



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años  
del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba.**

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de  
la Educación Inicial

**Autor:**

Santillán Alarcón Sofía Antonela

**Tutor:**

Nancy Patricia Valladares Carvajal

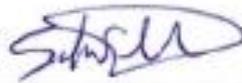
**Riobamba, Ecuador. 2024**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **SOFÍA ANTONELA SANTILLÁN ALARCÓN**, con cédula de ciudadanía **0604365429**, autora del trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL PEKELANDIA, CIUDAD DE RIOBAMBA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 23 de octubre de 2023



---

**Sofía Antonela Santillán Alarcón**

**C.I: 0604365429**



## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 29 días del mes de noviembre de 2023 luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **SANTILLÁN ALARCÓN SOFÍA ANTONELA** con CC: **0604365429**, de la carrera **EDUCACIÓN INICIAL** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL PEKELANDIA, CIUDAD DE RIOBAMBA"**, por lo tanto, se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

  
Mgs. Nancy Pamela Valladares Carvajal  
**TUTORA**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación: **Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba**, presentado por **Sofía Antonela Santillán Alarcón**, con cédula de identidad número 0604365429, bajo la tutoría de la **Mgs. Nancy Patricia Valladares Carvajal**; que recomendamos la **APROBACIÓN** de éste con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 22 de enero de 2024.

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

Phd. Tannia Alexandra Casanova Zamora  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---



## CERTIFICACIÓN

Que, **SANTILLÁN ALARCÓN SOFÍA ANTONELA** con CC: **0604365429**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL VIGENTE**, Facultad de **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL PEKELANDIA, CIUDAD DE RIOBAMBA.**, cumple con el 4 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 04 de diciembre de 2023

  
Mgs. Nancy Valladares C.  
TUTOR (A)

## **DEDICATORIA**

Este trabajo investigativo va dedicado a toda mi familia que ha sido un gran apoyo en todo este proceso, y especialmente a mi hija Sofía Isabella que es mi razón para superarme cada día, a mis padres Marco y Susana y hermanos Dimitri y Ninel que siempre me brindaron su apoyo y ampararon en todo lo que necesité. Así mismo a mi grupo de amigas Valeria, Johanna y Estefanía por brindarme momentos inolvidables y ser mi compañía y apoyo dentro de la universidad.

*Sofía Antonela Santillán Alarcón*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres por siempre darme las palabras, ser mi ejemplo para continuar con este proyecto y por siempre brindarme su apoyo, a mi hija por acompañarme y ser mi motor para realizar este trabajo. A mi tutora Nancy Valladares por brindarme su conocimiento y guía para la realización de esta tesis. Agradezco al Centro de Educación Inicial Pekelandia por permitirme realizar este estudio investigativo en sus instalaciones y a la Universidad Nacional de Chimborazo por permitirme educarme profesionalmente dentro de sus aulas.

*Sofía Antonela Santillán Alarcón*

# ÍNDICE GENERAL

**DECLARATORIA DE AUTORÍA**

**DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

**CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>15</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>15</b>
1.1 Antecedentes .....	16
1.2 Planteamiento del problema .....	16
1.3 Justificación.....	17
1.4 Objetivos .....	18
1.4.1 Objetivo General .....	18
1.4.2 Objetivo Específicos.....	18
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>19</b>
<b>2. MARCO TÉORICO.....</b>	<b>19</b>
2.1 El juego.....	19
2.2 Características del juego.....	19
2.3 Clasificación del juego .....	20
2.4 Los juegos tradicionales .....	20
2.5 Juegos tradicionales que favorecen la integración .....	21
2.6 Beneficios de los juegos tradicionales.....	22
2.7 La Integración.....	22
2.8 La integración en el proceso adaptativo .....	23
2.9 Beneficios de la integración en la educación .....	24
2.10 La integración en los juegos .....	24

2.11	Niños de educación inicial .....	24
2.12	Los juegos tradicionales y la integración .....	25
<b>CAPÍTULO III .....</b>		<b>26</b>
<b>3.</b>	<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>26</b>
3.1	Enfoque de la Investigación .....	26
3.2	Diseño.....	26
3.3	Tipo de Investigación .....	26
3.4	Nivel de Investigación.....	26
3.5	Población y Muestra.....	26
3.5.1	Población.....	26
3.5.2	Muestra.....	26
3.6	Técnicas e Instrumentos .....	27
3.6.1	Técnicas.....	27
3.6.2	Instrumentos .....	27
3.7	Procedimiento para la recolección de datos .....	27
<b>CAPÍTULO IV.....</b>		<b>28</b>
<b>4.</b>	<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>28</b>
4.1	Resultados de la ficha de observación realizada a los niños de inicial II.....	28
<b>CAPÍTULO V .....</b>		<b>38</b>
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>38</b>
5.1	Conclusiones .....	38
5.2	Recomendaciones.....	38
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>		<b>39</b>
<b>ANEXOS.....</b>		<b>42</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población .....	26
<b>Tabla 2</b> Muestra interés por los juegos. ....	28
<b>Tabla 3</b> Participa activamente en los juegos. ....	29
<b>Tabla 4</b> Respeta su turno para jugar. ....	30
<b>Tabla 5</b> Se muestra respetuoso con sus compañeros al jugar. ....	31
<b>Tabla 6</b> Comprende y respeta las reglas de los juegos. ....	32
<b>Tabla 7</b> Colabora con sus compañeros de equipo. ....	33
<b>Tabla 8</b> Muestra interés en ser parte de un equipo. ....	34
<b>Tabla 9</b> Muestra liderazgo. ....	35
<b>Tabla 10</b> Planifica estrategias para el juego. ....	36
<b>Tabla 11</b> Al finalizar el juego muestra interés por seguir participando. ....	37

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Ilustración 1</b> Indicador 1: Muestra interés por los juegos .....	28
<b>Ilustración 2</b> Indicador 2: Participa activamente en los juegos.....	29
<b>Ilustración 3</b> Indicador 3: Respeta su turno para jugar. ....	30
<b>Ilustración 4</b> Indicador 4: Se muestra respetuoso con sus compañeros al jugar. ....	31
<b>Ilustración 5</b> Indicador 5: Comprende y respeta las reglas de los juegos. ....	32
<b>Ilustración 6</b> Indicador 6: Colabora con sus compañeros de equipo.....	33
<b>Ilustración 7</b> Indicador 7: Muestra interés en ser parte de un equipo. ....	34
<b>Ilustración 8</b> Indicador 8: Muestra liderazgo. ....	35
<b>Ilustración 9</b> Indicador 9: Planifica estrategias para el juego. ....	36
<b>Ilustración 10</b> Indicador 10: Al finalizar el juego muestra interés por seguir participando. .....	37

## RESUMEN

Este trabajo investigativo se titula “Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba”, cuyo objetivo general es determinar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Pekelandia. Para la recolección de información teórica que ayude a sustentar el problema planteado se obtuvo de libros, revistas, sitios web y bibliotecas virtuales, lo que permitió lograr los objetivos propuestos. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, el diseño del mismo fue correlacional, lo que permitió cumplir con los objetivos establecidos en la investigación. A través del estudio de métodos y técnicas para su análisis, la observación del problema planteado se realizó de forma presencial a 26 niños, lo cual posibilitó conocer el contexto donde se desenvuelven, junto con el apoyo de las docentes. Lo que permitió deducir que los juegos tradicionales son una importante herramienta de integración para los niños, que las docentes deben tener en cuenta dentro de la planeación de actividades educativas.

**Palabras claves:** Juegos Tradicionales, Integración, Niños de educación inicial

## ABSTRACT

This research work is titled Traditional Games in the Integration of Children Aged 4 to 5 Years at the Pekelandia Early Education Center, city of Riobamba, whose general objective is to determine the importance of traditional games in the integration of children aged 4 to 5 years from the Pekelandia Initial Education Center. To collect theoretical information that helps support the problem posed, it was obtained from books, magazines, websites, and virtual libraries, which allowed the proposed objectives to be achieved. The research had a qualitative approach; its design was correlational, which allowed the goals established in the research to be met. Through the study of methods and techniques for analysis, the observation of the problem posed was carried out in person with 26 children, which made it possible to know the context in which they operate, along with the support of the teachers, which allowed us to deduce that traditional games are an essential integration tool for children, which teachers must take into account when planning educational activities.

**Keywords:** Traditional Games, Integration, Early education children.



Reviewed by:  
Mgs. Maria Fernanda Ponce  
**ENGLISH PROFESSOR**  
C.C. 0603818188

# CAPÍTULO I

## 1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación es destacar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Pekelandia, puesto que dentro de la labor que se brindó en prácticas pre profesionales, se pudo observar que no todos los alumnos, que conformaban el paralelo, se integraban de la misma manera en las actividades que se realizaban dentro del aula y fuera de ella. Así mismo, se observó que no se realizaban juegos tradicionales frecuentemente dentro de la jornada, lo cual hacía que los niños se sintiesen inquietos, distraídos y desmotivados en ciertos momentos. Es por esta razón que se ha elegido trabajar con el tema “Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba”.

