



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Título

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL
DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO, CIUDAD DE RIOBAMBA**

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

Autora:

Cabay Achi Jenifer Alexandra

Tutor:

PhD. Juan Illicachi Guñay

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Jenifer Alexandra Cabay Achi**, con cédula de ciudadanía **0604215798**, autora del trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO, CIUDAD DE RIOBAMBA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí 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, 24 de abril de 2024.



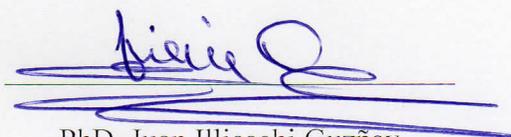
Jenifer Alexandra Cabay Achi

C.I: 0604215798

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Juan Illicachi Guzñay** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO, CIUDAD DE RIOBAMBA**, bajo la autoría de **Jenifer Alexandra Cabay Achi**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 24 días del mes de abril de 2024.



PhD. Juan Illicachi Guzñay

C.I: 0602996308

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 COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO, CIUDAD DE RIOBAMBA**, presentado por **Jenifer Alexandra Cabay Achi**, con cédula de identidad número **0604215798**, bajo la tutoría del **PhD. Juan Illicachi Guzñay** certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este 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 26 de junio de 2024.

Mgs. Nancy Valladares
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Dina Chicaiza
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Luis Alvear
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que **CABAY ACHI JENIFER ALEXANDRA** con CC: **0604215798**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO, CIUDAD DE RIOBAMBA**", cumple con el 9%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN** porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 5 de junio de 2024

PhD. Juan Illicachi Guznay

TUTOR

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a mi madre Rocio Achi, quien ha sido el pilar fundamental en mi diario vivir, como bien lo dice un dicho “mamá te brinda todo lo que ella no ha podido tener” y finalmente he sido capaz de entenderlo, mi motivo para seguir adelante y la única persona que me ha acompañado a lo largo de mi vida estudiantil; gracias a su apoyo incondicional, a sus palabras de aliento y a sus sacrificios he podido terminar mi carrera universitaria.

Así también, quiero dedicar este trabajo a mi abuelita materna Susana Pilco quien, aunque no está físicamente conmigo estoy segura que desde el cielo siempre me ha protegido y ha guiado para que todo vaya bien, gracias a sus sabios consejos he podido mejorar como persona e hija, me ha dado fortalezas para seguir adelante superándome como ella siempre lo anhelaba.

Jenifer Alexandra Cabay Achi

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por darme la oportunidad de vivir esta gran experiencia y permitirme culminar con este objetivo que me propuse hace 4 años atrás.

A mi familia quienes han sido parte de este largo viaje dentro de mi vida universitaria, quienes me han apoyado y colaborado con su presencia para ciertas ocasiones.

Mi sincero agradecimiento a una de mis profesoras Martha Ávalos, quien ha sido una excelente docente, carismática y apasionada en todo lo que hace, gracias por el tiempo dedicado, por la paciencia y las directrices que supo dar en aquellos detalles para la elaboración de este trabajo de investigación, agradecerle también por compartir su conocimiento y sabiduría con sus estudiantes.

Jenifer Alexandra Cabay Achi

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Antecedentes.....	15
1.2 Planteamiento del problema.....	16
1.3 Justificación.	17
1.4 Objetivos.....	18
CAPÍTULO II.....	19

2. MARCO TEÓRICO	19
2.1 El juego.	19
2.1.1 Beneficios del juego.....	19
2.1.2 Clases de juego.	20
2.1.3 El juego y sus dimensiones.	21
2.1.4 El juego en la educación.	22
2.1.5 Metodología basada en el juego.....	23
2.1.6 Los juegos tradicionales y su importancia.	23
2.3 Desarrollo socioemocional.....	24
2.3.1 Desarrollo social.	24
2.3.2 Desarrollo emocional.	25
2.3.3 Desarrollo socioemocional.....	25
2.3.4 Habilidades socioemocionales en la infancia.	25
2.3.5 Desarrollo socioemocional en la educación.....	27
2.4 Los juegos tradicionales como base para el desarrollo socioemocional	28
2.5 Variaciones en los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer el desarrollo socioemocional.	28
CAPÍTULO III	31
3 METODOLOGÍA.....	31
3.3 Enfoque de la investigación.	31

3.4	Diseño de la investigación.	31
3.5	Tipo de investigación.	31
3.6	Nivel de investigación.	31
3.5.	Población de estudio y tamaño de muestra.	31
3.5.1	Población de estudio.	32
3.5.2	Tamaño de muestra.	32
3.6	Técnicas e instrumentos.	32
3.6.1	Técnicas.	32
3.6.2	Instrumentos.	33
3.7	Procedimiento para recolección de datos.	33
CAPÍTULO IV		34
4	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
4.5	Resultados de los instrumentos aplicados.	34
4.5.1	Resultados de la lista de cotejo.	34
4.5.2	Resultados de la ficha de observación en el pre-test.	43
4.5.3	Resultados de la ficha de observación en el post-test.	46
4.6	Discusión.	50
CAPÍTULO V		51
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	51
5.5	Conclusiones.	51

5.6 Recomendaciones.....	51
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXOS	55
Anexo 1. Guía de lista de cotejo.....	55
Anexo 2. Lista de cotejo	56
Anexo 3. Ficha de observación pre-test y post-test	57
Anexo 4. Fotografías	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio.....	32
Tabla 2. Tamaño de muestra.....	32
Tabla 3. Resultados Pre-test y Post-test.....	34
Tabla 4. Resultados en porcentajes del Pre-test y Post-test.....	35
Tabla 5. Resultados de las fichas de observación / Pre-test	43
Tabla 6. Resultados de las fichas de observación / Post-test.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Representación gráfica. Resultados del Pre-test y Post-test.....	35
Ilustración 2. Representación gráfica. Resultados porcentuales del Pre-test y Post-test.....	36

RESUMEN

La presente investigación titulada los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en el Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba; tiene como objetivo primordial fortalecer el desarrollo socioemocional a través de la aplicación de juegos tradicionales en los niños; por lo cual, se constituye en un enorme aporte al contexto educativo la información detallada en el presente trabajo. Metodológicamente esta investigación tiene un enfoque mixto, con un diseño de campo, de tipo aplicada; realizado con una muestra de 15 estudiantes de 5 años de edad del nivel inicial 2, en donde las técnicas aplicadas fueron el pre test y post test y la observación, cada uno con su instrumento respectivo; la lista de cotejo consta de 11 indicadores de evaluación junto a una escala valorativa para medir el nivel socioemocional de los estudiantes antes y después de la aplicación de los juegos; también, está la ficha de observación que consta con 5 estrategias de intervención que son los juegos tradicionales seleccionados de acuerdo a los indicadores de evaluación en la lista de cotejo. A través de los resultados obtenidos se logró determinar que los juegos tradicionales ayudan a fortalecer el desarrollo socioemocional en los niños.

Palabras clave: socioemocional, juegos tradicionales, educación, niños, estrategia.

ABSTRACT

The current investigation is entitled The Traditional Games as a Strategy for Social-emotional Development in 5-year-old Children in the Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, in Riobamba. It aims to strengthen social-emotional development by applying traditional games to children. Therefore, it contributes significantly to the educational context of the information explained in this work. This research used a mixed approach with an applied field design. The population consisted of 15 5-year-old students from initial level 2. The researcher applied the pre-test, post-test, and observation. It was essential to use an instrument for each one of the techniques. The checklist consisted of 11 evaluation indicators and an assessment scale to measure the socio-emotional level of the students before and after the application of the games. The observation sheet also consisted of 5 intervention strategies, which are traditional games selected according to the evaluation indicators in the checklist. Through the results obtained, it was possible to determine that traditional games help strengthen children's socio-emotional development.

Key words: social-emotional, traditional games, education, children, strategy.



Reviewed by:

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0606012607

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son entendidos como acciones lúdicas estructuradas que representan la memoria de una región y las tradiciones (Vilema, 2020).

En la actualidad los juegos tradicionales han perdido vigencia dentro del entorno social, por lo que muchos niños desconocen de la existencia de juegos como: el elástico, la carrera de tres pies, los ensacados y más; por otro lado, debido a la era tecnológica en la que se encuentran, se puede ver que la sociedad ha dejado de lado la práctica de dichas actividades lúdicas, ya que prestan más interés en los videojuegos y la internet. Sin embargo, los juegos tradicionales son actividades que llevan consigo una parte de la cultura, tradiciones y costumbres de una región o comunidad, por lo tanto, sin importar el paso del tiempo se deben mantener presentes en todas las generaciones.

En la etapa infantil los juegos cumplen con un rol significativo en el desarrollo y crecimiento de los más pequeños, ya que depende de ello su desenvolvimiento de manera independiente en un futuro; dentro de esto, es importante mencionar el desarrollo emocional, este es un proceso que se encarga del reconocimiento de las emociones propias como de las personas que forman parte de su entorno diario; así también, el desarrollo social es imprescindible en la niñez, a partir de ello, las personas forman o construyen sus bases para en un futuro poder desenvolverse de manera positiva dentro de la sociedad, e incluso sean capaces de interactuar de manera adecuada y activa con las personas que los rodean.

En conclusión, se puede decir que el desarrollo de las habilidades socioemocionales es muy importante dentro del crecimiento de los niños, ya que en un futuro les ayudará a formar parte de la sociedad, en donde lograrán poner en práctica sus valores y virtudes que han desarrollado o construido a lo largo de su infancia a través de los juegos, los mismos que son característicos en la etapa de la niñez; además dichas habilidades socioemocionales tales como: el autocontrol, la empatía, la toma de decisiones y más, facilitarán el desenvolvimiento e interacción de mejor calidad dentro del entorno social donde las personas conviven.

Por lo que la presente investigación cuenta con dos variables fundamentales, los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años, las mismas que serán desarrolladas a partir del planteamiento teórico para fundamentar la ejecución de una propuesta que aporte a fortalecer las habilidades sociales y aspectos emocionales a través de la práctica de los juegos tradicionales.

El presente trabajo de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I. INTRODUCCIÓN: Contiene un preámbulo del trabajo de investigación, los antecedentes, el planteamiento del problema, la justificación y finalmente los objetivos, tanto generales como específicos.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO: Aquí se describe las variables del tema propuesto por medio de una indagación en artículos, tesis, repositorios, libros y sitios web con el fin de obtener un soporte teórico para fundamentar el trabajo de investigación.

Capítulo III. METODOLOGÍA: Se define el enfoque, diseño, tipo y nivel de la investigación, así también se describe la población y muestra de estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, finalmente, el método de análisis y procedimiento para el procesamiento de datos de la investigación.

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN: Abarca los resultados obtenidos de los instrumentos reflejados en tablas y gráficos, con su respectivo análisis e interpretación cada uno.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Se presentan las conclusiones y recomendaciones pertinentes en base a los objetivos planteados en el trabajo de investigación.

Para finalizar se especificó la bibliografía utilizada, así como también se adjuntan los anexos donde se encuentran la lista de cotejo, ficha de observación y fotografías que evidencian la realización de la investigación.

1.1 Antecedentes

Luego de revisar repositorios digitales de distintas universidades tanto nacionales como internacionales pertenecientes a diferentes autores, se han encontrado los siguientes trabajos de investigación que involucran a las variables del tema de la presente investigación, tales como:

En la Universidad Católica del Perú se presenta el trabajo de investigación con el título: *El juego en el desarrollo social y emocional en la primera infancia*, elaborado por Grace María Luyo Pachas y Leyde Ursula Sanchez Vasquez, en el año 2019, las autoras mencionan que existe una influencia y relación entre el juego y los aspectos socioemocionales, ya que, gracias a esta actividad el infante es capaz de aprender valores, normas y actitudes para el contexto social en el que se desarrollan (Luyo & Sanchez, 2019).

En la Universidad Pedagógica Nacional se desarrolló un trabajo de grado titulado: *Juegos tradicionales para fomentar lo socioemocional*, elaborado por las estudiantes Manuela Rodríguez Domínguez y Wendy Juliana Chacón Cruz, en el año 2022, las autoras concluyen que para lograr más avances en cuanto las habilidades socioemocionales, es importante realizar intervenciones con más frecuencias, para así aprovechar el vínculo que se genera con los estudiantes y las ganas por querer mejorar por sí mismos en su entorno social (Rodríguez & Chacón, 2022).

En la Universidad Nacional de Chimborazo se realizó un trabajo de investigación con el título: *El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Doctor Gabriel García Moreno” del cantón Guano*, elaborado por Irene Mishell Quintero Yambay, en el año 2024, en donde la autora concluye que gracias a las actividades propuestas los niños son capaces de identificar las emociones de sus compañeros, de esta manera los estudiantes aprenden mientras se divierten (Quintero, 2024)

Y por último, en la Universidad Técnica de Cotopaxi se elaboró un proyecto de investigación que se titula: *Desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”*, dicha investigación tiene como autora a Carrión Ortega Paula Manoli, en el año 2023, en donde concluye que es recomendable aplicar actividades lúdicas en

espacios abiertos, es decir, lugares verdes y amplios para que sean capaces de mejorar su sociabilidad y sus emociones (Carrión, 2023)

1.2 Planteamiento del problema.

Actualmente, los niños desde temprana edad manipulan aparatos electrónicos la mayor parte su tiempo, el abuso excesivo de la tecnología en la etapa infantil tiene consecuencias tanto en la salud como en el comportamiento de los infantes y sobre todo en su desarrollo socioemocional ya que, al estar en constante relación con la tecnología, los niños se mantienen aislados de la sociedad y de la realidad que los rodea, haciendo que desconozcan su entorno.

A nivel mundial, el uso de la tecnología ha traído consigo diversas consecuencias en las personas, sobre todo cuando el tiempo empleado frente a las pantallas pasa de ser moderado a ser excesivo, como bien la UNICEF menciona que para mejorar el bienestar mental de los niños es imprescindible centrarse en cosas que tengan mayor impacto que el tiempo empleado en la Internet (UNICEF, 2018).

A nivel nacional, se encontró que de acuerdo a una investigación realizada por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) el uso indiscriminado de las pantallas ocasiona en los estudiantes carencia de actividades de carácter social y familiar, lo cual incide en las actitudes y comportamientos poco satisfactorios, además que, en los hogares de los niños y adolescentes los padres de familia mantienen un criterio generalizado sobre el uso de los aparatos tecnológicos, ya que los consideran como indispensables en la vida familiar, escolar y social.

