



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Título

Juegos tradicionales en la integración social de niños de 7 a 8 años

**Trabajo de Titulación para optar al título de licenciado en Pedagogía de la
actividad física y deporte**

Autores:

Wilinton Vinicio Marquinez Toaquiza

Jhonatan Ruben Cayambe Jaya

Tutor:

PhD John Roberto Morales Fiallos

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Jhonatan Rubén Cayambe Jaya** con cédula de ciudadanía **0604504084** y **Wilinton Vinicio Marquinez Toaquiza** con cédula de **0550095509**, autores del trabajo de investigación titulado: **Juegos tradicionales en la integración social en niños de 7 a 8 años** En la Unidad Educativa Simón Rodríguez, 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, 26 de julio del 2024.



Jhonatan Rubén Cayambe Jaya
C.I: 0604504084



Wilinton Vinicio Marquinez Toaquiza
C.I: 0550095509



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, PhD. John Roberto Morales Fiallos, 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: **“JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTEGRACIÓN SOCIAL EN NIÑOS** bajo la autoría de **CAYAMBE JAYA JHONATAN RUBEN** con CC: **0604504084** y **MARQUINEZ TOAQUIZA WILINTON VINICIO** con CC: **0550095509**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, 18 de julio del 2024

PhD. John Morales
C.I: 18026446388



CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, **ca**tedráticos designados Miembros del Tribunal de Titulación para la evaluación del trabajo de investigación titulado **"Juegos tradicionales en la integración social en niños"**, presentado por **CAYAMBE JAYA JHONATAN RUBEN** con CC: **0604504084** y **MARQUINEZ TOAQUIZA WILINTON VINICIO** con CC: **0550095509**, bajo la tutoría de Mgs. Susana Paz; 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 julio de 2024.

Mgs. Susana Paz
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

FIRMA

Mgs Vinicio Sandoval
MIEMBROS DEL TRIBUNAL

FIRMA

PhD. Edda Lorenzo
MIEMBROS DEL TRIBUNAL

FIRMA

PhD. John Morales
TUTOR

FIRMA



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **CAYAMBE JAYA JHONATAN RUBEN** con CC: **0604504084** y **MARQUINEZ TOAQUIZA WILINTON VINICIO** con CC: **0550095509**, estudiante de la Carrera **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, Facultad de Facultad de Ciencias de Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**Juegos tradicionales en la integración social en niños**", cumple con el 13%, 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, dieciocho de julio de 2024

PhD. John Morales
TUTOR

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación está dedicado a Dios. Ya que él nos dio mente y alma para realizar este proyecto investigativo

A nuestros padres Orlando y Blanca Cayambe Jaya y Gloria Toaquiza Palan, quienes se han esforzado mucho para sacarnos adelante, y darnos la oportunidad de estudiar, con sus palabras, su compañía sus regaños durante nuestro trayecto universitario.

A nuestros hermanos quien nos han apoyado y están con nosotros en las buenas y las malas.

Jhonatan Rubén C.

Wilinton Vinicio M

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por darnos la vida, sabiduría y entendimiento.

A la poderosísima y prestigiosa Universidad Nacional de Chimborazo y a los docentes de la Carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte por impartir y brindar sus conocimientos y su delicadeza en la enseñanza de cada clase.

A la MsC. Hernán Orna rector de la Unidad Educativa Simón Rodríguez quien gentilmente nos abrieron las puertas de la institución para realizar mi proyecto de investigación

A nuestro tutor de tesis la PhD, John Roberto morales Fiallos por su paciencia, guía y corrección para poder desarrollar y culminar mi proyecto de investigación.

Jhonatan Rubén C.