Se pretende fomentar en la institución la realización de juegos tradicionales para ayudar a que los niños se integren como grupo y mejoren sus habilidades y adaptabilidad social.

Con esta investigación se demuestra la importancia de la implementación de juegos tradicionales dentro de la jornada educativa de un centro de educación inicial, a través de estos juegos, los niños pueden integrarse de manera efectiva con su grupo, así mismo con la docente y el personal de apoyo en las diferentes actividades que se realicen dentro del aula, en la zona de recreación y fuera de ella; y así poder evaluar el progreso en las relaciones sociales con su docente y compañeros.

La metodología que se va empleó en esta investigación es cualitativa ya que se basó en la búsqueda de diferentes juegos tradicionales para brindar a la docente varias alternativas que puede realizar junto con sus estudiantes.

Las limitaciones que se presentaron en esta investigación fue la falta de tiempo que se tuvo dentro de la jornada de clase para la realización de los juegos, así mismo un problema fue la falta de información previa de los mismos para su aplicación con los alumnos.

El presente trabajo investigativo consta de varios apartados, que se detallan a continuación:

- Capítulo I. Planteamiento del problema: En este capítulo se indica el planteamiento del problema, así como las causas de la problemática. También se expone tanto el objetivo general como los objetivos específicos del trabajo investigativo, seguido de la formulación del problema los juegos tradicionales en la integración y la justificación.
- Capítulo II. Marco Teórico: En este apartado se expone material bibliográfico de las variables que son los juegos tradicionales y la integración que ayudan a sustentar el trabajo investigativo.
- Capítulo III. Metodología: En esta sección se indica el enfoque de la investigación, el diseño y el tipo de estudio que se llevó a cabo. También se detalla la población. La muestra y la técnica con la que se trabajó en la recolección de información.
- Capítulo IV. Resultados y Discusión: Este capítulo se basa en el análisis e interpretación estadística de los resultados que se obtuvieron del instrumento de investigación. Se expone los datos relevantes que se obtuvieron y se relaciona con los objetivos de la investigación.

- Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones: Se presenta las conclusiones que se derivaron de la investigación, y se propone recomendaciones para resolver el problema planteado, todo esto basado en los resultados obtenidos.

## **1.1 Antecedentes**

En este apartado se tomará en cuenta trabajos investigativos previos de varios autores que indican la importancia que tienen los juegos tradicionales en la integración de los niños de nivel preescolar.

(Entsakua, 2015) menciona a Romero y Gómez 2003 en su trabajo investigativo titulado “Elaboración y aplicación de los juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza” donde destaca que los juegos tradicionales en el ámbito educativo permiten al niño desarrollar capacidades como la aceptación de reglas en un grupo, ayuda a la tolerancia de una disciplina social, mejora la integración del individuo a la sociedad y favorece la comunicación y la adquisición del lenguaje. Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales como el comportamiento, los valores, actividades cotidianas, normas y hábitos propias de una región. Es así que los juegos tradicionales son una herramienta importante de integración social, favoreciendo a la cooperación, el compañerismo, la imaginación, la creatividad, el respeto hacia los demás, además mejora la adquisición de competencias lingüísticas como el habla.

Entsakua concluye que los juegos tradicionales estimulan la socialización, la expresión oral, mímica y favorecen la motricidad fina y gruesa, así como el equilibrio corporal y mental; de la misma forma mejora las relaciones afectivas entre pares, los miembros de la comunidad educativa y la familia.

Es importante también mencionar a (Jara, 2020) en su trabajo investigativo llamado “Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo Riobamba” donde manifiesta que los niños a través de los juegos tradicionales generan relaciones sociales que favorecen a la comprensión de normas e indicaciones que tienen los juegos, esto les permite aprender los roles propios de la sociedad y del medio que los rodea. A través de la participación de juegos tradicionales los niños descubren acerca de la historia, costumbres y tradiciones de sus antepasados y de las diversas etnias que se encuentran en la comunidad educativa. Jara concluye afirmando que los juegos tradicionales permiten el desarrollo psicosocial de los niños de preescolar, estimulándolos de manera creativa, participativa y solidaria. Además, expresa que los niños al jugar interactúan de manera recíproca y esto permite el desarrollo integral su mente, cuerpo y entorno social e identidad cultural.

## **1.2 Planteamiento del problema**

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas típicas de una región o país que no se necesita de juguetes tecnológicos, solo es necesario el empleo del propio cuerpo o de recursos que se pueden encontrar fácilmente en la naturaleza u objetos de uso doméstico.

Estos juegos permiten a los niños conocer las raíces culturales de su región, favoreciendo la preservación de su cultura (Rodríguez, 2021).

En España los juegos tradicionales más populares que se realizan son: el escondite, las canicas, la rayuela, la goma, la comba y el juego del pañuelo (García, 2022). Estos juegos benefician a la socialización de los infantes, ya que en el momento de jugar desarrollan las relaciones sociales, permitiendo que se integren como grupo. También ayuda a la movilidad y el equilibrio. Y al saltar la comba los niños ejercitan su musculatura y mejoran su coordinación. Por otro lado, en Marruecos se ha evidenciado el juego más popular llamado Mayt mât donde el objetivo es quitar un pañuelo al equipo contrario, este juego trabaja la agilidad mental, el trabajo en equipo y la estrategia (Méndez, 2022).

En Ecuador los juegos tradicionales más conocidos son: la rayuela, las canicas, saltar la soga, el ula – ula, carrera de sacos, trompos, cometas, palo encebado, el quemado entre otros (Viajandox, s.f.). Para (Mesías, Salazar, & Andrade, 2021) los juegos tradicionales ayudan a forjar lazos socioculturales, que buscan el bienestar, respeto y tolerancia, de nuestra sociedad cultural. En la ciudad de Riobamba se ha evidenciado la realización de varios juegos tradicionales como el trompo, los coches de madera, la macateta, la mamona, las escondidas, la perinola, las canicas, el elástico, el juego de cocos, entre otros. En estas actividades recreativas se practican valores como el respeto, la honradez, solidaridad, la unión, el trabajo en equipo y se preserva la cultura de antaño (Chávez, 2016).

El Centro de Educación Inicial Pekelandia en el inicial 2 “A”, donde se trabajará con niños de educación inicial como población, para investigar el problema “Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba”.

Al realizar prácticas preprofesionales en la institución se pudo observar que ocasionalmente si se realizaban juegos tradicionales en el tiempo del receso, más no con tanta frecuencia. Para los docentes la realización de estos juegos beneficia la integración de los niños ya que la participación es en forma conjunta y le permite al niño compartir momentos de disfrute mientras se va relacionando y creando lazos afectivos.

### **1.3 Justificación**

En el momento en que el niño cumple la edad necesaria para ingresar a un centro de educación inicial atraviesa un proceso de separación de su entorno familiar, para adaptarse a este nuevo ambiente escolar. Esto provoca que varios niños tengan dificultades para integrarse de manera satisfactoria en las actividades que la docente realiza, así mismo pueden tener dificultades para relacionarse socialmente con sus compañeros. Es aquí donde los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental como herramienta para mejorar la integración de los niños al ambiente educativo.

Hay que mencionar que la realización de los juegos tradicionales se ha visto deteriorada con el paso del tiempo debido a la variedad de juguetes que la industria elabora y al empleo de la tecnología como medio de entretenimiento. Así mismos de las nuevas formas de vida de los ciudadanos relacionadas al proceso de urbanización y al empleo de la tecnología ha sido

una causa para que desaparezcan ciertas manifestaciones lúdicas que caracterizaban a las diferentes regiones.

Dentro de la labor de prácticas preprofesionales se pudo observar que varios de los niños no participaban de manera conjunta a las actividades que se realizaban en la jornada, así mismo se observó que en el momento del receso varios niños tendían a aislarse y jugar individualmente. Es por eso que mediante la investigación de diversos juegos tradicionales se pretende brindar a los docentes una herramienta que favorezca la integración de los niños de preescolar, mejorando su convivencia con los miembros de la comunidad educativa y las relaciones sociales con sus compañeros.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Pekelandia.

### **1.4.2 Objetivo Específicos**

- Realizar un estudio de los juegos tradicionales del Ecuador en la integración de los niños de 4 a 5 años.
- Proponer los juegos tradicionales para desarrollar en la integración de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Pekelandia.
- Establecer el aporte, en el desarrollo individual y colectivo, que brindan los juegos tradicionales.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

En esta sección se exponen varios aportes teóricos a cerca de la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades de los niños. Así mismo del proceso de integración de los alumnos en las instituciones educativas.