A nivel local, tomando como base la realización de las prácticas preprofesionales, se ha observado que en las distintas instituciones los estudiantes de educación inicial presentan ciertas conductas negativas al momento de relacionarse con sus compañeros en el área de recreación o en el patio de juegos de la institución, dentro de dichas conductas, se puede mencionar la falta de empatía con respecto a las emociones de los demás, la falta de compañerismo y el trabajo en equipo, siendo estos los factores que afectan el desarrollo socioemocional en los infantes; sin embargo, lo mencionado anteriormente es notorio en los niños de 5 años de edad del Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, en donde la presencia de los juegos tradicionales es algo escasa, ya que dichos juegos son reemplazados por videos en la plataforma de YouTube o juguetes tecnológicos, los mismos que son facilitados por los docentes de la institución o padres de familia.

1.3 Justificación.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas, que al ser utilizadas de una manera creativa y con propósitos diferentes pueden aportar mucho en la vida de las personas, como es el caso de dicha investigación, optar por los juegos tradicionales con el propósito de fortalecer el desarrollo socioemocional de los infantes y fomentar en ellos el valor de mantener dichos juegos y el papel importante que cumplen dentro de la historia del Ecuador. Se ha logrado comprobar que el niño a través de la práctica de los juegos tradicionales establecen su proactividad, la imaginación, la creatividad, el lenguaje, la comunicación, aprenden normas de convivencia y la socialización (Alva, 2022).

Por lo tanto, los juegos tradicionales ayudarán a que los infantes sean capaces de desenvolverse de una mejor manera en su entorno social, ya que pondrán en práctica sus valores, tendrán más autoconciencia sobre sus emociones y enriquecerán su vocabulario.

El motivo de esta investigación es fortalecer el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, tomando en cuenta que, los juegos tradicionales son de gran ayuda para el desarrollo tanto emocional, social y físico en los infantes, permitiéndoles relacionarse con los demás.

La investigación también aporta la posibilidad de entender la importancia de los juegos tradicionales, además del conocimiento y la práctica de los mismos en la generación actual, así como el desarrollo socioemocional en la etapa infantil, lo que permite que los niños en un futuro logren desenvolverse de una mejor manera.

La presente investigación tiene un alto grado de originalidad, ya que es la primera vez que se desarrolla dentro del Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo una investigación sobre los juegos tradicionales y lo favorables que son en el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años.

Esta investigación es factible ya que se cuenta con los recursos humanos y materiales necesarios para llevar a cabo la investigación y la predisposición de las autoridades respectivas; además, es pertinente porque a partir del problema detectado dentro de la institución Dolores Veintimilla de Galindo, así como también en otras instituciones en las que se realizó las prácticas preprofesionales y se observó el mismo problema en los infantes, se pudo proponer una alternativa de solución como la aplicación de los juegos tradicionales para un correcto desarrollo socioemocional de los niños.

1.4 Objetivos.

1.4.1 Objetivo general

- Determinar los juegos tradicionales como una estrategia para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de edad del Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba.

1.4.2 Objetivos específicos

- Definir la importancia de los juegos tradicionales como base en el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de edad.
- Aplicar técnicas e instrumentos que ayuden a evidenciar la deficiencia o mejora del desarrollo socioemocional en los niños.
- Establecer variaciones en los juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de edad.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El juego.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común en todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. La didáctica considera al juego como entretenimiento que produce satisfacción (Torres, 2002). Este autor menciona que el juego es considerado una actividad lúdica, que todo ser vivo es capaz de realizar sin discriminación alguna y, además, gracias a esta actividad las personas desarrollan y fortalecen sus destrezas y habilidades.

Según (Meneses & Monge, 2001) nos dice que el juego se caracteriza por ser una actividad placentera, ya que nos permite ser libres, no tiene una dirección fija ni obstáculos.

El juego es conocido por ser una actividad divertida que no impide, ni tiene límites; en la edad infantil los juegos son más espontáneos y sin restricciones, gracias a ello son capaces de poner a volar su imaginación y creatividad, al realizar esta actividad de manera espontánea no consideran darle un objetivo o dirección a su juego, simplemente lo hacen por diversión y entretenimiento; sin embargo, gracias a ese tiempo de recreación y las experiencias que viven en él, generan inconscientemente un aprendizaje que a lo largo de la vida pueden necesitar.

Por otro lado, para (Molina, 2008) el juego ayuda a que los niños tengan la posibilidad de adaptarse a su entorno social que les rodea, con ello puedan conocer y comprender el mundo en el que viven. Para esta autora el juego es una herramienta para la socialización, ya que le permite al infante explorar su entorno, obtener experiencias, aprendizajes y más, para de esta manera sean capaces de generar ciertas habilidades que les facilitarán la adaptación en su contexto social.

Después de comprender cada punto de vista de los diferentes autores, se puede definir al juego como una actividad de recreación o un tiempo de diversión, en el cual los participantes son capaces de sentirse libres, divertirse, distraerse, no tienen restricciones, ni límites; además, el juego ayuda a las personas a conocerse entre sí, a entablar relaciones de amistad, compañerismo y trabajo en equipo; todo esto contribuye a que las personas sean mejores seres humanos en todos los aspectos.

2.1.1 Beneficios del juego.

(Pérez, 2021) menciona que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje en los niños. Recalca que más que una diversión, el juego enriquece el cerebro y la vida, ya que incide en su desarrollo y crecimiento. La autora mencionada anteriormente manifiesta que dentro de los beneficios que aporta el juego, es desarrollar y potenciar constantemente habilidades y destrezas propias del ser humano como, por ejemplo, la resolución de problemas, la socialización, su capacidad cognitiva; así también permite que el infante potencie su imaginación, explore el medio que lo rodea, desarrolle sus habilidades socioemocionales y psicomotoras.

Por otro lado, para (Solís, 2019) el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo de la afectividad e identidad en la etapa infantil.

La autora citada anteriormente, quien resalta los beneficios del juego en la edad infantil desde una perspectiva psicológica, quiere decir que, al igual que los otros autores citados, el juego en la etapa infantil es indispensable ya que les ayuda a expresar sus emociones de una manera más libre, como beneficios son bastantes los que se mencionan; sin embargo, es importante enfatizar en el desarrollo afectivo y social que el juego brinda a los niños, ya que a través de este adquieren normas o un patrón de comunicación y socialización. Además, las ventajas de poner en práctica estas actividades de recreación, no se menciona solamente en el área afectiva y social, si no también, los autores llegan al mismo punto de que los juegos inciden en todas las áreas del desarrollo infantil como son: desarrollo físico, desarrollo cognitivo, el desarrollo afectivo y social, desarrollo del lenguaje y el desarrollo sensorial y motor.

Por último, (Jalk, 2016) indica que mediante el juego los niños aprenden a aprender y tienen un desarrollo saludable del cerebro. Esto quiere decir que, la práctica de los juegos, sobre todo en la edad infantil, permite que el niño practique sus habilidades para tomar decisiones, pueda descubrir sus intereses, tienen la oportunidad de aprender de errores o pequeños fracasos y a través de eso se motivan a buscar soluciones a ciertos problemas; de esta manera ponen a trabajar la corteza prefrontal de su cerebro, liberando serotonina la cual ayuda a reducir el estrés, mejorando así su estado de ánimo.

2.1.2 Clases de juego.

Según Carsé (1989) considera que existen dos clases de juego que son (Melo & Hernández, 2014):

- **Juegos finitos:** Aquí se encuentran los juegos en donde existen límites para el desarrollo de las actividades, tienen una finalidad, se cierran y existen ganadores y perdedores.
- **Juegos infinitos:** Estos se caracterizan por ser todo lo contrario a los juegos finitos, es decir, son igualitarios, no consideran su terminación, no reconocen la victoria ni el fracaso.

Todo tipo de juego tiene el objetivo de entregar diversión y alegría a los participantes, sin embargo, se puede notar que, en cada clase de juego propuesto por Carsé en 1989, presentan diferencias un poco notorias, en este caso los juegos finitos se caracterizan por ser poco flexibles, ya que aquí sus reglas no pueden ser modificadas, además que depende de la validación de los demás y crea competencia entre los participantes; en cambio, en los juegos infinitos el cambio o elección están a disposición de los jugadores, la validación proviene del jugador y su propósito es crear compañeros de juegos.

Para (Manzanilla, 2021) los juegos finitos son aquellas actividades que todos los seres humanos están acostumbrados a jugar, cuentan con un principio y fin, tienen reglas y tiempos establecidos. Por otro lado, los juegos infinitos se caracterizan por no tener reglas, ni tiempos, ni fin y lo más importante que no existen ganadores ni perdedores, dejando así de lado los conflictos y resentimientos entre los participantes.

Se puede evidenciar que ambos autores citados anteriormente, definen a los juegos finitos e infinitos de la misma forma e incluso les dan las mismas características. Después de ello, se concluye y entiende como juego finito a las actividades que están destinadas a que los participantes tengan una victoria o no, siendo esto lo que les mantiene en una constante competencia por ver quién o qué equipo es el mejor, y todo esto conlleva a que los jugadores no tengan el tiempo de diversión que los juegos ofrecen por naturaleza. Por otro lado, dentro de los juegos infinitos los participantes no se sienten presionados por un límite de tiempo, ni por una victoria que puedan obtener al final, más bien, dentro de esta clase de juegos los jugadores son más libres de divertirse verdaderamente, además son propensos a desarrollar mejores relaciones sociales al compartir con los demás participantes, fortaleciendo su compañerismo, trabajo en equipo y en sí todas sus habilidades sociales.

En resumen, se puede mencionar que los juegos infinitos ofrecen más ventajas con respecto a tener diversión y un momento de libertad al jugar, ya que el objetivo principal de esta clase de juegos es que los participantes disfruten el momento y no esperen algún tipo de recompensa material al final, aquí se evitan conflictos entre los demás jugadores e intentan obtener un aprendizaje o experiencia inolvidable. Los juegos infinitos los encontramos en nuestro diario vivir, uno de ellos puede ser al momento de jugar a la pelota con un niño pequeño, el objetivo del juego no es lanzar la pelota con fuerza para ganar, más bien, el propósito es disfrutar ese momento de recreación y enseñarle el deporte al niño. Sin embargo, Al hablar de los juegos finitos se puede mencionar un sin número de ellos, ya que varios juegos que hoy en día todos conocen, tienen un fin y cuando se llega a este hay una victoria o una derrota, un claro ejemplo de esta clase de juegos son las competencias de deportes que se puede ver en la televisión o dentro de las instituciones en la hora de recreo.

2.1.3 El juego y sus dimensiones.

La primera dimensión que nombra (Delgado, 2011) es la dimensión afectiva-emocional en donde se mencionan las expresiones y los controles emocionales. Por otro lado, para (Giraldo, Correa, & Mejía, 2019) mencionan que el juego en esta dimensión ayudará a que el niño olvide malas experiencias y potenciará sus habilidades. Al hablar de la dimensión afectiva-emocional el juego brinda muchas ventajas respecto a ello, ya que el niño es capaz de expresar sus emociones, sentimientos y conductas reprimidas de manera indirecta.

Dentro de la dimensión social (Villalobos, 2023) indica que los niños aprenden a cooperar y muestran comportamientos sociales positivos; similarmente (Andres, 2016) señala que a medida que el niño va jugando se va volviendo más social e integrándose en grupos. Se puede decir que el juego es la herramienta principal que los niños usan para poder socializar con más niños de su edad o con personas adultas.

Por último, se menciona también la dimensión cultural (Delgado, 2011) quien dice que es la transmisión de costumbres, tradiciones y valores. Así también (Chafek, 2024) señala que los juegos expresan la identidad de los pueblos y naciones. Es decir, a través del juego los niños son

capaces de reconocer y replicar diferentes tradiciones o costumbres de su entorno, de esta forma se adaptan y conocen el mundo adulto, el contexto social y cultural en el que se desarrollarán.

2.1.4 El juego en la educación.

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables (Torres, 2002). Por otro lado, la (UNICEF, 2018) considera que el juego en el período preescolar permite que el infante tenga la posibilidad de explorar el mundo que los rodea.

En el ámbito educativo, el juego es considerado como una estrategia de aprendizaje, sobre todo en la Educación Inicial el juego está más presente debido a la edad de los estudiantes y la facilidad que este otorga en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, dentro de la etapa preescolar, el juego es indispensable para que los niños logren obtener un desarrollo integral, ya que gracias a las actividades de recreación los niños son capaces de generar sus propios conocimientos, habilidades y destrezas.

El utilizar el juego en educación inicial ayudará a que los infantes construyan bases y con ello sean aptos para desenvolverse totalmente de manera independiente en la sociedad, ya que el juego motiva a que los estudiantes sean capaces de resolver conflictos y enfrentar diferentes situaciones en su vida cotidiana, contribuyendo así un pensamiento crítico en las personas.

Para (Jalk, 2016) el tiempo que se le dedica al juego dentro de las instituciones, ayuda al aprendizaje y práctica de las habilidades de socialización. No obstante, la inclusión del juego en los contextos educativos, debe ser producto de una planeación por parte del docente (Melo & Hernández, 2014).

El juego dentro del contexto educativo se ha convertido en una herramienta para la fácil construcción de los conocimientos; dado que los seres humanos son lúdicos por naturaleza; esto se ha utilizado como una ventaja para el desarrollo tanto cognitivo como social de las personas, siendo así que muchos docentes recurren a esta estrategia para realizar actividades en la hora de clase y de esta manera motivar el aprendizaje en los estudiantes. Por otro lado, el juego dentro del ámbito educativo permite que los infantes interactúen con otros niños; por ello, el tiempo del recreo dentro de las escuelas es también de gran ayuda en el proceso de la educación, ya que allí es donde los estudiantes pueden hacer amigos y poner en práctica sus valores y habilidades sociales.

