños.



ROL DEL DOCENTE

El docente es una figura clave en la aplicación del juego simbólico como estrategia pedagógica. Su rol va más allá de enseñar contenidos, debido a que se convierte en un guía, mediador y facilitador de experiencias significativas que promueven el desarrollo integral de los niños.



EL DOCENTE DEBE:

- Planificar actividades significativas basadas en el juego simbólico.
- Crear ambientes seguros, acogedores y estimulantes.
- Observar, escuchar y acompañar sin intervenir innecesariamente.
- Fomentar la participación, la autonomía y la creatividad.

MATERIAL DIDÁCTICO PROPUESTO

 Cartillas ilustradas

 Tarjetas de emociones

 Disfraces y accesorios

 Títeres

 Material reciclado

 Láminas visuales

 Música infantil

 Espacios ambientados para dramatización



Imagen 3

Secciones de guía didáctica

SECCIONES DE GUÍA DIDÁCTICA

SECCIÓN	HABILIDAD SOCIOEMOCIONAL	RESULTADO ESPERADO
Reconozco mis emociones	Autoconocimiento emocional	Permite que el niño identifique y exprese emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y miedo.
Juego a ser otra persona	Empatía	Desarrolla empatía al representar diferentes roles familiares y sociales mediante dramatizaciones.
Mi rincón de las emociones	Autorregulación emocional	Favorece la autorregulación emocional mediante actividades de calma y respiración.
Aprendo a convivir jugando	Habilidades sociales	Fortalece habilidades sociales como compartir, respetar turnos y trabajar en equipo.
Resuelvo conflictos jugando	Resolución de conflictos	Promueve estrategias de resolución pacífica de conflictos mediante dramatizaciones y diálogos guiados.



SECCIÓN 1

RECONOZCO MIS EMOCIONES

¿En qué consiste?

Permite que el niño identifique y exprese emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y miedo.

Actividades sugeridas

- Juego de las caras: identificar emociones.
- Tarjetas de emociones.
- Termómetro emocional.
- Mi diario de emociones (dibujos).

Resultados esperados

El niño reconoce y nombra sus emociones expresándolas de manera adecuada.



SECCIÓN 2

JUEGO A SER OTRA PERSONA

¿En qué consiste?

Desarrolla empatía al representar diferentes roles familiares y sociales mediante dramatizaciones.

Actividades sugeridas

- Juego de roles (familia, profesiones).
- Historias para ponerse en el lugar del otro.
- ¿Cómo te sentirías tú? (situaciones cotidianas).
- Teatro de títeres.

Resultados esperados

El niño comprende y respeta los sentimientos de los demás a través del juego simbólico.



SECCIÓN 3

MI RINCÓN DE LAS EMOCIONES

¿En qué consiste?

Favorece la autorregulación emocional mediante actividades de calma y expresión de sentimientos.

Actividades sugeridas

- Rincón de la calma (respiración, cojines, música).
- Botella de la calma.
- Dibujar cómo me siento.
- Semáforo de las emociones.

Resultados esperados

El niño aprende a manejar sus emociones y a calmarse de manera adecuada.



Imagen 4

Sección y conclusión de guía didáctica

SECCIÓN 4

APRENDO A CONVIVIR JUGANDO

¿En que consiste?

Fortalece habilidades sociales como compartir, respetar turnos y trabajar en equipo.

Actividades sugeridas

- Rincón de la calma(respiración, cojines, música).
- Juegos cooperativos.
- Rueda de la amistad.
- Reglas de oro del aula.

Resultados esperados

El niño participa activamente, respeta normas y convive armónicamente con sus compañeros.



SECCIÓN 4

RESUELVO CONFLICTOS JUGANDO

¿En que consiste?

Promueve estrategias de resolución pacífica de conflictos mediante dramatizaciones y diálogo guiado.

Actividades sugeridas

- Rincón de la calma(respiración, cojines, música).
- Teatro de situaciones problemáticas.
- Círculo del diálogo.
- Tarjetas de solución de conflictos.
- Historias con finales diferentes.