#### 2.1 El juego

El juego es la actividad primordial de los niños, que se da de manera innata, libre y placentera, en un tiempo y espacio determinado, favoreciendo el desarrollo de sus capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales (Peñalver, 2014).

Según la Real Academia Española (RAE) el juego es el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Para Karl Groos, el juego es un pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder ejecutar las actividades que desempeñará cuando sea grande (Enseñanza, 2010).

En cambio, para Piaget el juego forma parte de la inteligencia de los niños, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. También asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado (Enseñanza, 2010).

Y para Lev Vigotsky el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales (Enseñanza, 2010).

#### 2.2 Características del juego

- El juego es libre y voluntario: El niño debe tener la oportunidad de elegir el juego, guiado por sus propios intereses y motivaciones sin imposiciones externas.
- Se centra en un tiempo y espacio determinado: El espacio está relacionado con el lugar donde se realiza la actividad recreativa y el tiempo del juego va a depender del interés y motivación de los participantes.
- Es autotélico: Es decir, la participación se da por el simple placer de jugar. Se realiza por sentir satisfacción de realizar la actividad lúdica.
- Es universal e innato: El juego ha estado presente en todas las épocas y culturas del mundo. No es necesario que el niño reciba explicaciones sobre cómo jugar.
- Es fuente de satisfacción: El juego es satisfactorio y aporta diversión entretenimiento. La satisfacción que el juego produce hace que el niño mantenga su atención en la actividad.
- Implica actividad: Jugar involucra estar activo psíquica y físicamente.
- Tiene un carácter incierto: el juego al ser una acción creativa y espontánea, se puede realizar y modificar dependiendo de las necesidades de los participantes.

- Se desarrolla una realidad ficticia: A través del juego, el niño convierte la realidad en fantasía y se transforma en quien quiere ser.
- Es una actividad esencial de la infancia: A pesar de que se juega a lo largo de la vida, es en la infancia donde el juego es una actividad fundamental.
- Permite al niño afirmarse: En el desarrollo del juego el niño puede experimentar miedos y frustraciones, también busca soluciones a diferentes problemas, reafirmando su personalidad y autoestima.
- Favorece la socialización: El juego al ser una fuente de relación con las personas y el entorno, favorece la comunicación y la creación de lazos afectivos.
- Potencia el desarrollo integral: El juego es la fuente principal de desarrollo infantil, favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- Es integrador y compensador de desigualdades: El juego permite la interacción social y el aprendizaje, es una herramienta correctora de diferencias, puesto que al momento de jugar las diferencias desaparecen.
- Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño: En el momento que el niño juega se puede observar el progreso en las diferentes áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para posteriormente poder intervenir (Peñalver, 2014).

### **2.3 Clasificación del juego**

(Peñalver, 2014) en su libro de *El juego y su metodología* propone varios criterios para establecer clasificaciones del juego, que son:

- La capacidad que se desarrolla: En este criterio se encuentra el juego psicomotor, cognitivo, social y afectivo.
- La intervención del adulto: Dentro de este criterio se encuentra el juego libre, dirigido y presenciado.
- El espacio físico donde ocurre: Aquí se encuentran el juego de interior y exterior.
- La dimensión social: Dentro del aspecto social tenemos el espectador, el juego solitario, paralelo, asociativo, cooperativo y juego socializado con adultos.
- El número de participantes: Dependiendo del número de participantes se encuentra el juego individual, en pareja y en grupo.
- El material que se usa: Según el recurso que se utilice están los juegos con soporte material y sin soporte.

### **2.4 Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se vienen realizando desde muchos años atrás, además son parte de la cultura y se van transmitiendo de generación en generación de abuelos a padres y de padres a hijos. Mediante los mismos se puede conocer costumbres y tradiciones propias de una cultura.

Según (Ofele, 1998) existen varias características que tienen los juegos tradicionales, entre ellas están que son jugados por los niños con el simple hecho de disfrutar jugar y ellos deciden como cuando y donde hacerlo. Los juegos tradicionales responden a necesidades básicas de los niños, sus reglas son de fácil comprensión, memorización y realización. Así

mismo no se requiere de muchos materiales para su ejecución, y finalmente son practicables en cualquier momento y lugar.

## 2.5 Juegos tradicionales que favorecen la integración

- **La Rayuela** (A partir de los 4 años de edad)

Desarrollo: Para comenzar el juego se debe dibujar 8 cuadros en el suelo. Por turnos se debe arrojar una piedra plana dentro de la casilla 1 sin tocar las líneas. Saltando con un solo pie se recorre las demás casillas y al regreso cuando se está en la casilla anterior a la de la piedra, hay que agacharse y cogerla, y completar el recorrido. Si se consigue hacer todo el recorrido saltando en un solo pie y sin fallar, puede continuar el recorrido por todas las siguientes casillas. Si no se consigue apuntar la piedra en la casilla, se pisan las líneas o el otro pie toca el suelo es el turno del siguiente participante. El que primero logró realizar todo el recorrido gana.

Beneficio: Favorece el autocontrol, el equilibrio, la paciencia y el respeto al tener que esperar su turno, además desarrolla defensas contra la frustración (Marinva, 2014).

- **Las Canicas**

Desarrollo: Se entrega a cada niño varias canicas. Se dibuja un círculo de aproximadamente un metro de diámetro en donde se depositarán las canicas. Previamente se establece una distancia, y por turnos, el niño deberá lanzar una canica con la finalidad de sacar del círculo las canicas de sus otros compañeros. Si la canica que se lanzó se queda dentro del círculo se pierde (Munuera, 2014).

Beneficio: Desarrolla la imaginación, la creatividad, la motricidad fina, la coordinación óculo manual; favorece las interacciones sociales, el estado físico, el pensamiento táctico y estratégico.

- **Tirar la cuerda**

Desarrollo: En primer lugar, se debe formar dos equipos con un mismo número de integrantes. Los participantes deben agarrar la cuerda con ambas manos, cada equipo por un extremo, sin enrollarlas a la cuerda y sin cambiar la posición de las mismas durante la actividad. Después se realiza un nudo en la cuerda, se traza una línea en el suelo a la altura del nudo y otras dos líneas a cada lado de la cuerda, delimitando la zona de arrastre. El ganador es el equipo que tira con más fuerza y hace sobrepasar el nudo de la cuerda sobre una de las marcas del suelo (Torres, 2010).

Beneficio: Mejora la coordinación, estimula la comunicación, desarrolla la estrategia, favorece la competencia sana y estimula el ejercicio físico.

- **Juego de las sillas**

Desarrollo: Según el número de participantes se colocan varias sillas formando un círculo, direccionadas hacia afuera para que los niños puedan sentarse. Debe haber una silla menos de la cantidad de niños que jugarán. Se reproduce música alegre mientras los niños van bailando alrededor de las sillas. En el momento en que la música se detenga, los niños deberán buscar un asiento y sentarse. El niño que se quede sin asiento quedará eliminado. En cada ronda se va eliminando una silla, hasta que solo queden dos participantes y una silla. El niño que logre quedarse con el asiento será el ganador (Educapeques, 2019).

Beneficio: Se trabaja la atención activa, refuerza las relaciones sociales, desarrolla la motricidad gruesa, estimula la coordinación viso-espacial y permite una competencia saludable.

- **El gato y el ratón**

Desarrollo: Todos los jugadores se colocan en forma de círculo agarrados de la mano. Dos participantes que no forman parte de la cadena se convertirán en el gato y el ratón. El ratón se colocará adentro del círculo y el gato fuera de este. El objetivo es que el gato atrape al ratón, el ratón podrá escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman el círculo cuando ellos levanten los brazos para dejarle pasar y los bajarán cuando el gato intente pasar. Mientras el gato persigue al ratón los que forman el círculo cantarán: “Ratón, ratón, / ¿Qué quieres gato ladrón? / Comerte quiero/Cómeme si puedes/ ¿Estás gordito? / Hasta la punta de mi rabito.” Si es que algún participante rompe el círculo será el nuevo gato y ratón.

Beneficio: Favorece el trabajo en equipo, la colaboración, desarrolla los reflejos y la psicomotricidad.