Según (Sarlé, 2017) el juego es diferente según el espacio en el que tiene lugar y las personas que sean partícipes del mismo. Esta autora, tiene una perspectiva diferente en cuanto al juego, ya que se enfoca más en el lugar o espacio físico y las personas que estén o sean partícipes de las actividades lúdicas, dándole así diferentes valores al juego, es decir los niños son libres de jugar en cualquier lugar que esté destinado a ello y con las personas que ellos consideren apropiadas; sin embargo, la autora menciona que los niños no van a obtener las mismas experiencias o aprendizajes al momento de jugar de manera espontánea, ya que no será lo mismo un juego en donde sean los infantes quienes lideren, que un juego en donde la docente sea la responsable de las actividades de recreación. Por ello, es importante la intencionalidad que la

docente le dé al juego dentro del aula de clase y pueda generar un aprendizaje de valor en sus estudiantes.

2.1.5 Metodología basada en el juego.

En educación Inicial la metodología más conocida y la más usada por los docentes es la de juego-trabajo al momento de dar una clase. Según (MINEDUC, 2022) indica que el juego es una actividad innata, se convierte en una estrategia lúdica que estimula el desarrollo de la creatividad, imaginación y más. En la primera infancia, los niños suelen desarrollar tanto sus habilidades como destrezas a través del juego, ya que esto le ayuda a ser capaces de resolver problemas por sí solos, ser independientes, es decir el juego ayuda a que los infantes se desarrollen de manera integral; por lo que el juego es uno de los principales métodos al que se recurre para que los niños logren tener un aprendizaje significativo, sobre todo en la eta preescolar.

Para (UNICEF, 2018) considera que el juego es el “trabajo” de los niños y que los docentes son los encargados de organizar las experiencias lúdicas. Como bien se ha mencionado anteriormente, dentro de la educación preescolar, los juegos siempre van a estar presente como metodología de trabajo en esta etapa de educación, aquí los docentes son quienes se encargan de realizar una planificación, apropiada a la edad de sus estudiantes, en donde debe prevalecer la lúdica y el aprendizaje; para ello, se debe tener en cuenta los materiales y recursos con los que se cuenta dentro de la institución, de esta manera los estudiantes son más propensos a obtener una educación divertida y de calidad.

2.1.6 Los juegos tradicionales y su importancia.

Los juegos tradicionales son esenciales para comprender la cultura, creencias y maneras de relacionarse, pero más allá de eso, el juego es una actividad pura, es decir no tiene otro fin sino jugar (Navas, 2022).

Los juegos tradicionales también conocidos como juegos populares o juegos autóctonos, son actividades lúdicas propias de una región, como se ha mencionado anteriormente se les considera como fuente de conocimientos, tradiciones y costumbres ya que llevan consigo la cultura de cierta localidad. En la antigüedad, su práctica era principalmente en personas fuera del rango infantil; sin embargo, poco a poco los juegos tradicionales, comenzaron a formar parte de las escuelas o colegios.

Estos juegos no deben ser pasados por alto, sin importar en la época; por ello, deben ser transmitidos por lo menos oralmente de generación tras generación y de esta forma inculcar que en un futuro lleguen a realizar lo mismo e impedir que los juegos tradicionales pierdan vigencia.

En el caso del Ecuador los juegos populares son múltiples y responden a los contextos sociales, históricos y culturales de cada población (Vilema, 2020). Estos juegos se caracterizan por no depender de aparatos tecnológicos y muchos de ellos requieren de un espacio físico adecuado para poder desarrollarlo, además tienen la singularidad de que los recursos que se necesitan son de

fácil accesibilidad y pueden ser reutilizados las veces que se desee. Por ejemplo: elástico, botellas, sacos, pelotas, etc., todo ello dependiendo del juego que se vaya a compartir con los demás.

Además, (Cazco & Cazco, 2020) menciona que los juegos tradicionales cuentan con un carácter comunitario, de desarrollo social, ya que la mayoría tiende a realizarse siempre en grupos, ya sea amigos o compañeros de clase, vecinos o familiares. Como bien los autores los mencionan, los juegos tradicionales se caracterizan porque al momento de jugarlos se requieren de un cierto grupo de personas y un espacio bastante amplio, de echo la mayoría de ellos se los realiza en lugares abiertos y en reuniones familiares, de barrio o dentro de las escuelas; los juegos tradicionales permiten que los jugadores sean capaces de desarrollar destrezas y conductas para obtener una integración social y ambiental.

Se ha logrado comprobar que el niño a través de la práctica de los juegos tradicionales logra establecer su proactividad, la imaginación, la creatividad, el lenguaje, la comunicación, aprenden normas de convivencia y la socialización (Alva, 2022). Por lo que los juegos tradicionales ayudarán a que los infantes sean capaces de desenvolverse de una mejor manera en su entorno social, ya que pondrán en práctica sus valores, tendrán más autoconciencia sobre sus emociones y enriquecerán su vocabulario.

2.3 Desarrollo socioemocional

2.3.1 Desarrollo social.

El ser humano al momento de nacer se convierte en un ser vivo y por naturaleza requiere la ayuda de los demás seres que le rodean para poder desarrollarse (Díaz, 2019). Esto quiere decir que, por naturaleza el ser humano tiene la necesidad de interactuar con sus pares ya que esto le ayudará y contribuirá en su desarrollo de manera integral; la socialización se basa en la interacción entre las personas, ya sea de manera presencial o de manera virtual, gracias a ello son capaces de relacionarse o compartir con otras personas; Desde el nacimiento se tiene la habilidad de socializar con las personas que conforman el primer vínculo afectivo.

Para (Carrión, 2023) el desarrollo social que los niños tengan a través de sus experiencias cotidianas les permite aprender a cómo socializar y compartir con los demás. Esta autora menciona que gracias a las actividades que los infantes realizan, como el simple hecho de ir la tienda, escuela o salir al parque, ayudan a que los niños aprendan a cómo hacer amigos, desarrollando así sus habilidades sociales en un entorno adecuada para ello.

Por otro lado, (Jalk, 2016) indica que dentro del desarrollo social se deben abordar algunos aspectos como son:

- Identificar y comprender sus propios sentimientos y de los demás
- Controlar emociones fuertes
- Regular su comportamiento
- Desarrollar la capacidad de la empatía
- Establecer relaciones

Mencionado lo anterior, se puede decir que el tener un desarrollo social en las personas, implica que desde la etapa infantil se debe fomentar o dar a conocer algunos aspectos que se encuentran dentro de la educación emocional. Sin embargo, la autora citada anteriormente, resalta que dichas habilidades se desarrollan al propio ritmo de la persona.

2.3.2 Desarrollo emocional.

Desde el nacimiento, todos los niños se desarrollan en un ambiente impregnado de emociones, la forma en cómo se dé este aprendizaje y cómo se desarrolle emocionalmente dependerá su bienestar y calidad de vida (Heras, Cepa, & Lara, 2016).

Todas las personas desde su nacimiento forman vínculos emocionales, es decir, el primer vínculo que se forma es el familiar, ya que se desarrolla un apego a los progenitores de manera incondicional, desde allí construyen las bases para formar vínculos emocionales con las personas que los rodean; al momento de entrar en la vida educativa, la escuela o el jardín será uno de los agentes principales para el desarrollo emocional en los infantes y muchas de las veces dependerá en cómo fue su primer vínculo emocional para ser capaces de expresar o exteriorizar sus emociones e ideas de una manera racional, asertiva y sin perjudicar su entorno.

2.3.3 Desarrollo socioemocional.

Después de tener conocimiento sobre el desarrollo social y desarrollo emocional, los mismos que fueron definidos anteriormente, se puede mencionar que el desarrollo socioemocional es considerado como una de las capacidades que permite entender y comprender los sentimientos de sí mismo, además gracias a esto los seres humanos son capaces de formar relaciones de calidad con las personas que los rodean.

Según (Jalk, 2016) menciona que, dentro del desarrollo emocional se deben abordar algunos aspectos que son: Identificar y comprender sus propios sentimientos, interpretar y comprender con exactitud el estado emocional de otras personas, manejar emociones fuertes y sus expresiones de una forma constructiva, desarrollar la capacidad para sentir empatía por los demás, y por último establecer y mantener relaciones. Todo esto se puede definir como habilidades socioemocionales, las mismas que ayudarán el desenvolvimiento y fácil interacción con los demás, gracias a estas habilidades las personas podrán construir relaciones sociales sanas.

Dentro de la etapa infantil (Sandoval & Yugsi, 2022) indica que el desarrollo socioemocional depende mucho del ambiente socio-afectivo en el que el niño se encuentre. Las autoras se refieren, al entorno en el que el infante crezca o se desarrolle influirá de manera notable en su desarrollo socioemocional, ya que la familia será su primer círculo social y depende de ellos que el niño pueda canalizar sus emociones y comprender los sentimientos de los demás, de esta manera desarrollando la empatía con su entorno.

2.3.4 Habilidades socioemocionales en la infancia.

Para (Luna, 2018) las habilidades socioemocionales son un conjunto de herramientas que ayudan a las personas a entender y regular sus emociones. Así también (Villeda, 2019) define las

habilidades socioemocionales como capacidades para identificar y transformar emociones, sentimientos y conductas que facilitan la formación de relaciones de manera sana con los demás. Es decir, las habilidades socioemocionales facilitan las relaciones sociales que las personas forman con su entorno ya que, a través de dichas habilidades son capaces de interactuar y convivir con otras personas, gracias a estas conductas aprendidas pueden desenvolverse y expresar sus sentimientos ante los demás.

Dentro de la etapa infantil también es importante que los niños tengan conocimiento y desarrollen sus habilidades socioemocionales, según (GallardoVázquez, GallardoBasile, & GallardoLópez, 2021) estas habilidades permiten al niño establecer relaciones positivas con los demás. Por otro lado, (Arca, 2020) menciona que los infantes comienzan a tener sus primeras interacciones dentro del hogar, en donde comienzan a practicar la expresión de emociones.

La infancia es la etapa más importante de todos los seres humanos, aquí se desarrollan habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales; durante la niñez, las personas comienzan a descubrir y explorar el mundo que los rodea, a partir de ello van construyendo sus relaciones, establecen vínculos afectivos y además adquieren valores.

El entorno familiar es el primer círculo social al que los infantes tienen acceso, en la familia los niños son capaces de formar sus primeros vínculos sociales y afectivos, aprenden a expresar sus emociones, a desenvolverse adecuadamente en su entorno y empiezan a desarrollar poco a poco sus habilidades socioemocionales.

Para esta investigación se ha considerado tomar en cuenta las siguientes habilidades socioemocionales:

- Autoconocimiento: Según (Morin, 2022) define el autoconocimiento como la habilidad de conocerse a sí mismo. Similarmente (Martinez, 2023) menciona que el autoconocimiento es el acto de encontrarse a sí mismo y conocerse a profundidad. Es decir, la habilidad mencionada anteriormente, ayuda a que las personas se conozcan a sí mismos de una manera profunda, sepan de sus fortalezas y carencias, además las personas que potencian dicha habilidad son más idóneas en desarrollar una conciencia emocional de una manera más amplia, siendo así capaces de identificar sus propias emociones y describir las causas de las mismas.
- Autocontrol: Para (Alberola, 2019) el autocontrol permite controlar ciertas emociones, pensamientos, deseos y acciones en el diario vivir de la persona; es decir, es una capacidad que una persona tiene para regular sus propias emociones, pensamientos y conductas. Así también, (Guerra, 2023) menciona que el autocontrol es la capacidad que tienen las personas para regular y controlar sus comportamientos de manera voluntaria. Se puede decir que, el autocontrol ayuda a que las personas sean capaces de regular o tener bajo control sus propias emociones, pensamientos y conductas, de esta manera pueden incidir en ellas mismas y no dejarse llevar por impulsos.
- Empatía: Al hablar de empatía, es importante mencionar lo que conlleva dicha habilidad, dentro de ello se menciona la comprensión emocional de los demás, así como también el respeto por la diversidad tanto cultural como social. Según (UNICEF, 2019) la empatía es

una habilidad que permite entender y compartir los sentimientos de los demás; por otro lado, (Muñoz & Chaves, 2013) mencionan que la empatía es un componente de la inteligencia emocional y una habilidad comunicativa. Es decir, la empatía es parte de la inteligencia emocional, ya que gracias al desarrollo de la misma las personas logran mirar desde ambas perspectivas las situaciones o acontecimientos para así, comprender a las personas que los rodean y puedan comunicarse de una manera asertiva, así también tienen conocimiento acerca de la diversidad cultural y social existente a su alrededor y el respeto que merecen sin importar las diferencias. Todo lo mencionado anteriormente es el resultado de una buena educación emocional en los seres humanos.

- **Habilidades sociales:** (Blanco, 2019) define las habilidades sociales como comportamientos que ayudan a las personas desempeñarse de manera correcta ante la sociedad. Así también, (Betina & Contini, 2011) relacionan las habilidades sociales con la interacción de los pares. Es decir, el desarrollo de las habilidades sociales comienza desde la etapa infantil de las personas, las primeras manifestaciones se evidencian en el juego, en la exploración del entorno y la interacción con su primer vínculo social, ya que aquí se puede observar el desarrollo de la comunicación afectiva (madre-hijo) y pasan de practicar un juego en solitario a un juego más interactivo y cooperativo con sus pares.
- **Toma de decisiones:** (Torres., 2023) define como una elección de una vía para resolver un problema; al hablar de la capacidad de toma de decisiones se menciona también al pensamiento crítico y resolución de problemas; desde pequeños las personas se encuentran constantemente en situaciones en donde es necesario tomar decisiones, algunas que no tienen importancia y otros que son decisivos para su futuro. Es de vital importancia, desarrollar la capacidad de toma de decisiones desde la etapa infantil, ya que también se formará un pensamiento crítico en los niños; además, la resolución de problemas es una de las habilidades básicas en los seres humanos, que desde bebés de manera inconsciente la ponen en práctica, como por ejemplo cuando no alcanzan cierto juguete y buscan la forma de llegar a él y agarrarlo. El pensamiento crítico y la resolución de problemas forman parte de la capacidad de toma de decisiones, la misma que es una capacidad de decidir una acción o consecuencia entre tantas alternativas.

2.3.5 Desarrollo socioemocional en la educación.

El desarrollo socioemocional dentro del ámbito educativo es muy importante, sobre todo en los primeros niveles educativos, ya que es necesario que las personas aprendan a comprender y controlar sus emociones desde su niñez para que en un futuro sean capaces de establecer relaciones sociales sanas.