Wilinton Vinicio M

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

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN..... 15

1.1. Planteamiento del Problema..... 16

1.2. Preguntas directrices de la investigación..... 17

1.3. Justificación..... 17

1.4. Objetivos..... 18

1.4.1. Objetivo General..... 18

1.4.2. Objetivo Específico..... 18

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO..... 19

2.1. Antecedentes investigativos..... 19

2.2. Fundamentación Teórica..... 21

2.2.1. El juego..... 21

2.2.2. Beneficios del juego..... 22

2.2.3. Tipos de juegos..... 23

2.2.4. Juegos tradicionales..... 24

2.4.1 Características de los juegos tradicionales..... 25

2.4.2 Importancia de los juegos tradicionales..... 26

2.2.5. Beneficios de los juegos tradicionales..... 27

2.2.6. Clasificación de los juegos tradicionales..... 27

2.2.7.	Juegos tradicionales ecuatorianos	28
2.2.8.	Integración Social	29
2.2.9.	Características	30
2.2.10.	Clasificación de la integración social	31
2.2.11.	Cualidades para desempeñar los diversos tipos de integración social.....	32
2.2.12.	Competencias sociales en niños	32
2.2.13.	Tipos de competencias sociales en los niños	33
2.2.14.	Importancia de las competencias sociales	34
2.2.15.	Habilidades sociales en los niños	35
2.2.16.	Funciones de las habilidades sociales	35
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA		36
3.1.	Enfoque de la investigación	36
3.2.	Diseño de la investigación	36
3.3.	Tipos de investigación	36
3.3.1.	Según el objeto de la investigación.....	36
3.3.2.	Carácter.....	36
3.4.	Nivel de la investigación	37
3.5.	Población y muestra	37
3.5.1.	Población	37
3.5.2.	Muestra	37
3.6.	Técnicas e instrumentos	38
3.6.1.	Técnica.....	38
3.6.2.	Instrumento	38
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		39
4.1.	Análisis pre y post test de cuestionario CHIS	39
4.2.	Discusión	41
CAPÍTULO V. PROPUESTA.....		45
5.1.	Introducción.....	45

5.2.	Justificación	46
5.3.	Objetivos	46
5.3.1.	Objetivo general.....	46
5.3.2.	Objetivos específicos	46
5.4.	Metodología.....	46
5.4.1.	Actividades	48
	BIBLIOGRAFÍA.....	71
	ANEXOS.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de juegos	23
Tabla 2. Clasificación de los juegos tradicionales	28
Tabla 3 Cuestionario de Interacción social (pre y post test)	39
Tabla 4 Prueba de Normalidad.....	40
Tabla 5 Relación pre y post del diseño de la guía de juegos tradicionales	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Características de los juegos tradicionales	26
Figura 2. Beneficios de los juegos tradicionales.....	27
Figura 3 Cuestionario de Interacción social (pre y post test)	39
Figura 4 Prueba de normalidad	40

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar que los juegos tradicionales favorecen la integración social en niños de tercero EGB de la Unidad Educativa Simón Rodríguez. Teóricamente se considera que el juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, por otro lado es aquella acción que se da mediante el contacto que dos o más personas manifiestan fuera de su núcleo familiar. Metodológica se utilizó un enfoque mixto, con un diseño cuasi experimental, transversal y de campo. La población la conformaron los estudiantes de tercero EGB, el muestreo fue no probabilístico e intencional, la técnica fue la prueba psicométrica y el instrumento el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS; Monjas, 1992). En base a la prueba estadística paramétrica T student para diferencias emparejadas un pre y post, donde se puede observar un grado de significancia bilateral de 0,00 obteniendo un resultado P valor = < 0,01 con un grado de significancia bilateral muy significativo demostrando que el plan de intervención de los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la interacción social de los estudiantes. Con base al desarrollo del pre-test y post-test se logró identificar la importancia de desarrollar un programa de intervención de juegos tradicionales pues mejoraron la integración social, logrando que los estudiantes logren desarrollar actividades cooperativas e individuales favoreciendo su bienestar integral, social, emocional y académico.

Palabras claves: Juegos – Juegos Tradicionales – Integración Social – Habilidades Sociales.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine whether traditional games promote social integration in third-grade EGB children from the Simón Rodríguez Educational Unit. Theoretically, it is considered that traditional play also represents a resource of great educational value, which contributes to the child's physical, emotional, and sociocultural development. On the other hand, it is that action that occurs through contact between two or more. People manifest themselves outside their family nucleus. Methodologically, a mixed approach was used, with a quasi-experimental, transversal, and field design. The population was made up of third-year EGB students; the sampling was non-probabilistic and intentional; the technique was the psychometric test, and the instrument was the Social Interaction Skills Questionnaire (CHIS; Monjas, 1992). Based on the parametric T Student statistical test for paired differences, a pre and post, where a degree of bilateral significance of 0.00 can be observed, obtaining a result P value = < 0.01 with a very significant degree of bilateral importance, demonstrating that the intervention Traditional games plan favors the development of students' social interaction. From the pretest and posttest development, it was possible to identify the importance of developing an intervention program for traditional games because they improved social integration, allowing students to develop cooperative and individual activities that favored their comprehensive learning. , social and emotional well-being, and academic.