## 2.6 Beneficios de los juegos tradicionales

- Permiten al niño descubrir el mundo exterior y entender nociones de espacio y tiempo.
- Desarrollan la capacidad de memoria.
- Favorecen la adquisición del lenguaje, la comunicación y aprender nuevo vocabulario.
- Dentro del tema de la salud, los juegos tradicionales mejoran la salud ósea, la condición física y cardiovascular. Esto se relaciona con un mejor rendimiento escolar.
- Favorecen al desarrollo de la sociabilidad, permitiendo el conocimiento de iguales.
- Favorecen el autoconocimiento.
- Permiten al niño el aprendizaje de normas de comportamiento.
- Reducen las conductas negativas.
- Favorecen la adaptación socio-emocional.
- Ayudan a establecer una representación mental del propio cuerpo.
- Permiten el desarrollo de la capacidad viso-espacial y rítmico-temporal.
- Contribuyen a la conservación de la cultura.
- Posibilitan conocer mejor a los antepasados.
- Fortalecen lazos de unión entre personas distintas, haciéndoles sentir pertenecientes a un grupo social en el que se identifiquen.
- Favorece a que el niño elabore sus propios juguetes con creatividad, prolongando el tiempo de participación activa, ayuda al trabajo cooperativo y su realización es de bajo costo (Munuera, 2014).

## 2.7 La Integración

El término integración según (Ainscow, 2001) se utiliza para definir al proceso de adaptación del niño a la escuela. El objetivo de integrar al niño a su grupo es una tarea compleja, se

busca brindar todo lo que necesita el niño para alcanzar su aprendizaje, así mismo se debe crear condiciones favorables para que el infante pueda desarrollar sus potencialidades de manera singular y colectiva, resolviendo conflictos mediante el diálogo y estableciendo normas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella (Ayala, 2016).

Es ahí donde la docente debe reconocer las características individuales de cada alumno como la diversidad social, lingüística y cultural con las que ingresan a preescolar para poder ejecutar acciones que llamen su interés y promuevan las relaciones entre pares y de forma grupal (Ayala, 2016).

Los niños al ingresar a preescolar traen consigo una forma de comunicación propia de su entorno, que mediante su lengua materna se dan a entender en varias ocasiones solo con sus padres, es por eso que la escuela debe promover competencias comunicativas que ayuden al niño a expresar emociones, deseos, saber acercarse a los demás, respetar e intercambiar ideas. Es aquí donde los juegos, los cuentos, las rimas son adecuadas y atrayentes para las experiencias escolares; donde el infante tiene la oportunidad de hablar, escuchar y dialogar respetando su turno (Ayala, 2016).

## **2.8 La integración en el proceso adaptativo**

En el momento en que el niño ingresa a educación inicial se fragmenta el equilibrio más o menos estable que había establecido con su familia y entorno. En este nuevo ambiente educativo encontrará nuevos espacios y materiales, nuevas personas con diferentes códigos de comunicación, actividades, permisos y límites. Deberá pasar un tiempo para que el infante pueda sintetizar la información previa con la nueva, diferenciando el modo anterior de acercarse a las cosas, situaciones, personas acomodándose a las nuevas propuestas del medio (Ministerio de Educación, 2016).

En el camino de perfeccionar su comportamiento el niño utiliza estrategias y procedimientos para lograr su adaptación. Su conducta está dirigida con el objetivo de conocer los objetos, hechos y acontecimientos de su alrededor, lo que genera muchas incógnitas y acciones que realiza para poder afrontarlas (Ministerio de Educación, 2016).

La actividad donde el niño pone a prueba sus habilidades y conducta es en el juego. Cuando el niño juega pone en práctica su habilidad para crear, busca su propio camino para comprender la realidad, entrena su pensamiento y actúa con autonomía. Es por eso que la institución educativa debe brindar al niño la apertura y flexibilidad para que esta actividad lúdica y exploratoria se dé exitosamente.

Existen criterios que favorecen la integración del niño a la institución educativa, en donde los docentes y autoridades deben tener en cuenta. En primer lugar, hay que poner atención a las diferencias individuales de cada alumno, es decir que cada niño posee características individuales distintas en su desarrollo y crecimiento. Donde cada uno buscará la forma de solucionar personalmente el sentimiento de ocupación de su propio espacio y el de otros. Y, en segundo lugar, la institución educativa debe favorecer el desarrollo emocional del niño, donde podrá expresar sus sentimientos y emociones que tanto los docentes como autoridades valorarán y comprenderán con sus aptitudes. Es por eso que la institución deberá brindar calidez, cercanía y que posibilite el mutuo reconocimiento (Ministerio de Educación, 2016).

## **2.9 Beneficios de la integración en la educación**

- Desarrolla las habilidades sociales: El niño tiene la oportunidad de interactuar y relacionarse con sus compañeros con diferentes perspectivas y habilidades, lo cual le permite desarrollar la empatía, la tolerancia y la comunicación afectiva.
- Los alumnos aprenden a trabajar en equipo, a tolerar y respetar las diferencias de las otras personas y valoran la diversidad.
- Mejora el rendimiento académico ya que el niño se siente cómodo al compartir un mismo entorno educativo, permitiéndole tener oportunidades de aprendizaje enriquecedoras (Centro Rie, 2020).
- Permite establecer nuevos vínculos afectivos con adultos y otros niños.
- Establecen relaciones saludables entre pares y favorece la relación positiva con los docentes.
- Contribuye a la independencia del alumno ya que va manejando y aceptando las exigencias académicas mientras participa en las diferentes actividades.
- Favorecen el aprendizaje cooperativo.

## **2.10 La integración en los juegos**

Como se mencionó anteriormente la integración escolar es un proceso donde el niño debe adaptarse a un entorno distinto al que estaba acostumbrado en su entorno familiar, este proceso está acompañado de inquietud, sentimientos de pérdida debido a que se fragmenta la relación segura que tenía con sus figuras de apego, y de abandono ya que el infante no tiene noción del tiempo por lo que no tienen capacidad para predecir cuándo van a volver a buscarlos sus familiares (Junta de Portavoces, 2019).

Es así que la mejor forma de promover una adaptación efectiva del alumno al preescolar lo obtiene con la utilización de juegos y actividades lúdicas debido a que éstas permiten la interacción eficaz del niño con sus compañeros y docentes, así como el afianzamiento de normas, valores y aprendizajes para reforzar su desarrollo cognoscitivo motriz y social. Por medio de los juegos el niño va encontrando muchos elementos que estimulan su actividad verbal, lo que le ayuda a mejorar su comunicación y relaciones afectivas con sus compañeros y docentes. El juego es un elemento fundamental para la integración social porque demanda que los participantes interactúen, contribuyendo a la socialización de los individuos. También es un medio de integración porque es una actividad libre y cada niño asume el papel que quiera en relación a sus preferencias y limitaciones, siendo la base de la socialización a estas edades (Sepúlveda, 2014).

## **2.11 Niños de educación inicial**

Los niños que se encuentran en el nivel inicial poseen varias características generales dependiendo de su edad:

Desde el nacimiento hasta los tres años los niños forman relaciones de apego con los que le rodean mientras van creciendo. Inician su desarrollo del lenguaje a través del llanto, balbuceos, y arrullos hasta que progresivamente forman palabras y frases. Por otra parte en su desarrollo locomotor pasan de la etapa del gateo, luego a caminar y después correr. Desde los dos años buscan llamar la atención de su figura de apego, disfrutan jugar solos. Hasta los

tres años van adquiriendo progresivamente el control de sus movimientos desde la cabeza hasta los pies. Imitan al adulto y también desarrollan su imaginación (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2017).

En cambio, a partir de los tres hasta los seis años los niños ya se identifican como hombre o mujer, se vuelven más dependientes y seguros. Comparten y colaboran actividades con mayor facilidad, identifican emociones y sentimientos. Pueden alimentarse sin ayuda de los adultos. Disfrutan de juegos de roles, como la mamá, papá, maestra, entre otros, así mismo prefieren jugar con otros y ya pueden establecer reglas del grupo. A los cuatro años ya entienden mejor las reglas y normas que se le da en el centro educativo, es capaz de comunicarse con frases y oraciones completas. El niño puede identificar partes externas de su cuerpo y para que le sirven; en lo que se refiere a motricidad fina y gruesa puede saltar, trepar y correr con mayor facilidad, también van definiendo su mano dominante para empezar a escribir. Pueden escribir su nombre, agarrar el lápiz, copiar, trazar palabras y figuras. Logran concentrarse y atender por más tiempo (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2017).

## **2.12 Los juegos tradicionales y la integración**

Los juegos tradicionales son una herramienta esencial para la formación integral del niño, fomentan la identidad cultural, de la misma forma ayudan a desarrollar habilidades sociales que favorecen la integración dentro del ámbito educativo.

A través de la participación en los juegos tradicionales el infante desarrolla la sociabilidad, la comunicación con sus compañeros y demás integrantes de la comunidad educativa, construyendo relaciones afectivas positivas. Los juegos tradicionales favorecen al desarrollo de la autoestima del niño, permitiendo su participación activa. Además, desarrolla en el niño el pensamiento creativo y la imaginación (Martín, 2014).