La educación inicial juega un papel muy importante en el desarrollo socioemocional de los niños, es la etapa en la que se establecen las bases afectivas y socializadoras (MINEDUC, 2016). Dentro del nivel inicial son los docentes quienes se encargan de fomentar valores, conductas e incrementar sus habilidades mediante actividades divertidas para los niños y niñas, todo esto ayudará al crecimiento total de los infantes; por ende, el desarrollo socioemocional en la etapa

infantil es indispensable, ya que es donde se forman bases afectivas y socializadoras; sin embargo, tanto padres de familia y docentes, son los responsables de trabajar y fortalecer esta capacidad socioemocional y de esta manera los estudiantes puedan obtener un desarrollo adecuado.

2.4 Los juegos tradicionales como base para el desarrollo socioemocional

Los juegos tradicionales corresponden a la época en donde la tecnología no existía, los niños de todas las edades disfrutaban de salir a parques a jugar con amigos a diferencia de hoy en día. (Jiménez & Oquendo, 2021) mencionan que existen varias investigaciones que afirman que los juegos tradicionales o populares ayudan a desarrollar el área socioemocional. Es decir, la práctica o implementación de estas actividades lúdicas resulta conveniente tanto para que no se pierda la esencia ancestral, como para incentivar o potenciar un desarrollo total en las habilidades sociales, conductas y emociones de los seres humanos.

La práctica de los juegos tradicionales brinda una diversión sana, ya que no se requiere de grandes recursos para jugar, además que, dichas actividades ofrecen un espacio para desarrollar valores y destrezas, son claramente un elemento de integración social porque durante los juegos se requiere de cooperación, respeto, compañerismo, empatía y más.

2.5 Variaciones en los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer el desarrollo socioemocional.

- **Actividad 1**

Juego tradicional: Carrera de tres pies.

Objetivo: Trabajar la conciencia emocional en el estudiante, logrando en él que identifique y nombre sus emociones y describa las causas de sus emociones presentes en el juego propuesto.

Materiales: Cordón o cinta, tarjetas de emociones, mesa, silbato.

Beneficios: Coordinación, autoconocimiento, integración.

Procedimiento tradicional: Los participantes se agrupan en pares, luego se amarra la pierna izquierda de uno con la pierna derecha del otro compañero. A la señal del docente, los jugadores tienen que correr hacia la línea de llegada.

Procedimiento con variaciones: Colocar boca abajo las tarjetas de las emociones sobre una mesa, se amarrará con un cordón la pierna izquierda con la pierna derecha del compañero. La pareja que llegue a la meta escogerá una tarjeta que posteriormente tendrá que imitar la emoción que escogieron y describir en qué situación tienen la emoción imitada.

- **Actividad 2**

Juego tradicional: Agua de limón.

Objetivo: Fortalecer el autocontrol en los estudiantes, mediante la ronda infantil “Agua de limón” trabajando en ellos la regulación emocional y control de la impulsividad ante situaciones difíciles que se le presenten en su vida cotidiana.

Materiales: Silbato.

Beneficios: Manejo del estrés y frustración, control de impulsos, compañerismo, agilidad.

Procedimiento tradicional: Los jugadores formarán un círculo tomándose de las manos entre sí, mientras el círculo de la ronda gira se entonará la canción (Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará, ¡Hey!) Después de eso el docente dirá un número y los estudiantes deben agruparse según el número indicado.

Procedimiento con variaciones: Se formará un círculo con todos los participantes tomados de la mano empezarán a girar mientras se entona la ronda (Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará ¡Hey!) El docente gritará un número del 1-5 y se formará grupos. Los grupos tendrán que atrapar a los jugadores que están solos. Los participantes que se quedan solos tendrán que correr para no ser atrapados.

- **Actividad 3**

Juego tradicional: Gallinita ciega.

Objetivo: Potenciar la empatía en los estudiantes a través del juego, desarrollando en ellos la comprensión emocional y respeto por la diversidad cultural y social que los rodea.

Materiales: Pañuelo, bufandas, maracas, música, ilustración de la gallinita ciega.

Beneficios: Identifica las emociones de los demás, comprensión por la diversidad, desarrollo de los sentidos, confianza.

Procedimiento tradicional: Se elige al azar el jugador que será la gallinita ciega y se le venda los ojos con una bufanda o pañuelo, los demás participantes formarán un círculo cogidos de las manos y la gallinita ciega estará en el centro, el estudiante que sea la gallinita ciega dará tres vueltas y empezará a buscar a los demás niños. Cuando la gallinita ciega atrape a un niño se intercambian los papeles.

Procedimiento con variaciones: Se elegirá a la gallinita ciega a través de la dinámica tingo-tingo-tango, la persona seleccionada se pondrá el disfraz de la gallinita ciega y se le vendará los ojos con una bufanda o pañuelo, los demás participantes formarán un círculo cogidos de las manos con la gallinita en el medio del círculo, los niños bailarían la música (El monstruo de la laguna) mientras la gallinita sigue el ritmo. Mientras todos bailan el docente entregará al azar a un estudiante las maracas para que las haga sonar cuando la música pare, la gallinita tiene que buscar al jugador guiándose por el sonido de las maracas.

- **Actividad 4**

Juego tradicional: Baile del tomate

Objetivo: Trabajar las habilidades sociales en los estudiantes mediante el juego tradicional planteado, en donde se fortalecerá la comunicación afectiva, cooperación y trabajo en equipo.

Materiales: Mesa, tarjetas de animales, tomates, cinta o tiza, música.

Beneficios: Expresión de ideas, compañerismo, trabajo en equipo, comunicación respetuosa.

Procedimiento tradicional: Se agrupa a los estudiantes en parejas, cada pareja debe sostener un tomate juntando sus frentes para que no se caiga mientras bailan al ritmo de la música. Los brazos de todos los participantes deben estar detrás de la espalda y no topar el tomate.

Procedimiento con variaciones: Con una tiza o cinta masqui se trazará un camino con diferentes patrones en el piso que las parejas deberán seguir, sobre una mesa se colocará boca abajo tarjetas con ilustraciones de animales, dicha mesa estará ubicada al final de cada camino trazado. Se entregará un tomate a cada pareja y se lo pondrán en la frente, el docente pondrá una música previamente seleccionada y las parejas tendrán que bailar y llevar el tomate hasta el final del camino trazado en el piso. Al llegar al final la pareja escogerá una tarjeta aleatoriamente, solo uno de los jugadores mirará el dibujo y lo describirá, mientras que el otro tendrá que adivinar el animal que se describe.

- **Actividad 5**

Juego tradicional: La cuchara y el huevo

Objetivo: Fortalecer el pensamiento crítico e innovación en la toma de decisiones, a través del juego de la cuchara con un huevo, desarrollando la creatividad par solucionar problemas.

Materiales: Canasta o cesta, huevos de plástico, cucharas, cinta o tiza.

Beneficios: Toma de decisiones, equilibrio, confianza, resolución de problemas.

Procedimiento tradicional: Se entregará a cada participante una cuchara y un huevo. Los participantes colocarán el huevo en la cuchara, intentarán trasladar la cuchara con el huevo hasta la línea de llegada sosteniendo la cuchara con la boca. Los jugadores saldrán de una línea de partida y correrán intentando que el huevo no se les caiga de la cuchara hasta llegar a la meta.

Procedimiento con variaciones: Se traza una línea en zic-zac desde el punto de partida hasta el punto de llegada, al final del camino trazado se colocará una canasta en donde insertarán los huevos (de plástico). A cada jugador se le entregará una cuchara y un huevo (de plástico). Colocarán el huevo en la cuchara. Se les dará la opción de agarra la cuchara con la mano dominante o con la boca y empezarán a caminar sobre la línea trazada hasta la meta. Llevarán el huevo (de plástico) en la cuchara sin dejar caer al piso, si el huevo se cae, se volverá al punto de partida.

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA

3.3 Enfoque de la investigación.

Esta investigación empleó un enfoque de método mixto, el mismo que permitió evaluar las habilidades socioemocionales de los estudiantes de la población de estudio, cómo ayudan los juegos tradicionales en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional a través de observaciones. También se recopilaron datos del antes y el después de la implementación de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los niños. Los resultados que se obtuvieron fueron posteriormente comparados entre sí y representados mediante gráficos estadísticos.

3.4 Diseño de la investigación.

El diseño de esta investigación es de campo, esto ayuda a obtener datos de manera directa de la realidad, es decir, dentro de la investigación se pudo observar e interactuar con la población de estudio ya que, se realizó la recolección de datos directamente observando a la población de estudio y el nivel de desarrollo socioemocional al momento de aplicar los juegos tradicionales.

3.5 Tipo de investigación.

La investigación es bibliográfica, ya que abarca una amplia revisión bibliográfica, se indagó, recolectó y depuró información de varias fuentes como: revistas, artículos, páginas web, repositorios digitales y más. Esto con el objetivo de obtener información referente al proyecto de investigación y que ayude con la sustentación de manera confiable.

Esta investigación es también transversal porque se observó y se llevó a cabo durante un momento determinado, es decir, se aplicaron los instrumentos durante tres semanas dentro de la institución.

3.6 Nivel de investigación.

Esta investigación es aplicada, ya que los juegos tradicionales fueron aplicados para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de edad en el Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo y se observó cuáles son los aportes en los estudiantes.

3.5. Población de estudio y tamaño de muestra.

3.5.1 Población de estudio.

La población de estudio en esta investigación está conformada por 29 estudiantes de 5 años de edad que pertenecen al nivel inicial 2 paralelo “A” del Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, en la ciudad de Riobamba. La decisión de trabajar con ellos se basa en el conocimiento de que los infantes de esta edad presentan más problemas en socializar con otros niños de su edad, además de que también es de interés personal tanto en el ámbito humano como académico. Se garantizará la participación adecuada y segura de los participantes, respetando especialmente su autonomía e integridad.

Tabla 1. *Población de estudio*

Población	Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Masculino	16	55%
	Femenino	13	45%
Total		29	100%

Fuente: Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

3.5.2 Tamaño de muestra.

El tamaño de la muestra en esta investigación es aleatorio, de esta manera se logró obtener una muestra representativa de la población de estudio, es decir, se trabajó con un muestreo aleatorio simple.

Tabla 2. *Tamaño de muestra*

Población de estudio	Número de población	Tamaño de muestra
Estudiantes	29	15

Fuente: Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

3.6 Técnicas e instrumentos.

3.6.1 Técnicas.

- Pre Test y Post Test: Esta técnica se utiliza para medir un cambio resultante a una intervención; en esta investigación se midió a la muestra tomada de la población de estudio, es decir se aplicó el pre test y post test a 15 estudiantes de 5 años de edad, lo cual ayudó a evaluar las habilidades socioemocionales de los estudiantes antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.
- Observación: Es una técnica de investigación en donde se observa los hechos con el objetivo de obtener información imprescindible para la investigación, a través de esta técnica de investigación se pudo observar las habilidades socioemocionales de los estudiantes de 5 años al momento de aplicar los juegos tradicionales para el fortalecimiento de las mismas.

3.6.2 Instrumentos.

- Lista de cotejo: Este es un instrumento que consta de un cuadro de doble entrada, el mismo que ayuda a realizar una evaluación final a un proceso finalizado. Para esta investigación se utilizó una lista de cotejo como instrumento para la técnica del pre test y post test, es decir, dicho instrumento fue aplicado antes y después de las intervenciones planteadas, lo cual ayudó a evaluar el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años en los que se aplicó las estrategias de intervención previamente seleccionadas y planificadas.
- Ficha de observación: En esta investigación, la ficha de observación ayudó a registrar ciertos sucesos de acuerdo a los criterios de evaluación, que se observaron en los estudiantes de 5 años seleccionados para aplicar las estrategias de intervención.

3.7 Procedimiento para recolección de datos.

Se procedió a recolectar los datos de la siguiente manera:

- Elección de la muestra de manera aleatoria.
- Elaboración de las fichas de observación y listas de cotejo.
- Selección de los juegos tradicionales a aplicar.
- Revisión de los instrumentos por parte del docente tutor.
- Aplicación de los juegos tradicionales e instrumentos.
- Procesamiento de datos.
- Análisis e interpretación de los resultados.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.5 Resultados de los instrumentos aplicados.