Keywords: games, traditional, games, social integration, social skills.



Reviewed by:

Mgs. Kerly Cabezas

ENGLISH PROFESSOR

I.D. 0604042382

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas. El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

Los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas que hacen parte del acervo cultural de las regiones y permiten identificar costumbres y tradiciones. Estas prácticas recreativas, además de fortalecer la identidad cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico (Ardila, 2021).

Hablar de la integración es hablar de estrategias educativas, lo que puede considerarse útil para potenciar el desarrollo y el proceso de aprendizaje del niño. Dicho así, la integración educativa, no constituye una finalidad en sí misma, sino un medio para la integración social. La integración social la define como la evaluación de la calidad de las relaciones que mantenemos con la sociedad y con la comunidad (Aroca, 2022)

En el presente trabajo investigativo hablo sobre los beneficios de los juegos tradicionales y todas sus características frente a la integración social en niños, teniendo en cuenta la importancia del juego brindando favores para su desarrollo al descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad. permitiendo mejorar libremente su integración social ya que los juegos tradicionales plantean retos e impulsan al niño a esforzarse venciendo sus propias dificultades.

El desarrollo del informe se estructura en los siguientes apartados:

Capítulo I.- En donde se presenta el planteamiento del problema y los principales antecedentes internacionales, nacionales y regionales, los objetivos, justificación y la fundamentación del estudio.

Capítulo II.- Constituido por el Marco Teórico, en donde se incluye los fundamentos conceptuales de la variable a estudiar.

Capítulo III.- Contiene el marco Metodológico, con el diseño de investigación, tipo de investigación, nivel de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV.- Refiere al análisis e interpretación de datos con representaciones gráficas de los resultados de la investigación.

Capítulo V.- Abarca las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que incluyen el instrumento psicométrico utilizado, modelo de consentimiento informado, fotografías, oficios.

Finalmente se encuentra la bibliografía y anexos de la investigación.

1.1. Planteamiento del Problema

Los juegos tradicionales son aquellas manifestaciones lúdicas que se transmiten de generación en generación, tienen su propia característica dependiendo de la zona geográfica en la que se encuentre. Hoy en día los juegos tradicionales con el avance de la tecnología, han perdido el gusto y práctica dentro el ámbito escolar, el docente ha dejado de lado el juego siendo una herramienta útil en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es necesario rescatar y poner en desarrollo el rescate de juegos tradicionales, así el niño estará cómodo y motivado y se podrá ejercer la actividad, con mayor comodidad.

A nivel internacional se ha podido conocer la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes, que se considera el conjunto de valores, agilidad, destrezas, movimiento, fuerza y modos de comportamiento que funcionan como elemento importante en el desarrollo motor y en el ámbito social; en la práctica de los juegos tradicionales que se transmiten mediante la enseñanza de los docentes, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio, que generalmente se conjugan entre ellas sus costumbres y tradiciones propias (Cajuso, 2019).

En el Ecuador se han generado fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural. Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular en el Ecuador, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra

parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales (Torres, 2019).

El problema investigativo se enfocó en niños de 7 a 8 años de tercer EGB de la Unidad Educativa Simón Rodríguez, donde se pudo evidenciar estos problemas. El niño no crea un vínculo de integración social con los demás, esta área en su vida puede verse afectada por la desmotivación, lo que conlleva a no tener un buen hábito de práctica de actividad física, dejando como resultado inseguridad y una baja autoestima por la falta de desarrollo motriz, esto puede estar asociado con la falta de integración social, que son factores por la escasa actividad de juegos recreativos.

1.2. Preguntas directrices de la investigación

¿Qué tipos de juegos tradicionales se utilizan para desarrollar la integración social?

¿Con qué frecuencia practican los niños los juegos tradicionales para el desarrollo de la integración social?

¿Qué beneficios genera la aplicación de una propuesta basada en los juegos tradicionales y para el beneficio de la integración social?

1.3. Justificación

La investigación se justificó por el interés de los niños, para fortalecer la interacción social dentro del proceso educativos de los niños, en su diario aprendizaje. Fue de importancia porque busca la solución de un problema que está latente, que es la falta de integración social en el desarrollo integral de los niños, que afecta de manera significativa en la socialización de este grupo poblacional con sus pares y su entorno.