(Barreto, 2017) expresa que los juegos tradicionales, no solo permiten al niño trabajar en equipo de manera agradable, si no también, le permite asociar saberes en ambientes estimulantes para su intelecto y su emocionalidad.

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1 Enfoque de la Investigación

Enfoque cualitativo: Con el propósito de recopilar datos acerca del nivel de integración de los estudiantes del inicial II, esta investigación utilizará la técnica de observación, la misma que se enfocará en la búsqueda de resultados de calidad confiables. Se elaborará una ficha de observación que permita interpretar con cierta facilidad el desempeño de los niños de 4 a 5 años de inicial II de este centro educativo.

#### 3.2 Diseño

Se utilizó el diseño correlacional ya que es una técnica de diseño no experimental que ayuda a establecer una relación entre dos variables estrechamente relacionadas.

Y para la obtención de datos se utilizan técnicas de análisis estadístico para calcular la relación entre ellas.

#### 3.3 Tipo de Investigación

La investigación a desarrollar será de campo debido a que se trabajará en el inicial II paralelo “A” del Centro de Educación Inicial Pekelandia, se recopilarán información y datos mediante la observación directa.

#### 3.4 Nivel de Investigación

El nivel de investigación que se utilizará es relacional ya que se caracteriza por la explicar la relación causa-efecto entre las variables a tratar. Además, en la investigación relacional, el análisis estadístico permite cuantificar la relación entre las dos variables.

#### 3.5 Población y Muestra

##### 3.5.1 Población

El tipo de muestreo a emplear clasifica como no probabilístico/intencional, por conveniencia, se ha decidido, trabajar con el nivel inicial II del Centro de Educación Inicial Pekelandia, Ciudad Riobamba.

**Tabla 1** Población

<b>Extracto</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Niñas</b>	14	54%
<b>Niños</b>	12	46%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Esta tabla representa el número de niños que conforman el nivel inicial II del Centro de Educación Inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba.

##### 3.5.2 Muestra

Ya que la población observada es reducida, no se tomó ninguna muestra.

### **3.6 Técnicas e Instrumentos**

#### **3.6.1 Técnicas**

La técnica de investigación que se aplicará es la observación, en donde se podrá observar cómo es la integración de los niños al realizar juegos tradicionales en el Centro de Educación Inicial Pekelandia.

#### **3.6.2 Instrumentos**

Para la recopilación de la información se aplicará el siguiente instrumento:

- Ficha de observación; en la cual se anotará el nivel de integración de los niños del Centro de Educación Inicial Pekelandia.

### **3.7 Procedimiento para la recolección de datos**

- Búsqueda de material bibliográfico sobre el tema.
- Elaboración de la ficha de observación en relación a las variables.
- Estudio cualitativo para la obtención de resultados.
- Representación gráfica de los resultados de cada indicador mediante pasteles.
- Análisis de resultados cualitativos relacionados a los objetivos.
- Interpretación de los resultados.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados de la ficha de observación realizada a los niños de inicial II.

Posterior a la aplicación de la ficha de observación a los niños, se obtuvieron los siguientes resultados:

- **Indicador 1:** ¿Muestra interés por los juegos?

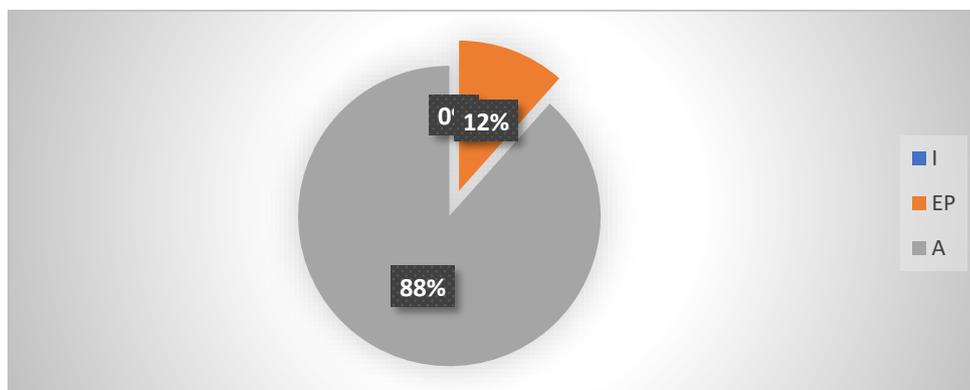
**Tabla 2** Muestra interés por los juegos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	23	88%
En proceso	3	12%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

*Ilustración 1* Indicador 1: Muestra interés por los juegos



Fuente: Tabla 2

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

#### **Análisis**

De los 26 niños observados, 0 niños que corresponden al 0% se encuentran en iniciado en relación a que muestran interés por los juegos, así mismo 3 niños que corresponden al 12% se encuentran en proceso de mostrar interés en los juegos. Mientras que 23 niños que corresponden al 88% se encuentran en adquirido, obteniendo así un total de 26 niños es decir el 100%.

#### **Interpretación**

Se deduce que la mayoría de los niños del inicial II muestran interés por realizar los juegos propuestos, sin embargo, un número reducido de niños todavía se encuentra en proceso de mostrar interés por los mismos.

- **Indicador 2:** ¿Participa activamente en los juegos?

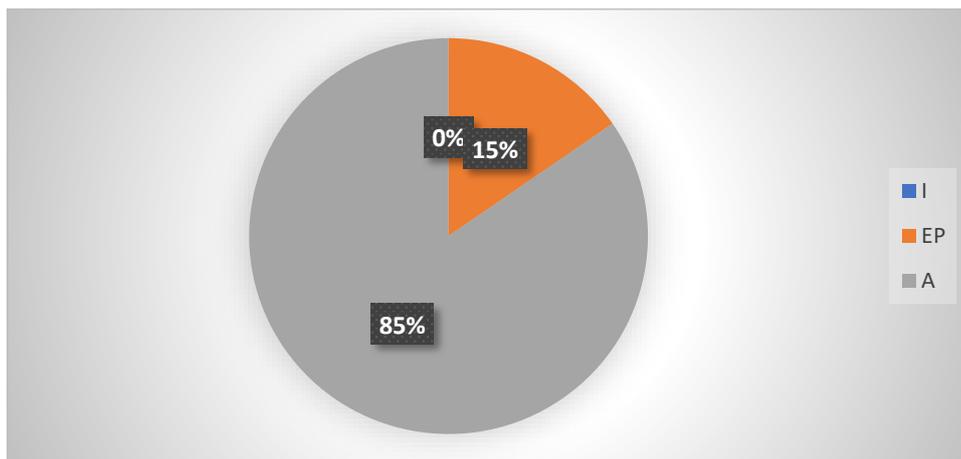
**Tabla 3** Participa activamente en los juegos.

<b>Indicador</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Adquirido	22	85%
En proceso	4	15%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 2** Indicador 2: Participa activamente en los juegos.



Fuente: Tabla 3

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### **Análisis**

De los 26 niños observados, 0 niños que corresponden al 0% se encuentran en iniciado en relación a que participan activamente en los juegos, así mismo 4 niños que corresponden al 15% se encuentran en proceso de participar activamente en los mismos. Mientras que 22 niños que corresponden al 85% se encuentran en adquirido, obteniendo así un total de 26 niños es decir el 100%.

### **Interpretación**

Se deduce que la mayoría de los niños del inicial II participan activamente en los juegos, sin embargo, un número reducido de niños no muestra una participación tan entregada puesto que se distraen con facilidad.

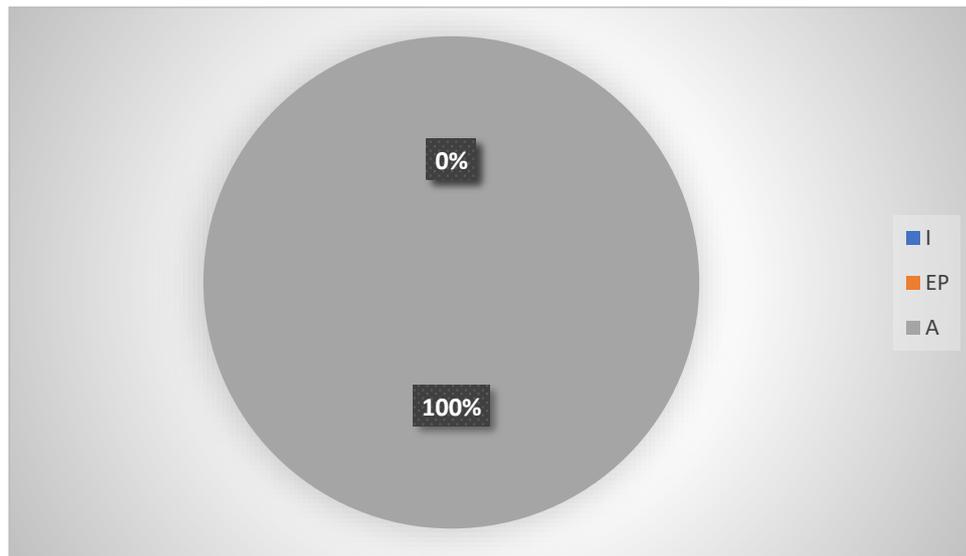
- **Indicador 3:** ¿Respetan su turno para jugar?