4.5.1 Resultados de la lista de cotejo.

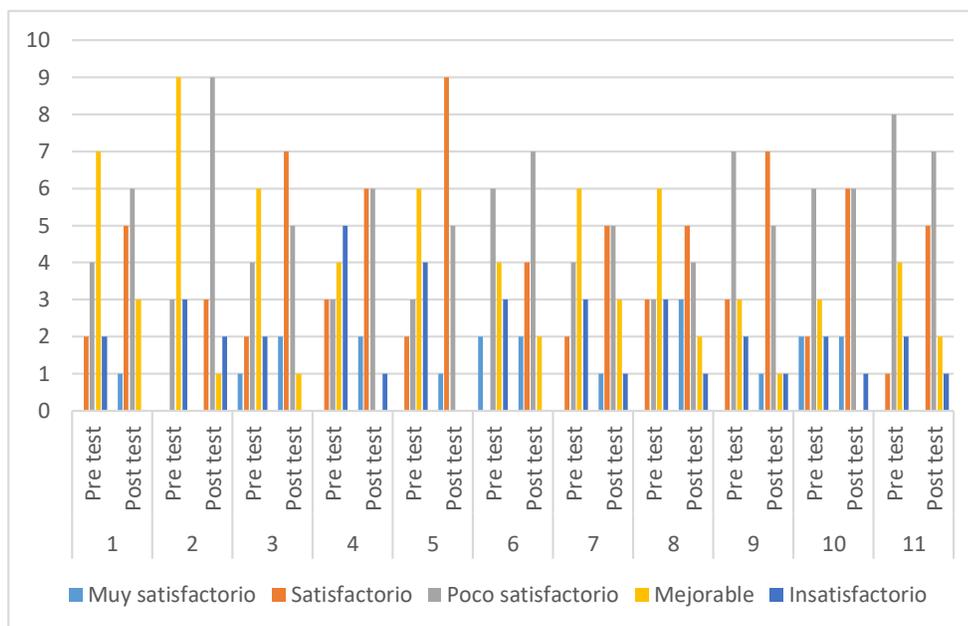
Tabla 3. Resultados Pre-test y Post-test

		ESCALA VALORATIVA					
Indicadores de evaluación		Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Mejorable	Insatisfactorio	Total
1	Pre test	0	2	4	7	2	15
	Post test	1	5	6	3	0	15
2	Pre test	0	0	3	9	3	15
	Post test	0	3	9	1	2	15
3	Pre test	1	2	4	6	2	15
	Post test	2	7	5	1	0	15
4	Pre test	0	3	3	4	5	15
	Post test	2	6	6	0	1	15
5	Pre test	0	2	3	6	4	15
	Post test	1	9	5	0	0	15
6	Pre test	2	0	6	4	3	15
	Post test	2	4	7	2	0	15
7	Pre test	0	2	4	6	3	15
	Post test	1	5	5	3	1	15
8	Pre test	0	3	3	6	3	15
	Post test	3	5	4	2	1	15
9	Pre test	0	3	7	3	2	15
	Post test	1	7	5	1	1	15
10	Pre test	2	2	6	3	2	15
	Post test	2	6	6	0	1	15
11	Pre test	0	1	8	4	2	15
	Post test	0	5	7	2	1	15

Fuente: Listas de cotejo aplicadas en el Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Ilustración 1. Representación gráfica. Resultados del Pre-test y Post-test



Fuente: Resultados tabla 3

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Tabla 4. Resultados en porcentajes del Pre-test y Post-test

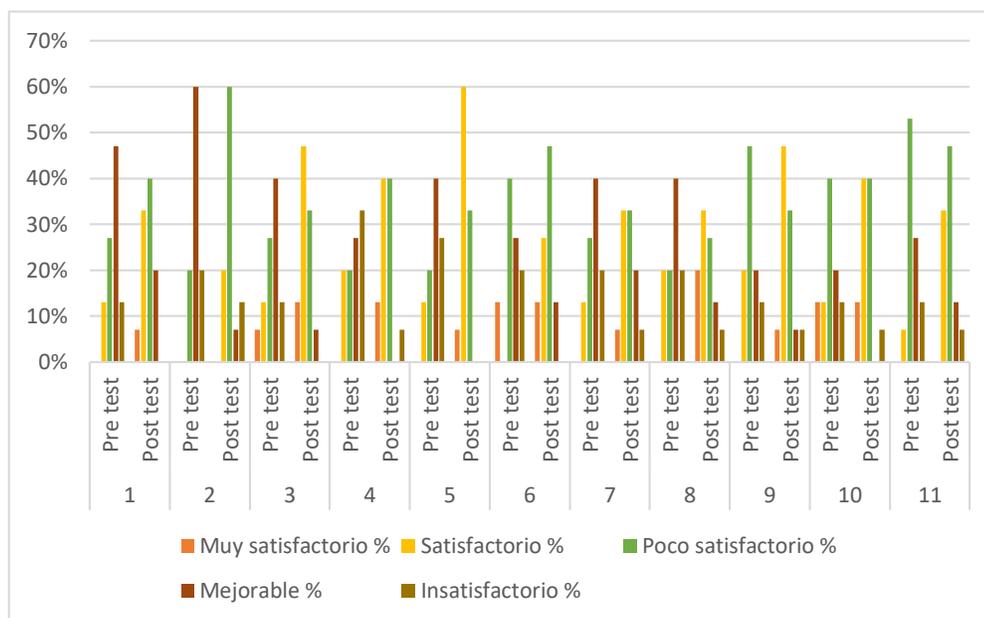
		ESCALA VALORATIVA					
Indicadores de evaluación		Muy satisfactorio %	Satisfactorio %	Poco satisfactorio %	Mejorable %	Insatisfactorio %	Total %
1	Pre test	0%	13%	27%	47%	13%	100%
	Post test	7%	33%	40%	20%	0%	100%
2	Pre test	0%	0%	20%	60%	20%	100%
	Post test	0%	20%	60%	7%	13%	100%
3	Pre test	7%	13%	27%	40%	13%	100%
	Post test	13%	47%	33%	7%	0%	100%
4	Pre test	0%	20%	20%	27%	33%	100%
	Post test	13%	40%	40%	0%	7%	100%
5	Pre test	0%	13%	20%	40%	27%	100%
	Post test	7%	60%	33%	0%	0%	100%
6	Pre test	13%	0%	40%	27%	20%	100%
	Post test	13%	27%	47%	13%	0%	100%
7	Pre test	0%	13%	27%	40%	20%	100%
	Post test	7%	33%	33%	20%	7%	100%
8	Pre test	0%	20%	20%	40%	20%	100%
	Post test	20%	33%	27%	13%	7%	100%
9	Pre test	0%	20%	47%	20%	13%	100%
	Post test	7%	47%	33%	7%	7%	100%

10	Pre test	13%	13%	40%	20%	13%	100%
	Post test	13%	40%	40%	0%	7%	100%
11	Pre test	0%	7%	53%	27%	13%	100%
	Post test	0%	33%	47%	13%	7%	100%

Fuente: Listas de cotejo aplicadas en el Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Ilustración 2. Representación gráfica. Resultados porcentuales del Pre-test y Post-test



Fuente: Resultados tabla 4

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Análisis e interpretación de los resultados.

Los resultados obtenidos en el pre-test y el post-test mediante la aplicación de una lista de cotejo son las siguientes:

En el indicador de evaluación número uno, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 7 estudiantes que representan el 47% de la población se encuentran en el rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en la identificación y en nombrar sus emociones; 4 estudiantes que representan el 27% de la población están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en identificar y nombrar sus emociones; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población están en el rango insatisfactorio, ya que, no pueden identificar ni nombrar sus emociones; y los últimos 2 estudiantes que representan el 13% de la población pertenecen al rango satisfactorio, es decir, que son capaces de identificar y nombrar sus emociones con total facilidad. Por otro lado, en el post-test se observa que 6 estudiantes que pertenecen al 40% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, ya que fallan ocasionalmente en nombrar e identificar sus emociones; 5 estudiantes que representan al 33% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que nombran e

identifican sus emociones con total facilidad; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población evaluada están en el rango mejorable, ya que fallan reiteradamente en identificar y nombrar sus emociones; y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango muy satisfactorio. Se concluye que dentro del indicador número uno que evalúa el identificar y nombrar sus emociones se observó una mejora después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el mejorable con un 47%, en cambio, en el post-test se observa que el rango más alto es el de poco satisfactorio con un 40% seguido del rango satisfactorio con un 33%.

En el indicador de evaluación número dos, se observa que según la escala cualitativa 9 estudiantes que representan el 60% de la población se encuentran en el rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en describir las causas de sus emociones; 3 estudiantes que representan el 20 % de la población están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en describir las causas de sus emociones; y 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población restante están el rango insatisfactorio, ya que, no pueden describir las causas de sus emociones. Por otro lado, en el post-test se observa que 9 estudiantes que pertenecen al 60% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, ya que fallan ocasionalmente en describir las causas de sus emociones; 3 estudiantes que representan al 20% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que describen las causas de sus emociones con total facilidad; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población evaluada están en el rango insatisfactorio, ya que no describen las causas de sus emociones; y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango muy mejorable, es decir que falla reiteradamente en la descripción de las causas de sus emociones. Se concluye que en el indicador número dos que evalúa el describir las causas de sus emociones también se observó una mejora notable después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el mejorable con un 60%, en cambio, en el post-test se observa que el rango más alto es el de poco satisfactorio con un 60% seguido del rango satisfactorio con un 20%.

En el indicador de evaluación número tres, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 6 estudiantes que representan el 40% de la población se encuentran en el rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en el manejo del estrés y frustración; 4 estudiantes que representan el 27 % de la población están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en el manejo de su estrés y frustración; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población están el rango insatisfactorio, ya que, no manejan el estrés y frustración adecuadamente; 2 estudiantes que representan el 13% de la población pertenecen al rango satisfactorio, es decir, que son capaces de manejar el estrés y frustración; y el 7% restante que es representando por un estudiante, obtuvo un rango de muy satisfactorio, ya que sabe manejar su estrés y frustración adecuadamente. Por otro lado, en el post-test se observa que 7 estudiantes que pertenecen al 47% de la población se encuentran en el rango satisfactorio, ya que son capaces de manejar su estrés y frustración; 5 estudiantes que representan al 33% están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en el manejo de su estrés y frustración; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la

población evaluada están en el rango muy satisfactorio, ya que manejan su estrés y frustración adecuadamente; y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango mejorable, es decir, que no maneja su frustración y estrés adecuadamente. Se concluye que dentro del indicador número tres que evalúa el manejo del estrés y frustración adecuadamente se observó una mejora bastante notable después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el mejorable con un 40%, en cambio, en el post-test se observa que el rango más alto es el de satisfactorio con un 47% seguido del rango satisfactorio.

En el indicador de evaluación número cuatro, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 5 estudiantes que representan el 33% de la población se encuentran en el rango insatisfactorio, es decir, que no tienen autocontrol ante situaciones difíciles; 4 estudiantes que representan el 27 % de la población están dentro del rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en el autocontrol ante situaciones difíciles; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población están el poco satisfactorio, ya que, fallan ocasionalmente en el autocontrol ante situaciones difíciles; y los últimos 3 estudiantes que representan el 20% de la población pertenecen al rango satisfactorio, es decir, que tienen autocontrol ante situaciones difíciles. Por otro lado, en el post-test se observa que 6 estudiantes que pertenecen al 40% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, ya que fallan ocasionalmente en el autocontrol ante situaciones difíciles; 6 estudiantes que representan al 40% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que tienen autocontrol ante situaciones difíciles; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población evaluada están en el rango muy satisfactorio, ya que saben y tienen autocontrol ante situaciones difíciles; y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango insatisfactorio, es decir, que no tiene autocontrol ante situaciones difíciles. Se concluye que dentro del indicador número cuatro que evalúa el autocontrol ante situaciones difíciles, se observó una mejora notoria después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el insatisfactorio con un 33%; sin embargo, en el post-test se observa que los rangos con altos porcentajes son el de poco satisfactorio y satisfactorio, ambos con un 40% cada uno.

En el indicador de evaluación número cinco, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 6 estudiantes que representan el 40% de la población se encuentran en el rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en identificar las emociones de los demás; 4 estudiantes que representan el 27 % de la población están dentro del rango insatisfactorio, es decir, que no pueden identificar las emociones de los demás; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población están el rango poco satisfactorio, ya que, fallan ocasionalmente en identificar las emociones de los demás; y los últimos 2 estudiantes que representan el 13% de la población pertenecen al rango satisfactorio, es decir, que son capaces de identificar las emociones de los demás. Por otro lado, en el post-test se observa que 9 estudiantes que pertenecen al 60% de la población se encuentran en el rango satisfactorio, ya que son capaces de identificar las emociones de los demás; 5 estudiantes que representan al 33% están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que falla ocasionalmente en la identificación de las emociones de los demás; y el 7% de la población que es representado por 1

estudiante está dentro del rango muy satisfactorio, esto quiere decir que identifica las emociones de los demás con total facilidad. Se concluye que dentro del indicador número cinco que evalúa la identificación de las emociones de los demás, se observó una mejoría muy notoria al aplicar el juego tradicional propuesto, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el mejorable con un 40% y, por otro lado, en el post-test se observa que el rango más alto es el satisfactorio con un 60%.

En el indicador de evaluación número seis, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 6 estudiantes que representan el 40% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en la muestra de apoyo y comprensión; 4 estudiantes que representan el 27 % de la población están dentro del rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en mostrar apoyo y comprensión; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población están el rango insatisfactorio, ya que, no muestran apoyo ni comprensión; y los últimos 2 estudiantes que representan el 13% de la población pertenecen al rango muy satisfactorio, es decir, que son capaces de mostrar apoyo y comprensión con total facilidad. Por otro lado, en el post-test se observa que 7 estudiantes que pertenecen al 47% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, ya que fallan ocasionalmente en mostrar su apoyo y comprensión; 4 estudiantes que representan al 27% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que muestran su apoyo y comprensión con total facilidad; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población evaluada están en el rango mejorable, ya que fallan reiteradamente en mostrar apoyo y comprensión; y el otro 13% de la población que es representado por 2 estudiante está dentro del rango muy satisfactorio. Se concluye que dentro del indicador número seis que evalúa la muestra de apoyo y comprensión, se observó una mejora poco notoria después de aplicar el juego tradicional propuesto, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el poco satisfactorio con un 40% y así también, en el post-test se observó que el rango más alto es el mismo, pero ahora con un 47% seguido del rango satisfactorio con un 27%.

En el indicador de evaluación número siete, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 6 estudiantes que representan el 40% de la población se encuentran en el rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en valorar y respetar la diversidad; 4 estudiantes que representan el 27 % de la población están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en valorar y respetar la diversidad; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población están el rango insatisfactorio, ya que, no muestran respeto ni valor por la diversidad; y los últimos 2 estudiantes que representan el 13% de la población pertenecen al rango satisfactorio, es decir, que valoran y respetan la diversidad. Por otro lado, en el post-test se observa que 5 estudiantes que pertenecen al 33% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, ya que fallan ocasionalmente en valorar y respetar la diversidad; otros 5 estudiantes que representan el 33% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que valoran y respetan la diversidad; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población evaluada están en el rango mejorable, ya que fallan reiteradamente en respetar y valorar la diversidad; 1 estudiante que representa el 7% está dentro del rango insatisfactorio, es

decir, que no respeta ni valora la diversidad y el otro 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango muy satisfactorio. Se concluye que, dentro del indicador número siete que evalúa el valorar y respetar la diversidad, se observó una pequeña mejora después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el mejorable con un 40%, en cambio, en el post-test se observó que los rangos más altos son el satisfactorio y poco satisfactorio cada uno con un 33%.

En el indicador de evaluación número ocho, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 6 estudiantes que representan el 40% de la población se encuentran en el rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; 3 estudiantes que representan el 20% de la población están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; otros 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población están el rango insatisfactorio, ya que, no expresan de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; y los últimos 3 estudiantes que representan el otro 20% de la población pertenecen al rango satisfactorio, es decir, que pueden expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones. Por otro lado, en el post-test se observa que 5 estudiantes que pertenecen al 33% de la población se encuentran en el rango satisfactorio, ya que expresan de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; 4 estudiantes que representan al 27% están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; 3 estudiantes que pertenecen al 20% de la población evaluada están en el rango muy satisfactorio, ya que son capaces de expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; 2 estudiantes que representan el 13% de la población evaluada están dentro del rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones; y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango insatisfactorio, es decir, que aún no saben expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones. Se concluye que dentro del indicador número ocho que evalúa el expresar de manera clara y respetuosa sus ideas y emociones, se observó una gran mejora después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el mejorable con un 40%, en cambio, en el post-test se observa que el rango más alto es el satisfactorio con un 33% y el rango insatisfactorio bajo su porcentaje notablemente.