Resultados esperados

El niño propone soluciones pacíficas la convivencia respetuosa



ROL DEL DOCENTE

El juego simbólico es una herramienta pedagógica poderosa que permite a los niños explorar, imaginar y comprender el mundo que les rodea. A través de esta guía didáctica, los docentes cuentan con actividades prácticas y significativas que fomentan el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales para la vida

El acompañamiento docente, la creatividad y la intencionalidad pedagógica son claves para transformar cada experiencia de juego en una oportunidad de aprendizaje, bienestar y crecimiento integral

¡JUGAR TAMBIÉN ES APRENDER A CONVIVIR Y SER MEJORES CADA DÍA!



CONCLUSIONES

- El juego simbólico es una estrategia pedagógica fundamental para fortalecer las habilidades socioemocionales en niños, a través de actividades recreativas como juegos de roles, dramatizaciones y representaciones de situaciones cotidianas, los niños lograrán expresar sentimientos, mejorar la empatía y construir una convivencia más armoniosa.
- En la Unidad Educativa “La Inmaculada”, se evidenció que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la comunicación, la empatía, el respeto y la resolución de problemas en los niños, los resultados obtenidos mediante, encuestas, entrevistas y observaciones reflejaron la participación activa de los estudiantes y la valoración positiva de docentes y padres. Sin embargo, se consideró necesario mejorar la organización de los espacios y fortalecer los recursos de aprendizaje disponibles para potenciar el desarrollo socioemocional infantil.
- Se diseñó un rincón de juego simbólico para fortalecer de manera significativa habilidades socioemocionales como la empatía, comunicación, autonomía, control emocional, resolución de conflictos y la convivencia escolar en infantes de 4 a 5 años de edad de la institución “La Inmaculada”, demostrando que constituye una estrategia pedagógica efectiva para favorecer el desarrollo integral durante la primera infancia.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda fortalecer el uso del juego simbólico en la planificación de la educación diaria, incluyendo actividades dinámicas e innovadoras que potencien las habilidades socioemocionales de los niños de 4 a 5 años, también es importante fomentar espacios donde los estudiantes puedan expresar sentimientos, resolver conflictos y construir relaciones basadas en el respeto y la empatía.
- Involucrar a las familias en actividades relacionadas con el juego simbólico, fomentando la participación en el hogar a través de dinámicas de juego de roles y espacios interactivos, además es necesario que las docentes enfatizen en la continuación y desarrollo de nuevas estrategias, materiales y actividades recreativas que mantengan activo este espacio educativo y permita la mejora continua de las habilidades socioemocionales de los niños.
- Poner en práctica la guía didáctica basada en el juego simbólico mediante el trabajo conjunto entre docentes y familias que promuevan actividades lúdicas y recreativas que contribuyan al desarrollo socioemocional de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre Placios Fanny, C. S. (2024). EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE INICIAL. *ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTEERICO*, 1-99.
- Alisson Patricia Navarrete Heredia, H. Y. (2025). IMPACTO DE PROBLEMAS FAMILIARES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II. *UNIVERSIDAD TECNICA BABAHOYO*, 1-58.
- Amy Andrea Arteaga Cruz, M. C. (2023). Conocimiento de las docentes del nivel inicial sobre el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral, en colegios estatales de distritos de las regiones Lima y Junín. *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ Escuela de Posgrado*, 1-62.
<https://doi.org/https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0382ed94-4401-4f33-84b0-d301f51c91b0/content>
- Chicaiza Dina, A. C. (2023). El juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*, 1-53.
<https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10782/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0007-2023.pdf>
- Chiquin, A. B. (2021). DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES EN LA PRIMERA INFANCIA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS DE EDAD, CON LA METODOLOGÍA DISCIPLINA POSITIVA. *PUCE*, 1-168.
- Ecuador, M. d. (2020). El diagnóstico y el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes desde el rol del docente, especialmente en contextos como la pandemia . *MINEDU* , 1-56.
- Erika Estefania Quimis Salinas, A. E. (2024). EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL. *UPSE*, 1-75.
- Espinoza, E. (2023). La enselanza de las ciencias sociales mediante el método deductivo . *Revista Mexicana de investigación e intervención educativa* , 1-35.
- Forero, E. A. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Biblioteca digital repositorio académico* , 1-13.
- Garcia, J. K. (2020). Rol Docente como Mediador del Desarrollo Socioemocional a través de la Educación a Distancia en Niñas y Niños de 3 Años de una Institución Educativa Inicial Pública del Distrito del Cercado de Lima. *PUCP*, 1-73.
- Gianella Scolly Mirabá Gonzáles, C. M. (2024). DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A TRAVÉS DE JUEGOS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II. *UPSE*, 1-81.