**Tabla 4** Respetan su turno para jugar.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	26	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
 Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 3** Indicador 3: Respetan su turno para jugar.



Fuente: Tabla 4  
 Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Análisis**

De los 26 niños observados, 26 niños que corresponden al 100%, es decir toda la población, se encuentran en adquirido en relación a que respetan su turno para jugar.

**Interpretación**

Se deduce que todos los niños del inicial II respetan su turno a la hora de participar en el juego.

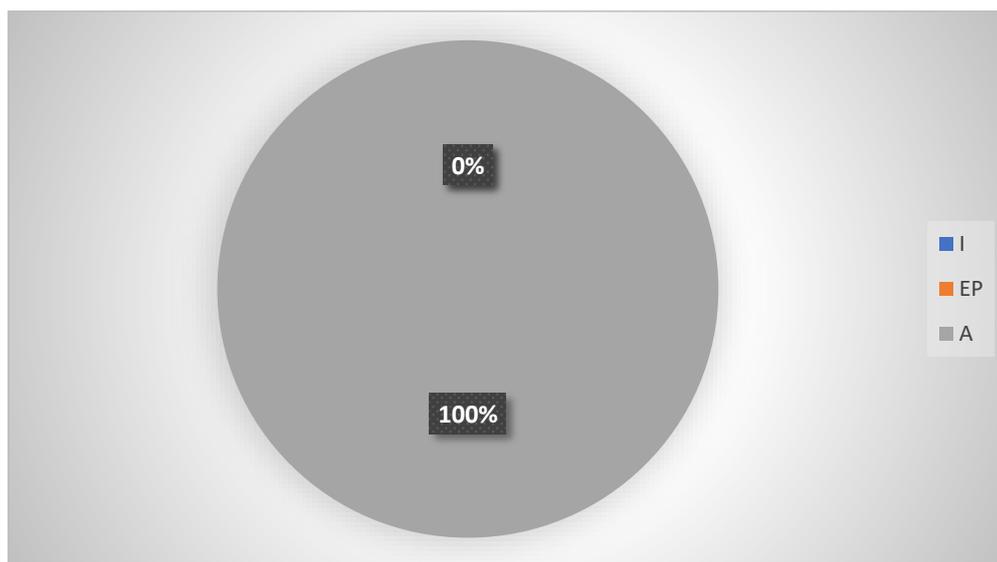
- **Indicador 4:** ¿Se muestra respetuoso con sus compañeros al jugar?

**Tabla 5** Se muestra respetuoso con sus compañeros al jugar.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	26	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 4** Indicador 4: Se muestra respetuoso con sus compañeros al jugar.



Fuente: Tabla 5  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### **Análisis**

De los 26 niños observados, 26 niños que corresponden al 100%, es decir toda la población, se encuentran en adquirido en relación a que se muestran respetuosos con sus compañeros a la hora de jugar.

### **Interpretación**

Se deduce que todos los niños del inicial II respetan su turno a la hora de participar en el juego.

- **Indicador 5:** ¿Comprende y respeta las reglas de los juegos?

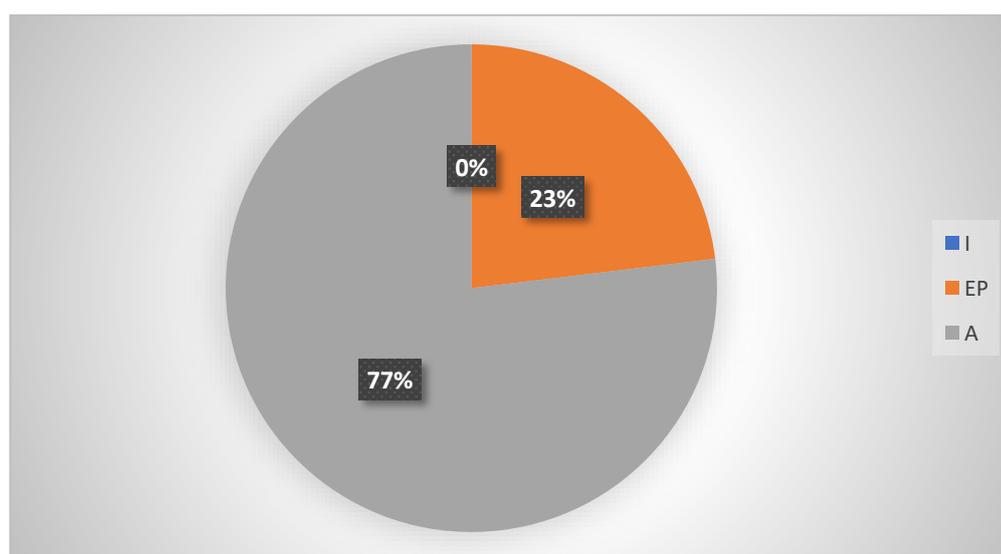
**Tabla 6** Comprende y respeta las reglas de los juegos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	20	77%
En proceso	6	23%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

*Ilustración 5* Indicador 5: Comprende y respeta las reglas de los juegos.



Fuente: Tabla 6

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### **Análisis**

De los 26 niños observados, 0 niños que corresponden al 0% se encuentran en iniciado en relación a que comprenden y respetan las reglas del juego, así mismo 6 niños que corresponden al 23% se encuentran en proceso de comprender y respetar las reglas de los mismos. Mientras que 20 niños que corresponden al 77% se encuentran en adquirido, obteniendo así un total de 26 niños es decir el 100%.

### **Interpretación**

Se deduce que la mayoría de los niños del inicial II comprenden y respetan las reglas del juego, sin embargo, un número reducido de ellos no comprendían las instrucciones del mismo por lo que se procedió a repetir las en varias ocasiones dentro del proceso.

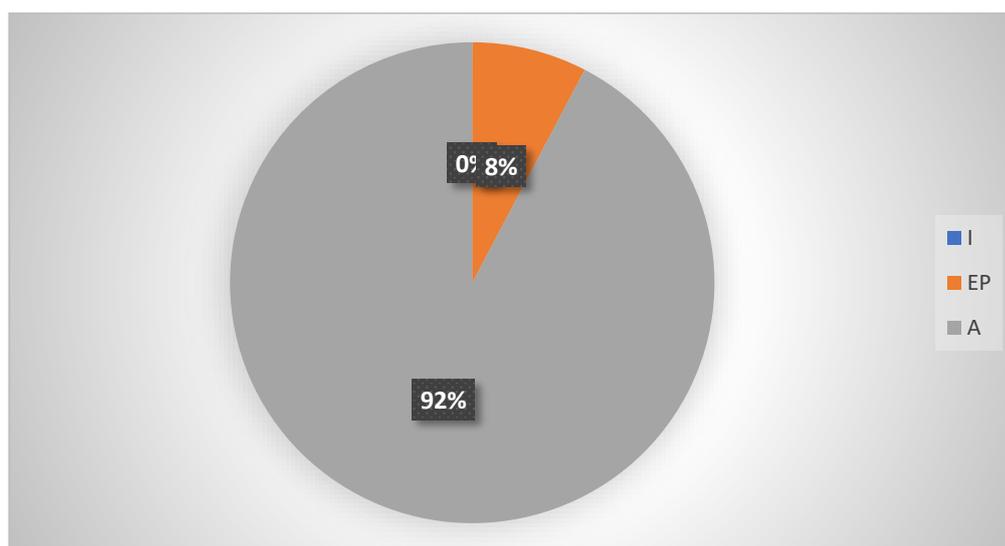
- **Indicador 6:** ¿Colabora con sus compañeros de equipo?

**Tabla 7** Colabora con sus compañeros de equipo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	24	92%
En proceso	2	8%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 6** Indicador 6: Colabora con sus compañeros de equipo.



Fuente: Tabla 7

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### Análisis

De los 26 niños observados, 0 niños que corresponden al 0% se encuentran en iniciado en relación a que colaboran con sus compañeros de equipo, así mismo 2 niños que corresponden al 8% se encuentran en proceso de colaborar con sus compañeros. Mientras que 24 niños que corresponden al 92% se encuentran en adquirido, obteniendo así un total de 26 niños es decir el 100%.