En el indicador de evaluación número nueve, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 7 estudiantes que representan el 47% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en la participación en actividades grupales de manera colaborativa; 3 estudiantes que representan el 20 % de la población están dentro del rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en la participación en actividades grupales de manera colaborativa; otros 3 estudiantes que pertenecen al otro 20% de la población están el rango satisfactorio, ya que, participan en actividades grupales de manera colaborativa; y los últimos 2 estudiantes que representan el 13% de la población pertenecen al rango insatisfactorio, es decir, que no participan en actividades grupales de manera colaborativa. Por otro lado, en el post-test se observa que 7

estudiantes que pertenecen al 47% de la población se encuentran en el rango satisfactorio, ya que participan en actividades grupales de manera colaborativa; 5 estudiantes que representan al 33% están dentro del rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en la participación en actividades grupales de manera colaborativa; 1 estudiantes que pertenecen al 7% de la población evaluada están en el rango mejorable, ya que fallan reiteradamente en participación en actividades grupales de manera colaborativa; así también, 1 estudiante que pertenece al 7% dentro del rango insatisfactorio, y el otro 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango muy satisfactorio, es decir, que participan en actividades grupales de manera colaborativa con total facilidad. Se concluye que dentro del indicador número nueve que evalúa la participación en actividades grupales de manera colaborativa, se observó una pequeña mejora después de aplicar el juego tradicional, ya que en el pre-test el rango con mayor porcentaje es el poco satisfactorio con un 47%, en cambio, en el post-test se observa que el rango más alto es el de satisfactorio con un 47%.

En el indicador de evaluación número diez, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 6 estudiantes que representan el 40% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en identificar problemas y buscar soluciones; 3 estudiantes que representan el 20% de la población están dentro del rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en identificar problemas y buscar soluciones; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población están el rango insatisfactorio, ya que, no pueden identificar problemas y buscar soluciones; los otros 2 estudiantes que pertenecen al otro 13% dentro del rango satisfactorio, y los últimos 2 estudiantes que representan el 13% restante de la población pertenecen al rango muy satisfactorio. Por otro lado, en el post-test se observa que 6 estudiantes que pertenecen al 40% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, ya que fallan ocasionalmente en identificar problemas y buscar soluciones; 6 estudiantes que representan al 40% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que identifican problemas y buscan soluciones; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población evaluada están en el rango muy satisfactorio, y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango insatisfactorio, es decir, que no identifica problemas ni buscan soluciones. Se concluye que dentro del indicador número diez que evalúa el identificar problemas y buscar soluciones viables, se observó una mejora muy notoria al aplicar el juego tradicional propuesto, se visualiza que los rangos insatisfactorio y mejorable su porcentaje en el post-test bajó, de esta manera pasando de tener 20% y 13% a 0% y 7%.

En el indicador de evaluación número once, los 15 estudiantes que representan el 100% de la población evaluada en el pre-test, se observa que según la escala cualitativa 8 estudiantes que representan el 53% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio, es decir, que fallan ocasionalmente en la adaptación a situaciones nuevas y cambiantes; 4 estudiantes que representan el 27% de la población están dentro del rango mejorable, es decir, que fallan reiteradamente en la adaptación a situaciones nuevas y cambiantes; otros 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población están el rango insatisfactorio, ya que, tienen problemas en la adaptación a situaciones nuevas y cambiantes; y 1 estudiante que representan el 7% de la población pertenecen al rango

satisfactorio, es decir, que se adaptan a situaciones nuevas y cambiantes. Por otro lado, en el post-test se observa que 7 estudiantes que pertenecen al 47% de la población se encuentran en el rango poco satisfactorio; 5 estudiantes que representan al 33% están dentro del rango satisfactorio, es decir, que se adaptan a situaciones nuevas y cambiantes; 2 estudiantes que pertenecen al 13% de la población evaluada están en el rango mejorable, y el 7% de la población que es representado por 1 estudiante está dentro del rango insatisfactorio, es decir, que aún no puede adaptarse a situaciones nuevas y cambiantes. Se concluye que dentro del indicador número once que evalúa la adaptación a situaciones nuevas y cambiantes, se observó una pequeña mejora después de aplicar el juego tradicional, ya que tanto en el pre-test como en el post-test el rango más alto es el mismo, sin embargo, el rango satisfactorio subió notablemente, pasando de tener un 7% a tener un 33.

4.5.2 Resultados de la ficha de observación en el pre-test

Tabla 5. Resultados de las fichas de observación / Pre-test

Cód.	Carrera de tres pies	Agua de limón	Gallinita ciega	Baile del tomate	La cuchara y el huevo
NN1	Identifica y nombra sus emociones, tiene dificultad describir las causas de las mismas, comportamiento un poco cohibido, sin embargo, después cambio su estado de ánimo volviéndose más activa	Maneja bien su estrés y frustración, comportamiento relajado y calmado, se limita a solo observar a sus compañeros cómo se integran en el juego, no muestra comprensión a las instrucciones dadas.	Poco interés por el juego, prefirió no participar en el juego, se limitó a mirar de lejos a sus compañeros sin mostrar ninguna emoción, tuvo un semblante neutro.	Disfrutó de participar en la actividad, demuestra mayor interés por el juego ya que lo realizó junto a su amiga, fue la que mejor entendió las instrucciones	Dificultades para realizar la actividad, busca soluciones para llegar a la meta siguiendo las reglas del juego, comportamiento positivo y animoso, colaborativa y abierta en expresar sus ideas y comentarios.
NN3	Se mostró bastante colaborador en la actividad, describió sus emociones, acató las órdenes muy bien y se observó una buena coordinación junto a su compañera.	El estudiante estuvo bastante animoso, un comportamiento competitivo, sin embargo, no se frustró y buscó un compañero para completar con el número indicado siendo un poco brusco.	Se observó cierta emoción en el niño cuando fue elegido para ser la gallinita ciega, supo comprender que su turno ya pasó, se desplazó con facilidad por el espacio y mostró bastante empatía con su compañero con NEE.	Se observó que el estudiante tenía dificultades para realizar el juego, no pudo seguir las instrucciones, trabajo de manera cuidadosa y respetuosa con su compañera.	Compartió un consejo con sus compañeros para que puedan realizar la actividad con facilidad, estuvo bastante animoso y demostró que sabe respetar turnos.
NN5	Tuvo dificultades para nombrar sus emociones al momento de jugar, no tuvo dificultades en el juego ya que su compañero fue de ayuda.	No pudo seguir las instrucciones por lo que se tuvo que volver a explicar el juego, se observó que se mantenía callada y alejada de sus compañeros.	Se observó a la estudiante más alegre, consoló a una compañera que fue empujada y la animó a seguir jugando, no presentó dificultades para seguir las instrucciones.	No siguió las indicaciones dadas, se mantenía tranquila pero sin ánimos de jugar, no quería hablar ni responder nada y fue poco colaborativa.	La estudiante disfrutó más de este juego, sin embargo, se le observó aún distante de todo el grupo, participó con tranquilidad.
NN7	Nombra e identifica con facilidad sus emociones, describe las causas de las mismas, comentó que el	Integró a compañeros que se quedaron solos durante el abrazo, disfrutó más de esta actividad, mostró un	Siguió y repitió las frases, comportamiento violento, mostró apoyo y comprensión hacia su compañero con NEE	Participó con entusiasmo en la actividad, no muestra respeto al momento de expresar su inconformidad	Se observó actitudes un poco violentas y agresivas hacia sus compañeros, fue colaborador y comentó que el juego le gustó

	juego no fue de su agrado porque se lo emparejó con un compañero que no era su amigo	comportamiento activo pero con acciones un poco violentas y bruscas.	y cedió su turno a compañeros mostrando empatía.	con su compañero, sin embargo, realizó la actividad hasta el final.	mucho y prefiere jugar solo y no con sus amigos.
NN9	Se observó que el estudiante tenía muchas ganas de participar en el juego, no pudo nombrar sus emociones ni describir las causas de las mismas, tuvo buena coordinación junto a su compañero.	Comprendió las instrucciones indicadas rápidamente, no se frustró cuando se quedaba solo, por el contrario, intentaba buscar a sus compañeros para poder formar un grupo según el número indicado.	Siguió las instrucciones, tuvo un comportamiento positivo y animoso, el niño es bastante respetuoso y precavido, mira los riesgos de las situaciones y mostró empatía y solidaridad hacia su compañero con NEE.	Fue bastante participativo, disfrutó trabajar en equipo, siguió las instrucciones indicadas, tuvo actitudes respetuosas y positivas hacia sus compañeros.	El niño propuso soluciones a los problemas de sus compañeros, fue bastante amigable y sociable con niños de otros cursos, no se le dificultó seguir las instrucciones.
NN11	El estudiante jugó con tranquilidad, se acopló a su compañero, sabe trabajar en equipo, tuvo dificultades para describir y expresar sus emociones, ya que prefería dar respuestas cortas como sí/no.	Se observó el control de impulso en el estudiante al momento de formar grupos, tiene amistad solo con dos compañeros, tuvo un comportamiento tranquilo y respetuoso.	Imitaba los comportamientos de uno de sus amigos cercanos, muestra respeto y apoyo hacia sus compañeros que se sentían mal o no quería participar, el estudiante fue bastante colaborativo durante la actividad.	Formó pareja con su amigo cercano, se observó que podía expresar sus ideas o comentarios de manera clara solo con su amigo.	Al igual que en unos de los juegos anteriores, el estudiante se mantenía repitiendo verbalmente las soluciones que su amigo daba, se mostró un poco cohibido y temeroso cuando se le realizaba alguna pregunta directamente.
NN13	Se observó que el estudiante no tuvo problemas para realizar la actividad, tuvo bastantes dificultades para identificar y nombrar sus emociones.	EL niño captó las instrucciones con facilidad, tuvo un comportamiento tranquilo, siguió las indicaciones muy bien, se observó que tuvo un poco de problemas con el manejo de su estrés y frustración.	Realizó la actividad con normalidad, disfrutó y se le observó bastante activo durante el juego, no mostró ganas de cumplir con el rol de la gallinita, sin embargo, se emocionaba al momento de ser atrapado.	El estudiante siguió las indicaciones junto a su compañera, fue bastante colaborativo en la actividad, por otro lado, tenía dificultades para expresar sus ideas o emociones de manera respetuosa.	El niño realizó bastantes preguntas sobre la actividades, tuvo curiosidad por los materiales para el juego, fue comprensible con una de sus compañeras por lo que le cedió el puesto con total amabilidad.
NN15	El niño desde el principio realizó bastantes preguntas al momento de ver los materiales, se observó en el estudiante una expresión de felicidad cuando se le	Se observó que el niño sintió frustración al ver que se quedaba solo cuando todos se agrupaban, hizo un pequeño berrinche teniendo comportamientos algo	El estudiante estaba un poco inquieto, realizó varias preguntas sobre el juego, en muchas ocasiones se ofreció para ser quien le diera las vueltas a la gallinita ciega, se	Fue bastante participativo en la actividad, comentó que el juego fue de su agrado, se observó que el estudiante era amable y respetuoso con su pareja de juego, estaba más tranquilo que antes.	El estudiante comentó que ya había jugado antes con su familia, se encargó de explicar la actividad a sus compañeros y lo hizo de manera clara que todos pudieron comprender.

	amarró la pierna junto a la de su compañera.	agresivos hacia sus compañeros.	mostró bastante activo durante el juego.		
NN17	La estudiante fue bastante colaboradora en el juego, no mostró una actitud competitiva y ejecutó la actividad con total tranquilidad y de manera correcta.	Se observó que la estudiante no hacía ningún esfuerzo para formar los grupos, prefería esperar a que sus compañeros la fueran a buscar y poder formar parte del grupo según el número indicado.	La niña no quiso ser partícipe de la actividad, porque dijo que quería jugar al gato y al ratón y no al juego propuesto, por lo que optó por quedarse sentada en las gradas.	Al escuchar la música puso interés por el juego, fue más colaborativa y se pudo observar cierta expresión de felicidad, bailó y animaba a bailar a su pareja de juego.	Se observó cierto aislamiento con sus compañeros, sin embargo, desarrolló la actividad hasta el final sin problema.
NN19	El estudiante estaba tranquilo y callado, realizó el juego como se explicó, no fue muy activo durante la actividad.	Se pudo observar que el niño no tenía intenciones de formar grupos, mostró frustración cuando no podía formar los grupos indicados, por lo que a veces quería llorar.	El niño tuvo cierto temor al momento de ser vendado, no quiso dar vueltas ni empezar a buscar, comentó que se sentía incómodo y no le gustaba que le taparan los ojos.	Expresó los problemas y dificultades que tuvo con su compañero ya que no quería jugar con él, fue más colaborador y participativo durante la actividad.	El niño tuvo cierto temor cuando hizo caer los materiales que se le entregaron, se dialogó con el estudiante y cambió de ánimo a uno más feliz y tranquilo.
NN21	Se le realizaba preguntas al estudiante pero no quiso responder a ninguna, se limitaba a hacer contacto visual con la docente y sus compañeros.	No socializó con sus compañeros pero fue partícipe del juego, cuando se quedaba solo iba corriendo a abrazar a la persona responsable de la observación.	Se observó que era el estudiante que más se preocupaba por su compañero con NEE, corría siempre atrás de él, participó en la actividad sin problemas.	El estudiante se mostró bastante colaborativo durante la entrega de los materiales, sin embargo, cuando se puso la música no se movió, ni interactuó con su compañero.	El niño participó en el juego, seguía distanciado de sus compañeros, no se observó emociones positivas ni negativas en él, se mantenía callado y tranquilo.
NN23	La estudiante tuvo dificultades en identificar y explicar lo que sintió durante el juego, se observó que se lleva bien con todos sus compañeros e intentaba ayudarlos.	En esta actividad se observó que la niña se frustró cuando se quedó sola, por lo que muchas veces dijo que ya no quería jugar y mostraba signos de que quería llorar, tuvo dificultades en el conteo.	Se observó que la estudiante tenía movimiento bruscos hacia sus compañeros cuando sentía emoción, se ubicó a propósito delante de la gallinita ciega para ser atrapada y cambiar de rol.	La niña no quiso compartir el tomate con su pareja, después de dialogar con ella accedió a jugar y colaboró bastante durante la actividad.	Lideró la actividad, ayudó a repartir los materiales a sus compañeros, estuvo inquieta cuando terminó de realizar la actividad y cuando tenía que esperar su turno para jugar.
NN25	La niña abandonó el juego a la mitad ya que comentó que el cordón con el que estaba	Se pudo observar que la estudiante logró entender las instrucciones, se estresó	La niña no tuvo problemas con cumplir el rol de la gallinita, no fue grosera con	Hubo cierta emoción en la niña cuando escuchó la canción, fue bastante	Se la observó ansiosa porque llegara su turno, por lo que optó por ubicarse al lado de su