- Ginger García, A. P. (2025). LA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO COGNITIVO. *Revista científica retos de la ciencia*, 1-14.
- Guerrero, R., & Duarte, D. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica. *FORTRIEM* , 1-14.
- Jaqueline Lorena González-Villavicencio, D. M.-C.-B.-O. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento* , 1-12.
- Joseline Esmeralda Gavilanes Ortiz, J. V. (2025). El juego simbólico en la inteligencia emocional de los niños de educación inicial subnivel 2 de la escuela de educación básica Jesús Infante, ciudad de Riobamba. *Universidad Nacional De Chimborazo* , 1-52.
- Karen Vanessa Pardo Patiño, L. C. (2023). Intervenciones Cognitivas, Emocionales y Educativas Para Niños en Primera Infancia. Revisión Sistemática. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 1-13.
- Laura Delgado Maldonado, R. E. (2022). HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES. *Ceide*, 1-14.
- Macías Merly, Z. L. (2024). Ambientes de aprendizaje como potenciadores del desarrollo integral en niños y niñas de educación inicial. *ASUP*, 11(<http://journalacademy.net/>), 1-22. <https://doi.org/2707-0301>
- Maritza Isabel Martínez Loli, A. d. (2026). Inteligencia emocional vinculada a las competencias para la empleabilidad en egresadas de trabajo social: aportes para la formación profesional. *Prisma social* , 1-17.
- Mayra Delgado Villalobos, G. O. (2022). Evaluaciones de las competencias socioemocionales en el contexto educativo. *Revista ConCiencia*, 1-32.
- Mazo, P. R. (2025). Revisión narrativa del desarrollo de las Habilidades Sociales en niños y niñas con Trastorno del Espectro Autista en edades comprendidas de los 0 a los 7 años . *Unilasallista* , 1-43.
- Mirabá González Gianella Scolly, V. G. (2024). DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A TRAVÉS DE JUEGOS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II. *UPSE* , 1-81.
- Pacheco, V. H. (2024). Población y muestra . *oid*, 1.
- Pozo, F. H. (2024). EL ENTORNO FAMILIAR Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR . *UPSE*, 1-22.
- Rosa María Nashiki Angulo, G. P. (2020). El docente en la promoción de habilidades socioemocionales desde una mirada humana y sensible. *UPN* , 1-7.
- Samaniego, G. (2024). Deficiones de población, muestra y muestreo . *Mi asesor de tesis* , 1.
- Seid, G. R. (2023). Los puntos de partida espistemológicos y operativos en la educación . *Revista latinoamericana de metodología de las ciencias sociales* , 1-14.

- Sierra Guala, ,. K. (2022). El juego simbólico en el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 3 a 4 años. *Universidad Central Del Ecuador*, 1-98.
- Tómala Merejildo Jenniffer Elizabeth, V. C. (2025). EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS. *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA EDUCACIÓN INICIAL*, 1-70.
- Tómala, C. K. (2021). EL RINCÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SUBNIVEL 2 DE EDUCACIÓN INICIAL. *UPSE*, 1-65.
- Verónica Carolina Abril Galeas, S. M. (2024). El JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL. *UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR*, 1-94.
- Yovana Milagros Paliza Arellano, J. A. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano . *INVECOM* , 1-8.

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación

Ficha de observación

#	ITEM	CUMPLE		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
1	¿El grupo participa activamente en las actividades de juego simbólico propuestas?			
2	¿Los niños interactúan de manera respetuosa durante el desarrollo del juego simbólico?			
3	Se evidencia cooperación entre los niños al asumir roles dentro del juego.			
4	El grupo expresa emociones (alegría, entusiasmo, frustración) durante el juego simbólico.			
5	Los niños regulan adecuadamente sus emociones ante situaciones de conflicto durante el juego.			
6	Se observa empatía entre los niños al reconocer emociones de sus compañeros.			
7	El grupo respeta normas y turnos establecidos durante la actividad lúdica.			
8	Los niños utilizan el lenguaje verbal para comunicarse e interactuar durante el juego simbólico.			
9	Se evidencia integración y participación equitativa de la mayoría de los niños del aula.			
10	El juego simbólico favorece un clima emocional positivo dentro del aula.			
TOTAL				
%TOTAL				

Anexo 2: Preguntas de entrevista realizada a personal docente de la Unidad Educativa “La Inmaculada”.