### Interpretación

Se deduce que la mayoría de los niños del inicial II colaboran con sus compañeros de equipo en el desarrollo de los juegos, sin embargo, un número reducido de ellos no mostraban interés en ayudar o apoyar a sus compañeros de equipo en los juegos.

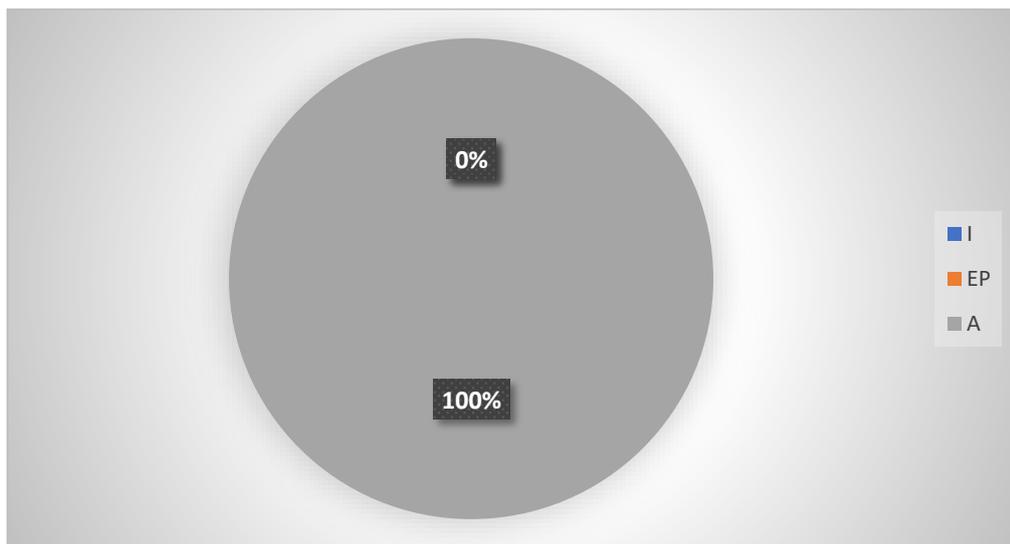
- **Indicador 7:** ¿Muestra interés en ser parte de un equipo?

**Tabla 8** Muestra interés en ser parte de un equipo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	26	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 7** Indicador 7: Muestra interés en ser parte de un equipo.



Fuente: Tabla 8

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### **Análisis**

De los 26 niños observados, 26 niños es decir el 100% de la población se encuentran en adquirido en relación a que muestran interés en ser parte de un equipo.

### **Interpretación**

Se deduce que todos niños del inicial II muestran interés en ser parte de un equipo durante el desarrollo de los juegos.

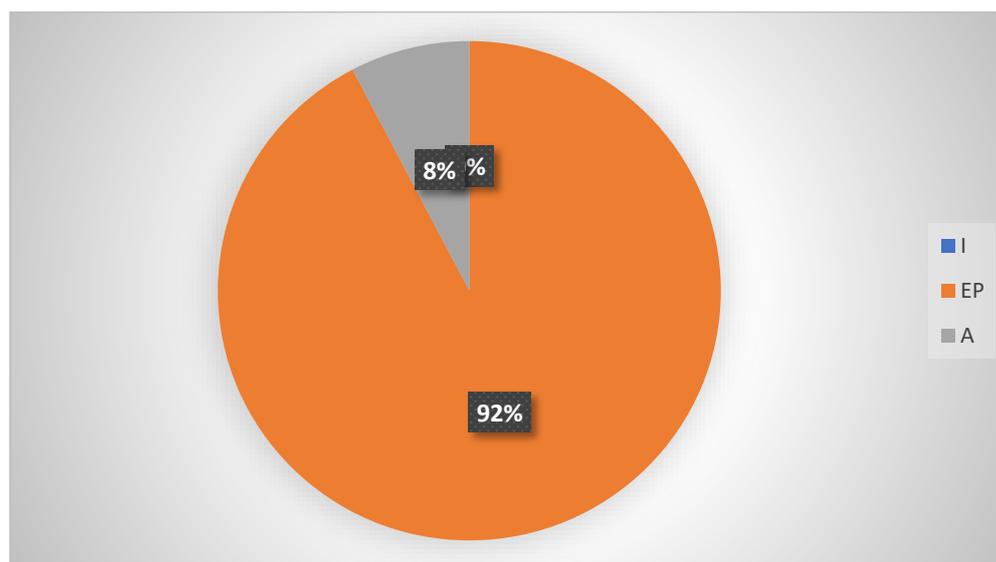
- **Indicador 8:** ¿Muestra liderazgo?

**Tabla 9** Muestra liderazgo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	2	8%
En proceso	24	92%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

*Ilustración 8* Indicador 8: Muestra liderazgo.



Fuente: Tabla 9

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### **Análisis**

De los 26 niños observados, 0 niños que corresponden al 0% se encuentran en iniciado en relación a que muestran liderazgo, así mismo 24 niños que corresponden al 92% se encuentran en proceso de mostrar liderazgo. Mientras que 2 niños que corresponden al 8% se encuentran en adquirido, obteniendo así un total de 26 niños es decir el 100%.

### **Interpretación**

Se deduce que la mayoría de los niños del inicial II se encuentran en proceso de demostrar actitudes de liderazgo frente a sus compañeros, mientras que la minoría ya muestra actitudes de liderazgo y guía a su grupo.

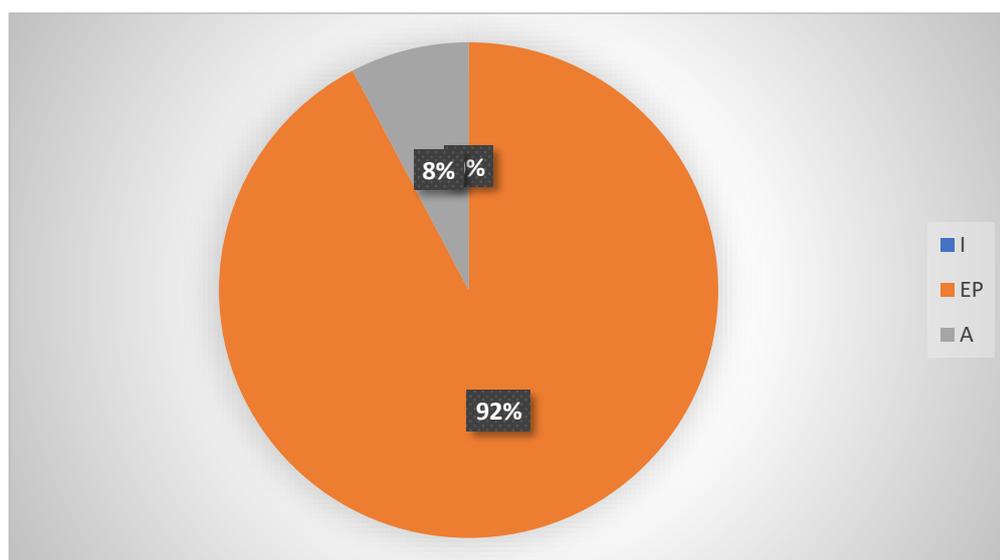
- **Indicador 9:** ¿Planifica estrategias para el juego?

**Tabla 10** Planifica estrategias para el juego.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	2	8%
En proceso	24	92%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 9** Indicador 9: Planifica estrategias para el juego.



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### Análisis

De los 26 niños observados, 0 niños que corresponden al 0% se encuentran en iniciado en relación a que planifican estrategias para el juego, así mismo 24 niños que corresponden al 92% se encuentran en proceso de planificar estrategias para el juego. Mientras que 2 niños que corresponden al 8% se encuentran en adquirido, obteniendo así un total de 26 niños es decir el 100%.

### Interpretación

Se deduce que la mayoría de los niños del inicial II se encuentran en proceso de planificar estrategias, mientras que la minoría ya planifica estrategias al momento de jugar.