	amarrada la pierna la lastimaba.	y frustró fácilmente durante el juego, ya que sus compañeros la jalaban del brazo.	sus compañeros al momento de ser atrapados, se mantuvo bastante contente en el juego.	participativa durante la actividad e intentaba animar a su compañero,	compañero que iba a salir y puso el huevo en su mano para intentar llevarlo a la meta.
NN27	Tenía comportamientos agresivos, no respondía cuando se le realizaba preguntas, fue colaborativa y respetuosa al trabajar con su compañera	La niña hacía de lado a su compañero con NEE, tenía comportamientos bruscos al momento de formar grupos, se observó que repetidas ocasiones empujaba a su compañero con NEE cuando corría hacia ella.	La estudiante no quiso ser la gallinita ciega, mantenía un comportamiento agresivo, corría a empujar a sus compañeros, ella se excusaba diciendo que era sin querer, pero se observó todo lo contrario.	Tenía bastante energía, corría y saltaba por todo lado, en ciertas ocasiones agredía a su compañero con NEE, participó junto a su compañera de juego y siguió las instrucciones correctamente.	Se pudo observar que la estudiante fue más cuidadosa en este juego, su comportamiento estaba más calmado que antes, sin embargo, seguía siendo agresiva con su compañero con NEE.
NN29	El niño fue bastante cuidadoso con su compañero ya que le tocó participar con el estudiante con NEE, se le vio bastante sonriente y amigable con sus compañeros.	Aquí se observó un cambio en el estudiante, ya que fue un poco violento con uno de sus compañeros, porque pateó y empujó a un niño que quería unirse al grupo cuando estaban abrazados.	Se ofreció a ser la gallinita ciega, sin embargo, cuando se le vendó los ojos tuvo miedo y se retiró de inmediato la venda y se puso a llorar al ver que se eligió a otro persona para ser la gallinita ciega.	El niño disfrutó de la actividad, fue más colaborativo, siguió las instrucciones, compartió más junto a su compañero de juego.	Se observó al estudiante alegre y amigable con sus compañeros, ayudó a repartir los materiales para el juego y enseñó a toda la clase cómo se iban a utilizar los materiales en la actividad.

Fuente: Datos obtenidos en el Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

4.5.3 Resultados de la ficha de observación en el post-test

Tabla 6. Resultados de las fichas de observación / Post-test

Cód.	Carrera de tres pies	Agua de limón	Gallinita ciega	Baile del tomate	La cuchara y el huevo
NN1	Explicó muy bien las causa de sus emociones, identificó bien las emociones que se le presentó, tuvo un comportamiento tranquilo y colaborativa	Entusiasta, disfrutó de ser atrapada por sus compañeros, se quedaba sola a propósito para que los demás la atrapen, supo controlarse cuando se cayó y no lloró.	Puso interés en la ilustración de la gallinita ciega, no quiso cumplir con el rol de la gallinita, se ofreció repetitivamente para sonar las maracas.	Estuvo bastante inquieta junto a su compañera, intentó seguir las instrucciones dadas, se expresó dando sus comentarios sobre el juego de forma respetuosa.	Sostuvo la cuchara con la boca con facilidad, se controló al momento de esperar su turno, buscó la forma de encestar el huevo de plástico en la canasta.
NN3	Describió con facilidad la emoción que se le presentó,	Formó grupos según el número asignado fácilmente, cuando tenía que completar el grupo se	Cumplió con el rol de la gallinita ciega y se ofreció reiteradas veces, fue bastante	Vigilaba que sus compañeros no tocaran el tomate con las manos, se quejaba cuando veía que sus	Cuando no encestó la primera vez, pidió que se le diera otra oportunidad para hacerlo, se

	desarrolló con tranquilidad la actividad.	desesperaba por atrapar a un compañero por lo que tenía movimientos bruscos.	activo y cuidadoso al desplazarse con los ojos vendados.	compañeros hacía trampa, se mantuvo bastante activo.	observó que estaba más tranquilo y cuidadoso.
NN5	No describe las causas de las emociones presentadas en las tarjetas, se observó movimientos toscos al momento de trabajar en grupo.	Logró formar los grupos según los números mencionados e intentaba integrar a todos sus compañeros que podía.	Se observó comprensión en la estudiante al momento de ceder su rol a uno de sus compañeros y mencionó que ella iría después.	Participó de manera colaborativa en la actividad después de la explicación, disfrutó en adivinar el animal que se describió.	No tuvo problemas al encestar el huevo en la canasta, sin embargo, tuvo dificultades al sostener el huevo en la cuchara, por lo que se optó por cambiar de cuchara.
NN7	Respondió con facilidad y rapidez a las preguntas que se le realizaron, se mantuvo bastante tranquilo y cuidadoso durante el juego.	El estudiante fue bastante cuidadoso al momento de atrapar a sus compañeros, no se observó expresiones de frustración ni estrés	Repetía las frases que se mencionaba de acuerdo a la canción, mostró interés en la ilustración de la gallinita y las maracas, fue amable con sus compañeros.	Tuvo un comportamiento tranquilo, expresó de manera clara sus respuestas para las adivinanzas, fue muy paciente con su compañero de juego.	Realizó la actividad con total tranquilidad, comentó que había encontrado una nueva forma para que la cuchara no tambalee ni se mueva demasiado para que el huevo no caiga al suelo.
NN9	Nombró y describió sus emociones y así también como las que observó en las tarjetas con total facilidad, fue bastante activo y entusiasta.	Desarrolló la actividad con facilidad, cumplió con las indicaciones dadas, no mostró sentimientos de frustración ni estrés.	Al ver la ilustración de la gallinita ciega se abalanzó con curiosidad para tocarla, fue el primero voluntariamente en ser la gallinita ciega.	Tuvo buena comunicación y expresión verbal hacia su compañero de juego y siguió las reglas según lo indicado.	Realizó la actividad según las instrucciones, tuvo un comportamiento tranquilo y bastante colaborativo en el juego.
NN11	Tuvo algunas dificultades para identificar las emociones, pero las supo describir con facilidad, mostró un comportamiento tranquilo.	Fue bastante cuidadoso con su compañero con NEE, no se frustró ni se estresó, disfrutaba de ser atrapado por sus compañeros.	No mostró demasiado interés en el juego al ver la ilustración a diferencia de sus compañeros, comentó que no conocía el juego tingo-tingo-tango.	Se observó que el estudiante era más activo y socializaba más con sus compañeros que antes, entendió con facilidad las reglas del juego.	Encontró una nueva forma de seguir el camino trazado en el suelo para no hacer caer el huevo de la cuchara, mostró un comportamiento muy amigable y respetuoso con sus compañeros.
NN13	El estudiante estaba bastante inquieto por lo que se tuvo que llamarle la atención más de dos veces, fue grosero y tosco con su pareja de juego porque la jalaba para llegar a la meta.	Comportamiento más tranquilo, no se frustró ni se estresó cuando se quedaba solo, se le observó feliz mientras corría para no ser atrapado por sus compañeros.	Se le notó más calmado, puso interés al ver la ilustración de la gallinita ciega, accedió con tranquilidad a tocar las maracas cuando fue elegido y lo realizó con un poco de temor.	Se mostró bastante colaborativo, ayudó a repartir los tomates a sus compañeros, se le observó que se llevaba bien todos sus compañeros.	Realizó la actividad con facilidad, pidió una segunda oportunidad para poder encestar el huevo pero no lo consiguió e hizo lo mismo por sus otros compañeros.
NN15	Describió fácilmente las causas de las emociones que pudo observar, mantuvo un comportamiento tranquilo y	Se observó agilidad al momento de formar los grupos ya que lo hacía bastante rápido, mostró liderazgo para atrapar a sus compañeros e integrarlo su grupo.	No mostró interés en la ilustración de la gallinita ciega, ni en el instrumento que se presentó, participó en el juego	Se emparejó rápidamente con un estudiante de su misma estatura, comentó que él sabía cómo hacer que el tomate no cayera al suelo.	Realizó la actividad con tranquilidad, se le observó un poco ansioso porque llegara su turno, buscó una nueva forma de seguir el camino trazado en el suelo.

	sociable solo con su compañero de juego.		de manera relajada y despreocupada.		
NN17	Fue bastante curiosa cuando vio todos los materiales preparados para las actividades lo cual hizo que se pusiera ansiosa por empezar a jugar.	Se observó que la estudiante disfrutó de la actividad más que la primera vez, corría con agilidad y su expresión cambiaba cuando la integraban a un grupo.	Al observar la ilustración de la gallinita ciega, la niña se puso más entusiasta por jugar y voluntariamente se puso al frente para poder ser la gallinita ciega y también quería tocar las maracas reiteradas veces.	La niña fue colaborativa durante la actividad, siguió muy bien los movimientos que se les indicó con anterioridad, tuvo una mejor comunicación con su pareja de juego.	Se mostró más amigable que la primera vez, se pudo observar que se llevaba mejor con sus compañeros, intentaba seguir lo que sus compañeros le recomendaban para que pueda encestar el huevo en la canasta.
NN19	Al principio tuvo algunas dificultades para identificar las emociones y describir las causas de las mismas, desarrolló la actividad como se había explicado.	El niño comentó que no le gustaba correr, pero tampoco hacía un esfuerzo por formar los grupos según el número que se decía, se ponía de mal humor cuando lo atrapaban.	A diferencia de la primera vez, el niño no tuvo miedo al ser vendado con la bufanda y comentó que quería sentir como era no poder mirar por un instante.	Se expresó de manera bastante respetuosa ante su compañera de juego, se pudo observar que disfrutaba de adivinar lo que su compañera describía.	Se ofreció a ayudar a repartir los materiales para realizar la actividad, se mostró un poco más amigable con sus compañeros, compartió con ellos una manera de llevar el huevo en la cuchara sin que se caiga.
NN21	Mejoró con respecto a las respuestas que daba cuando se hacía preguntas, se le dificultaba expresarse de manera clara.	Estaba más amigable con uno de sus compañeros, su amigo cercano lo ayudaba a formar un grupo según el número dicho e intentaba integrarlo.	Participó en el juego sin problemas, en ciertas ocasiones se ofrecía para ser quien tocara las maracas, sin embargo, no quiso ser la gallinita ciega.	Se observó que el estudiante no seguía los movimientos indicados anteriormente, y caminaba sin interactuar con su pareja de juego.	El niño seguía más a su compañero que era más cercano, intentaba imitar lo que él hacía, desarrolló la actividad con normalidad y sin dificultades.
NN23	La niña se mantuvo tranquila y aislada del grupo, colaboraba en las actividades, tuvo dificultades para identificar las emociones según las tarjetas y describirlas.	Se limitó a seguir las instrucciones dadas, se observó que se le dificultaba un poco mantener el autocontrol cuando tenía que formar grupos por lo que se quejaba con la docente.	Mostró bastante empatía con su compañero con NEE, mostró interés en la ilustración de la gallinita, al realizar las preguntas respectivas sus respuestas fueron respetuosas y amables.	Se le dificultó seguir las reglas del juego, por lo que decidió no jugar ni participar en la actividad, sin embargo estaba muy inquieta mientras la actividad terminaba.	Se observó que la estudiante tuvo un pequeño accidente con los materiales por lo que se quejó con la persona responsable de la observación, sin embargo, participó de la actividad dando una pequeña solución al inconveniente que tuvo.
NN25	Se observó que la estudiante puede identificar, nombrar y describir las emociones que observaba, tuvo un buen trabajo en equipo junto a su compañera de juego.	Entendió bien las instrucciones dadas, lideró al grupo para que pudieran atrapar a más niños e integrarlos, fue bastante cuidadosa con su compañero con NEE.	Mantén un comportamiento bastante tranquilo, realizaba el rol que se le pedía o asignaba sin ningún problema, siguió muy bien las instrucciones indicadas para la actividad.	Fue bastante colaborativa durante la actividad, animaba a su compañero a adivinar lo que ella describía, tuvo la idea de darle pistas mediante mímicas.	Se ubicó a un lado del grupo y se puso a practicar el recorrido sosteniendo con la boca la cuchara e intentaba encestar en el huevo de diferentes maneras.
NN27	La estudiante se mostró bastante entusiasta para	Se observó que la estudiante fue bastante cuidadosa al momento de	El interés que mostró por la ilustración de la gallinita fue	Durante esta actividad se la emparejó con su compañero con	La niña estuvo tranquila durante el juego, se notó en la estudiante que

	realizar la actividad, fue bastante colaborador, a diferencia de la primera vez comentó que disfruto de la actividad.	atrapar a sus compañeros, tuvo más cuidado con su compañero con NEE e intentaba integrarlo al grupo mostrando más empatía y respeto.	mínimo, se observó que se mantenía sociable con sus compañeros, dio la idea de que la gallinita diera las vueltas según la edad del niño.	NEE para poder observar su proceder, sin embargo, la estudiante se mantuvo bastante cuidadosa con su compañero y lo guio bastante bien para poder llegar a la meta.	no le gustaba trabajar bajo presión, se desenvolvía y concentraba mejor cuando sus compañeros se mantenía en silencio.
NN29	Comportamiento tranquilo y cuidadoso, ayudaba a su pareja de juego a caminar y coordinar con él para llegar a la meta sin lastimarse.	Se observó que el estudiante estaba feliz durante la actividad, fue bueno formando grupos y atrapando a sus compañeros.	Empezó a hacer burlas hacia su compañero con NEE llamándolo gallinita ciega, por lo que se tuvo que dialogar con él y no quiso cumplir con el rol de la gallinita.	Se observó en el estudiante un cambio hacia su compañero con NEE, sin embargo, se mantenía distante de él y lo evadía durante el juego	Se ofreció a repartir los materiales para la actividad, fue colaborativo y mostró compañerismo al momento de intentar animar a sus compañeros que iban a recorrer el camino trazado en el suelo.