La novedad de esta investigación es la aplicación de estrategias didácticas fundamentadas en el juego tradicional para el desarrollo de la socialización de los niños, lo que contribuyó a la revalorización de estos juegos, al rescate de la identidad, y al fortalecimiento de la autoestima, liderazgo, entre otros valores. Fue de impacto su desarrollo, ya que se ha visto la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, lo cual favorece su desarrollo integral.

La factibilidad de la investigación radicó, en que se contó con el material bibliográfico necesario que permitió describir y conceptualizar las variables de estudio; de la misma manera,

se contó con el apoyo de docentes, niños y padres de familia para ejecutar los instrumentos de evaluación que permitieron diagnosticar y evaluar la interacción social que poseen los estudiantes, así poder generar la propuesta de la investigación.

Los beneficiarios directos de esta investigación y de las acciones que se plantean a través de juegos tradicionales como un factor elemental de esta investigación, son los niños de la Unidad Educativa Simón Rodríguez, quienes estarán mejor preparados para expresar sus emociones y desenvolverse de manera adecuada con su entorno y sus pares. Los beneficiarios indirectos, son los docentes, directivos y padres de familia, que observarán en estos niños un mejor desenvolvimiento y desarrollo dentro de su proceso de formación tanto educativo, social, pedagógico y de integración.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar los juegos tradicionales favorecen la integración social en niños de tercero EGB de la Unidad Educativa Simón Rodríguez.

1.4.2. Objetivo Específico

- Analizar qué tipo de juegos tradicionales practican los niños de tercero EGB de la Unidad Educativa Simón Rodríguez.
- Diagnosticar el nivel de interacción social que poseen los niños de niños de tercero EGB de la unidad Educativa Simón Rodríguez, por medio de la aplicación del Cuestionario de Habilidades de Interacción Social de Monjas.
- Proponer un programa de juegos tradicionales para niños de tercero EGB de la unidad Educativa Simón Rodríguez.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Una vez revisado el repositorio de diferentes universidades a nivel internacional como nacional y principalmente el de la Universidad Nacional de Chimborazo y de manera especial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, se ha podido identificar las siguientes investigaciones afines al tema de estudio los cuales son:

A nivel internacional se ha identificado un sinnúmero de publicaciones y estudios referentes al tema; uno de ellos se realizó en la Universidad Pedagógica Nacional de México, en el cual el tema de estudio fue “Juegos tradicionales: base de socialización de niños preescolares rurales”, cuyo objetivo fue utilizar los juegos tradicionales propios de la comunidad: (canicas, yo-yo, escondite) trompo, futbol como centros de atracción para que los niños de segundo grado mejoren su socialización. La metodología utilizada fue de carácter cualitativo, con un diseño no experimental y bibliográfica, por medio de la revisión sistemática se pudo considerar que dentro de la acción investigativa en la práctica docente se enriquece las corrientes teóricas, se considera que los juegos tradicionales permiten a los estudiantes poder exponer sus costumbres lo cual favorece la integración en diversas actividades y por ende favorece las habilidades sociales (Velasco, 2021).

De la misma manera, a nivel de América Latina se han evidenciado diversos estudios, tal es el caso de Perú, en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote, se desarrolló una investigación sobre “Juegos tradicionales para la Integración Social en niños de 4 y 5 años de I.E. I Nuevo Chimbote”, su objetivo fue experimentar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales para desarrollar la Interacción Social en los niños. Se utilizó un tipo de investigación descriptiva, con un diseño preexperimental, el nivel fue hipotético, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales para desarrollar la interacción social en los niños permitió establecer que, mediante la participación activa en las diversas actividades de juegos tradicionales, facilitaron la socialización con su entorno permitiendo la expresión de sus emociones (Flores y otros, 2019).

Dentro del Ecuador, se desarrolló una investigación en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sobre “Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial”, cuyo objetivo fue proponer juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de

inicial. La metodología utilizada fue de tipo descriptiva, con un enfoque cualitativo, con una modalidad de campo, bibliográfica; la población la integraron 20 estudiantes su muestreo fue no probabilístico, la técnica fue la observación, la cual permitió llegar a la conclusión que por medio del diagnóstico aplicado se identificó que los niños que practican de forma irregular los juegos tradicionales en la institución los cual no ha permitido socialización de manera adecuada a los niños lo cual afecta su clima educativo (Rodríguez M. , 2023).