1. ¿Cómo utiliza el juego simbólico en sus actividades pedagógicas y que aprendizaje busca a través de él?

E1: Utilizo el juego simbólico creando espacios de la vida cotidiana como la familia, el mercado, la tienda o juegos de fantasía, uso materiales concretos y seguros como muñecos, utensilios y disfraces, durante la actividad observo y acompaño haciendo preguntas para estimular la participación y los lenguajes, sin limitar su creatividad.

E2: Utilizo el juego simbólico como una estrategia fundamental para que los niños representen situaciones de la vida cotidiana y favorecer aprendizaje integral del lenguaje.

2. ¿Cada cuánto tiempo integra el juego simbólico dentro de la planificación de sus clases en educación inicial y cómo se lleva a cabo su desarrollo durante las actividades en el aula?

E1: El juego simbólico forma parte de mi dinámica diaria, ya sea como actividad principal o en rincones de aprendizaje, preparando el ambiente con materiales adecuados, doy una motivación inicial y luego dejo que jueguen libremente mientras observo y acompaño e intervengo cuando es necesario y al final los motivo a expresar lo que hicieron y cómo se sintieron.

E2: Lo integro de manera permanente y sistemática mediante la organización de espacios como el rincón del hogar, la tienda o el consultorio, con materiales que fomentan la imaginación.

3. ¿Qué tipos de juegos simbólicos aplica con mayor frecuencia en niños de 4 a 5 años? Y porque

E1: Aplico con mayor frecuencia juegos como la familia, donde imitan roles del hogar, la tienda donde simulan compra y venta, juegos de fantasía, donde desarrollan su imaginación, lenguaje, convivencia y manejo de emociones.

E2: Utilizo juegos de roles como familia, profesiones, oficios y disfraces, puesto que responden a los intereses y necesidades de los niños.

4. Desde su experiencia, ¿qué cambios ha observado en el comportamiento socioemocional de los niños cuando participan en actividades de juego simbólico?

E1: He observado cambios favorables como mejor manejo de emociones, mayor capacidad para compartir, respetar turnos y asumir roles, también han fortalecido su confianza, autoestima, empatía y resolución de pequeños conflictos.

E2: He observado que los niños mejoran su capacidad de expresión, comunicando con mayores libertad sus emociones, ideas y necesidades.

5. ¿De qué manera el juego simbólico favorece la expresión de emociones en los niños?

E1: El juego simbólico permite que los niños expresen lo que sienten sin miedo, proyectando sus emociones en objetos o personajes, esto les ayuda a liberar tensiones, reconocer lo que sienten y comprender a los demás.

E2: Brinda un espacio seguro y natural para exteriorizar sentimientos que muchas veces no pueden expresar verbalmente.

6. ¿Qué dificultades ha identificado al aplicar el juego simbólico dentro del aula?

E1: He identificado dificultades como aprender a compartir, respetar turnos y normas de convivencia, además de la distracción por su corto tiempo de atención.

E2: Algunos no participan de inmediato debido a timidez, inseguridad o dificultad para asumir roles.

7. ¿Qué estrategias considera necesarias para fortalecer el uso del juego simbólico en la institución?

E1: Considero importante una buena planificación, el diseño de rincones temáticos, el uso de materiales reales y también materiales no estructurados como cajas, telas o botellas para fomentar la imaginación.

E2: Considero necesarias las capacitaciones docentes, la adecuación de espacios y la participación de las familias.

8. ¿Cómo describe los recursos, materiales y espacios con los que cuenta la institución para el desarrollo del juego simbólico, y de qué manera estos facilitan o limitan su aplicación en el aula?

E1: Cuento con materiales como muñecos, cocinitas y espacios como el patio, que facilitan el juego simbólico, aunque a veces son limitados y el espacio es reducido, por eso utilizo la rotación de rincones para mantener el interés.

E2: disponemos de materiales como disfraces, títeres y utensilios que favorecen la creatividad, el lenguaje y la integración social.