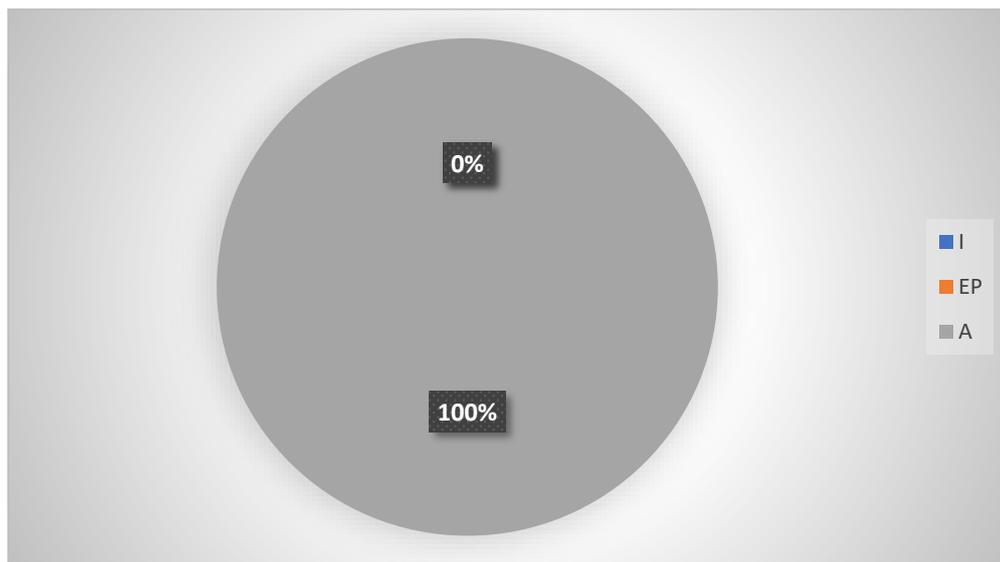
- **Indicador 10:** ¿Al finalizar el juego muestra interés por seguir participando?

**Tabla 11** Al finalizar el juego muestra interés por seguir participando.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	26	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Ilustración 10** Indicador 10: Al finalizar el juego muestra interés por seguir participando.



Fuente: Tabla 11  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

### **Análisis**

De los 26 niños observados, 26 niños es decir el 100% de la población se encuentran en adquirido en relación a que al finalizar el juego muestran interés por seguir jugando.

### **Interpretación**

Se deduce que todos niños del inicial II muestran interés de seguir jugando al finalizar las actividades propuestas.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

- Se determinó que los juegos tradicionales relacionados a la integración en el ámbito educativo son una excelente herramienta para mejorar el nivel de integración de los niños al nuevo ambiente educativo, favoreciendo sus lazos afectivos tanto con sus compañeros como con la docente.
- Se observó que los juegos tradicionales como la rayuela, el gato y el ratón, la cuerda, entre otros son actividades lúdicas que se realizan en el centro educativo, permiten una participación conjunta y armoniosa de los niños con la docente.
- Se destacó que los juegos tradicionales; además de favorecer la integración, ayuda al niño a desarrollarse de forma positiva, permitiéndole expresarse, desarrollar su personalidad y mejorar sus habilidades motrices, comunicativas y su desempeño escolar, así como el desarrollo individual y colectivo.

#### **5.2 Recomendaciones**

- Incluir dentro de las actividades de la jornada escolar un espacio para la realización de juegos tradicionales ya que éstos benefician la integración del niño en el ambiente educativo.
- Investigar sobre los juegos tradicionales que se realizan dentro de nuestro país, a través del diálogo tanto con el personal educativo, los alumnos y sus familias para enriquecer los saberes de nuestra cultura y permitir una integración conjunta.
- Tener en cuenta los beneficios que traen consigo los juegos tradicionales para el desarrollo integral del niño y de esta forma incorporarlos en la planificación de actividades.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ainscow, M. (2001). *Desarrollo de la escuela inclusiva: ideas, propuestas y experiencias para mejorar las instituciones*. Madrid: Narcea.
- Ayala, C. (2016). *La integración de los niños de preescolar al grupo y a la escuela*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/32851.pdf>
- Barreto, M. (2017). *Los juegos tradicionales en la escuela. Influencia en la construcción de identidad cultural*. Obtenido de Universidad Distrital Francisco José de Caldas: <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15631/BarretoGarc%C3%ADaMayraAlejandra2018?sequence=1&isAllowed=y>
- Centro Rie. (2020). *Integración escolar: Beneficios, Desafíos y Estrategias*. Obtenido de Centro Rie: <https://www.centrorie.com.ar/que-es-la-integracion-escolar>
- Educapeques. (2019). Obtenido de Educapeques Portal de educación infantil y primaria: <https://www.educapeques.com/estimulapeques/juego-de-las-sillas.html>
- Enseñanza, R. D. (2010). *Qué es el juego*. Obtenido de Temas para la educación: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Entsakua, C. (2015). *Elaboración y aplicación de los juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>
- García, M. (3 de Febrero de 2022). *Los 7 juegos para niños más populares en España*. Obtenido de Eres mamá: <https://eresmama.com/juegos-ninos-populares-espana/>
- Intriago, Á. (2021). *La integración escolar en niños del subnivel II con necesidades educativas*. Obtenido de Revista Cognosis: <file:///C:/Users/USER/Downloads/4754-Versi%C3%B3n%20maquetada%20en%20PDF-18692-1-10-20220614.pdf>
- Jara, J. (2020). *JUEGOS TRADICIONALES Y ENFOQUE INTERCULTURAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PENSIONADO OLIVO”. RIOBAMBA*. Obtenido de Repositorio Unach: [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano..\\_DOC-INTER.pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf)
- Junta de Portavoces. (25 de Octubre de 2019). *El proceso de adaptación en la educación infantil*. Obtenido de El diario de la educación: <https://eldiariodelaeducacion.com/2019/10/25/el-proceso-de-adaptacion-en-la-educacion-infantil/>

- Marinva. (2014). *La rayuela, un juego de puntería, equilibrio y diversión*. Obtenido de Faros - Hospital Sant Joan de Déu Barcelona: <https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/rayuela-juego-punteria-equilibrio-diversion#:~:text=Se%20trata%20de%20un%20juego,desarrolla%20defensas%20contra%20la%20frustraci%C3%B3n>.
- Martín, E. (2014). *Juegos tradicionales en el aula y en el recreo dentro de la Educación Primaria*. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://core.ac.uk/download/pdf/211097204.pdf>
- Mendez, A. (21 de Septiembre de 2022). *Juegos más populares para niños en diferentes países*. Obtenido de Etapa Infantil: <https://www.etapainfantil.com/juegos-populares-ninos-paises>
- Mesías, G., Salazar, C., & Andrade, D. (9 de Septiembre de 2021). *Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural*. Obtenido de Polo del conocimiento: <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-JuegosTradicionalesEcuatorianosYSuAporteAlTurismoC-8094518.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Lineamientos técnicos para el período de adaptación en educación inicial y primer grado de educación general básica*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/ADAPTACION-EN-PLANTILLA-EDUCACION-INICIAL-FINAL.pdf>
- Ministerio de Educación de República Dominicana. (2017). *Orientaciones a las familias para comprender el currículo*. Obtenido de [https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/media/guias/MCC\\_para\\_padres\\_Nivel\\_Inicial.pdf](https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/media/guias/MCC_para_padres_Nivel_Inicial.pdf)
- Munuera, C. (2014). *Los juegos tradicionales en educación infantil. Diseño de un programa de intervención*. Obtenido de Universidad de la Rioja: <file:///C:/Users/USER/Downloads/Juegos-tradicionales-en-la-Educaci%C3%B3n-Infantil.pdf>
- Ofele, M. (1998). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Obtenido de Efdportes: <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Peñalver, M. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Macmillan.
- Rodríguez, D. (12 de Octubre de 2021). *Juegos tradicionales*. Obtenido de Concepto definición: <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Sepúlveda, J. (2014). *Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias lúdico recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la institución educativa*

*Corazón de María*. Obtenido de 1Library: <https://1library.co/document/zx5jv54q-analisis-desarrollo-integracion-estrategias-recreativas-preescolar-institucion-educativa.html>

Torres, A. (2010). *El juego del 'soga-tira' y sus implicaciones didácticas*. Obtenido de Efdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd141/el-juego-del-soga-tira.htm>

Viajandox. (s.f.). *Juegos tradicionales del Ecuador*. Obtenido de Viajandox: <https://ec.viajandox.com/juegos-tradicionales-PV17>

## ANEXOS

### Anexo 1: Ficha de observación



#### UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías

Carrera de Educación Inicial

**Tema:** Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba.

**Institución:** Centro de educación inicial Pekelandia

**Objetivo:** Determinar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Pekelandia.

#### Ficha de observación

Nº	Indicadores	I	EP	A
1	¿Muestra interés por los juegos?			
2	¿Participa activamente en los juegos?			
3	¿Respeto su turno para jugar?			
4	¿Se muestra respetuoso con sus compañeros al jugar?			
5	¿Comprende y respeta las reglas de los juegos?			
6	¿Colabora con sus compañeros de equipo?			
7	¿Muestra interés en ser parte de un equipo?			
8	¿Muestra liderazgo?			
9	¿Planifica estrategias para el juego?			
10	¿Al finalizar el juego muestra interés por seguir participando?			

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón

**Anexo 2:** Aplicación de la ficha de observación.



Fuente: Aplicación ficha de observación  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón



Fuente: Aplicación ficha de observación  
Elaborado por: Sofía Antonela Santillán Alarcón