Fuente: Datos obtenidos en el Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

4.6 Discusión

Después de analizar e interpretar los resultados obtenidos en la presente investigación sobre los juegos tradicionales como una estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años del Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba se concluye que la implementación de dichas actividades favorece en un porcentaje aceptable para el fortalecimiento de las habilidades sociales y aspectos emocionales, para esta investigación se empleó una lista de cotejo para evaluar el nivel de desarrollo socioemocional en niños de 5 años, además se realizó las respectivas planificaciones para la aplicación de los juegos tradicionales seleccionados de acuerdo a los indicadores de evaluación.

Esta idea fue tomada en base a otras investigaciones como, por ejemplo: el trabajo de grado titulado *Juegos tradicionales para fomentar lo socioemocional*, el mismo que fue elaborado Manuela Rodríguez Domínguez y Wendy Juliana Chacón Cruz, en el año 2022, en donde dice que para aprovechar el vínculo que se genera con los estudiantes y las ganas que muestran en querer mejorar por sí mismos en su entorno social y emocional, es importante realizar las intervenciones con mayor frecuencia para de esta forma tener mejores resultados.

Así también, se tomó de referencia la investigación que lleva como título *El juego en el desarrollo social y emocional en la primera infancia*, elaborado por Grace María Luyo Pachas y Leyde Ursula Sanchez Vasquez, en el año 2019, en donde gracias a los resultados que obtuvieron en la investigación concluyen que existe una influencia entre el juego y los aspectos socioemocionales.

A través de la aplicación de los juegos tradicionales que fueron seleccionados previamente, se pudo notar en los resultados que los niños son capaces de fortalecer sus valores y actitudes para desarrollarse de mejor manera dentro de la sociedad; como bien se puede observar los resultados, en la mayoría de los indicadores de evaluación los niños mejoraron su nivel de desarrollo socioemocional, no en su totalidad, pero casi más de la mitad de los estudiantes subieron de nivel, dando como resultado mayores porcentajes en el post-test.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.5 Conclusiones.

- A través de la investigación bibliográfica en diferentes fuentes se logró determinar que los juegos tradicionales ayudan al desarrollo socioemocional en los niños, ya que gracias a estos juegos se puede trabajar el autocontrol, autoconocimiento, habilidades sociales, empatía y toma de decisiones como habilidades socioemocionales principales en los niños.
- Se concluye que, luego de aplicar el pre-test ciertos estudiantes carecían de habilidades sociales y algunos aspectos emocionales; sin embargo, al evaluar a los niños en un post-test se evidenció una mejora del desarrollo socioemocional después de aplicar los juegos tradicionales con variaciones durante un mes.
- Se realizó las respectivas variaciones en los diferentes juegos tradicionales seleccionados según los indicadores de evaluación planteados en la lista de cotejo, dichas variaciones que fueron aplicadas en el post-test se encuentran descritas dentro del marco teórico de la presente investigación.

5.6 Recomendaciones.

- Es importante que los docentes y padres de familia fomenten en los niños la práctica de los juegos tradicionales característicos del país, para de esta manera prevalezcan de generación en generación y no se pierdan ya que forman parte de la cultura, historia y tradición de un país, región o comunidad.
- Se recomienda a los docentes aplicar un pre-test al inicio del año lectivo para conocer el nivel de desarrollo socioemocional en sus estudiantes, así como también, al finalizar el período escolar, aplicar un post-test para observar si hubo o no un avance en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional después de las intervenciones con los juegos tradicionales durante todo el año lectivo.
- Se sugiere que los docentes apliquen estos juegos tradicionales, los mismos que gracias a las variaciones ayudara en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los estudiantes, además, depende de la creatividad de la docente para que el aprendizaje sea más interesante y significativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberola, J. (2019). Qué es el autocontrol: definición y técnicas. *Psicología-Online*. Obtenido de https://www.psicologia-online.com/que-es-el-autocontrol-definicion-y-tecnicas-4710.html#anchor_1
- Alva, G. (2022). *Google Academic*. Obtenido de Repositorio UNS: <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4150/52623.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andres. (7 de septiembre de 2016). *Google*. Obtenido de Blogspot: <https://desapsico2.blogspot.com/2016/09/dimension-social-del-juego.html>
- Arca, D. (Enero de 2020). *Google*. Obtenido de Instituto de Educación y Crianza (idec): <https://www.idec.edu.uy/post/las-habilidades-socioemocionales-en-la-infancia>
- Betina, A., & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Redalyc, XII(23)*, 159-182. Recuperado el 26 de Febrero de 2024, de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blanco, E. (2019). ¿Qué son las habilidades sociales? Tipos y para qué sirven. *Psicologosoviedo*. Obtenido de <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>
- Carrión, P. (2023). *Google academic*. Obtenido de Repositorio UTC: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9848>
- Cazco, D., & Cazco, C. (2020). *Google Academic*. Obtenido de Centro de Publicaciones PUCESI: https://www.pucesi.edu.ec/webs2/wp-content/uploads/2020/10/Juegos-y-rondas-tradicionales-ecuatorianos-OK_compressed.pdf
- Chafek, I. (2024). Las dimensiones culturales y sociales de los juegos populares sobre el niño. *CULTURA POPULAR*. Obtenido de <https://folkculturebh.org/sp/?issue=51&page=article&id=201>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Primera edición Paraninfo, S.A. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=clasificaci%C3%B3n+del+juego+infantil&ots=xGEC8sOL84&sig=WDRAVcCPg0zEH9dMkYxbYXtrp0M#v=onepage&q=clasificaci%C3%B3n%20del%20juego%20infantil&f=false
- Díaz. (2019). *Google Academic*. Obtenido de Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola: <https://repositorio.usil.edu.pe/items/bd4eade2-292c-4a27-a37e-a694c4beb97c>
- GallardoVázquez, P., GallardoBasile, F., & GallardoLópez, J. (2021). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales y de los valores en Educación Infantil y Primaria*. Barcelona, España: Octaedro. Recuperado el 22 de Febrero de 2024, de <https://octaedro.com/libro/desarrollo-de-las-habilidades-socioemocionales-y-de-los-valores-en-educacion-infantil-y-primaria/#:~:text=Las%20habilidades%20socioemocionales%20permiten%20al,desenvolverse%20adecuadamente%20en%20su%20entorno.>
- Giraldo, L., Correa, V., & Mejía, M. (junio de 2019). *Google Academics*. Obtenido de Repositorio UVDT.EDI: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13186/4/UVDT.EDI_GiraldoLina-%20CorreaViviana-MejiaMaria_2019.pdf
- Guerri, M. (2023). El autocontrol en psicología y el modelo de auto-regulación de Kanfer. *Psicoactiva*. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/autocontrol-psicologia-modelo-auto-regulacion-kanfer/>

- Heras, D., Cepa, A., & Lara, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *INFAD*, 67-74. Obtenido de <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/217/159>
- Jalk. (2016). *Google academic*. Obtenido de Repositorio de UNTRM: <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/182>
- Jiménez, I., & Oquendo, L. (2021). *INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN EL MUNICIPIO DE VILLAVICENCIO*. CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA, FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES ESPECIALIZACIÓN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA . Obtenido de <https://repositorio.ibero.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ef86e16-45ff-4382-99a0-ad2a2290c622/content>
- Luna, C. (29 de Noviembre de 2018). *Google*. Obtenido de Amadag: <https://amadag.com/que-son-las-habilidades-socioemocionales/>
- Luyo, G., & Sanchez, L. (Noviembre de 2019). *Google Academic*. Obtenido de Repositorio PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ (PUCP): https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18682/LUYO_PACHAS_SANCHEZ_VASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20importancia%20del%20juego%20en,de%20su%20identidad%20y%20autonom%C3%ADa.
- Manzanilla, V. (2021). El éxito en el juego de la vida, juegos finitos e infinitos y ¿Cuál estás jugando? *VHM*. Obtenido de <https://victorhugomanzanilla.com/exito-juego-vida-finitos-infinitos/>
- Martinez, E. (2023). Autoconocimiento y Salud Mental: La importancia de conocerse a uno mismo. *Psicoactiva*. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-importancia-del-autoconocimiento/>
- Melo, & Hernández. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Scielo*, 14(66). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Meneses, M., & Monge, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- MINEDUC. (noviembre de 2016). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/NOVIEMBRE-PASA-LA-VOZ.pdf>
- MINEDUC. (2022). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Molina, P. M. (2008). EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN. *Innovación y Experiencias Educativas*, 2-8. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf
- Morin, A. (2022). Qué es el autoconocimiento. *Understood*. Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/articles/the-importance-of-self-awareness>
- Muñoz, A., & Chaves, L. (Julio-Diciembre de 2013). La empatía: ¿un concepto unívoco? *Dialnet*(16), 123-143. Obtenido de [Dialnet: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5527454.pdf](https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5527454.pdf)
- Navas, C. (2022). Juegos tradicionales:trompos y canicas. *Fundación Museos de la Ciudad-Quito*, 1-3. Obtenido de <https://fundacionmuseosquito.gob.ec/wp-content/uploads/2022/03/Juegos-Y-Trompos.pdf>

- Pérez, A. (31 de Junio de 2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. *UEES Universidad Espíritu Santo*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=M%C3%A1s%20que%20una%20oportunidad%20para,relacionarse%20y%20regular%20sus%20emociones>.
- Quintero, I. (2024). *Google academic*. Obtenido de Repositorio Digital UNACH: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12794>
- Rodríguez, D., & Chacón, W. (2022). *Google academic*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/18194/JUEGOS%20TRADICIONALES%20PARA%20FOMENTAR%20LO%20SOCIOEMOCIONAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sandoval, J., & Yugsi, G. (Agosto de 2022). *Google academic*. Obtenido de Repositorio UTC: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9023>
- Sarlé, P. (2017). *Google academic*. Obtenido de BNM Biblioteca Nacional de Maestros: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005718.pdf>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Dialnet*, 4(7), 44-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7017228.pdf>
- Torres. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Torres. (4 de Julio de 2023). Qué es la toma de decisiones: concepto, tipos, modelos y ejemplos. *HubSpot*. Obtenido de HubSpot: <https://blog.hubspot.es/sales/toma-de-decisiones>
- UNICEF. (Octubre de 2018). *Google Academic*. Obtenido de UNICEF publications: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (Octubre de 2019). Obtenido de UNA GUÍA PARA PROMOVER LA EMPATÍA Y LA INCLUSIÓN: https://www.unicef.org/ecuador/media/3886/file/Ecuador_guia_inclusion_empatia.pdf.pdf
- Vilema. (2020). *Google Academic*. Obtenido de Repositorio UCE: <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/9be67fa2-60a6-4f56-b072-30ea873c8c31>
- Villalobos, J. (30 de Agosto de 2023). ¿Qué es la dimensión social en el juego? *La PS4*. Obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-la-dimension-social-del-juego#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20juego%20social,donde%20intervienen%20con%20sus%20compa%C3%B1eros>.
- Villeda, S. (26 de Junio de 2019). *Google academic*. Obtenido de Foro Magisterial, Coordinación Estatal del Servicio Profesional Docente: https://cespd.edomex.gob.mx/sites/cespd.edomex.gob.mx/files/files/IVForoMagisterial/2_HSE_Susana_Villeda.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Guía de lista de cotejo



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

GUÍA DE LISTA DE COTEJO

CATEGORÍA	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN
AUTOCONOCIMIENTO	Conciencia emocional	Identifica y nombra sus emociones	Carrera de tres pies
		Describe las causas de sus emociones	
AUTOCONTROL	Regulación emocional	Maneja el estrés y la frustración	Agua de limón
	Control de impulsos	Demuestra autocontrol en situaciones difíciles	
EMPATÍA	Comprensión emocional de los demás	Identifica las emociones de los demás	Gallinita ciega
		Muestra apoyo y comprensión	
	Perspectiva y respeto por la diversidad cultural y social	Valora y respeta la diversidad	
HABILIDADES SOCIALES	Comunicación afectiva	Expresión clara y respetuosa de ideas y emociones	Baile del tomate
	Cooperación y trabajo en equipo	Participa en actividades grupales de manera colaborativa	
TOMA DE DECISIONES	Pensamiento crítico y resolución de problemas	Identifica problemas y busca soluciones viables	La cuchara y el huevo

	Creatividad e innovación en la toma de decisiones	Se adapta a situaciones nuevas y cambiantes	
--	---	---	--

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Anexo 2. Lista de cotejo



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

Estudiante:

N°	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESCALA VALORATIVA				
		Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Mejorable	Insatisfactorio
1	Identifica y nombra sus emociones					
2	Describe las causas de sus emociones					
3	Maneja el estrés y la frustración					
4	Demuestra autocontrol en situaciones difíciles					
5	Identifica las emociones de los demás					
6	Muestra apoyo y comprensión					
7	Valora y respeta la diversidad					
8	Expresión clara y respetuosa de ideas y emociones					

9	Participa en actividades grupales de manera colaborativa					
10	Identifica problemas y busca soluciones viables					
11	Se adapta a situaciones nuevas y cambiantes					

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Anexo 3. Ficha de observación pre-test y post-test



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Lugar de la observación:

Responsable de la observación:

Sujeto de observación:

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN	PRE-TEST OBSERVACIONES	POST-TEST OBSERVACIONES
Carrera de tres pies		
Agua de limón		
Gallinita ciega		

Baile del tomate		
La cuchara y el huevo		

Elaborado por: Jenifer Alexandra Cabay Achi

Anexo 4. Fotografías



Fuente: Centro Infantil ‘Dolores Veintimilla de Galindo’



Fuente: Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”



Fuente: Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”



Fuente: Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”



Fuente: Centro Infantil “Dolores Veintimilla de Galindo”