La autora Santillán (2024), realizó una investigación sobre “Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Ms, ciudad de Riobamba”, el objetivo fue determinar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la integración de los niños, la investigación tuvo un enfoque cualitativo, el diseño fue correlacional. A través del estudio de métodos y técnicas para su análisis, la observación del problema planteado se realizó de forma presencial a 26 niños. Lo que permitió deducir que los juegos tradicionales son una importante herramienta de integración para los niños, que las docentes deben tener en cuenta dentro de la planeación de actividades educativas.

De la misma manera Ayala y Tene (2018), en su investigación “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis”, el objetivo fue determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños, la metodología utilizado fue cualitativa, de tipo descriptiva, de campo con un nivel correlacional; donde por medio de los instrumentos de evaluación con fue la observación se pudo considerar que los juegos tradicionales es una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial, se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo de la expresión corporal, para que los maestros y alumnos tengan una herramienta más de aplicación.

Por otro lado, la autora Hidalgo (2017), desarrolló un tema sobre “Los juegos de integración en el desarrollo social de la Escuela Básica Gral. Juan Lavallo”, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015 – 2016”, donde el objetivo fue determinar cómo los Juegos de Integración, influyen al Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años, se utilizó un diseño no experimental, de tipo descriptivo y estadístico, la población la conformaron 32 niños y niñas, su muestreo fue no probabilístico, el instrumento de evaluación fue la ficha de observación que por medio de su diagnóstico se pudo concluir que mediante los juegos de integración se pudo demostrar que los mismos permiten desarrollar

competencias sociales y habilidades de integración así como una adecuada adaptación e independencia.

En base a las investigaciones antes desarrolladas se ha podido identificar que no existen un estudio en la Unidad Educativa Simón Rodríguez especialmente en niños de tercer año. Es por ello que se ha visto de gran importancia la ejecución de la investigación, ya que permitirá que los docentes apliquen el plan de intervención como una guía de actividades con juegos tradicionales el mismo que beneficie el desarrollo de la integración social de los mismos.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. El juego

El juego es una actividad universal, la cual ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años. El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo, sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado. Muchos autores han definido el juego; sin embargo, como cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe una definición unitaria del concepto de juego (Cast, 2018).

Ortega, 1991 citado por (Alonso, 2021), afirma que el juego es considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad. Además, el niño juega por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo

El juego favorece el desarrollo integral del niño (cognitivo, social, emocional, motriz) y no es un rasgo característico y predominante de la infancia, sino que es un aspecto básico para el desarrollo del niño, lo que actualmente no es tomado en cuenta por algunos docentes, quienes lo utilizan comúnmente como una estrategia en nivel inicial, a través del juego simbólico, los rincones, las actividades lúdicas que proponen.

2.2.2. Beneficios del juego

Son múltiples los beneficios del juego, este facilita a los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales, que permiten desarrollar un óptimo desarrollo integral. Entre los principales beneficios del juego están (Solís, 2018):

- **La afectividad.** En las etapas iniciales del desarrollo infantil la afectividad cobra un papel clave, ya que es en ese momento cuando comienza a forjarse la identidad y personalidad con el fomento de la autonomía. A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone un recurso primordial que permite al niño la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones. Mediante el juego, el niño está involucrado no sólo en la autoexpresión sino también en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo.
- **La motricidad.** El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños deben jugar. El poder del juego como motor del aprendizaje en la primera infancia y como una fuerza vital para el físico de los niños pequeños, el desarrollo social y emocional está fuera de toda duda. En contraste con el entretenimiento pasivo, el juego construye cuerpos activos y saludables. Gracias al juego los niños van comprendiendo su funcionamiento corporal de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación.
- **La inteligencia.** El desarrollo sensoriomotor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas. Asimismo, el juego influye positivamente en el desarrollo psicológico con grandes aportaciones a las áreas de lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado. Gracias al juego se produce un desarrollo de la Voces de la inteligencia práctica que da paso a una inteligencia abstracta.

- **La creatividad.** El juego educativo produce incrementos en el pensamiento creativo favoreciendo el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. El juego en sí mismo constituye un modo de expresión de la creatividad de modo espontáneo y natural, a través de él el niño otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación.
- **La sociabilidad.** Los juegos colectivos implican comunicación. Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentemente oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía. De este modo, el juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos. Igualmente, mediante el juego el niño socializa, formula y da solución a problemas propios de su edad.

2.2.3. Tipos de juegos

Fiorotto (2021), el juego es el medio por el cual avanza el desarrollo psicológico del niño, con o sin discapacidad, desempeñando un papel crucial, debido a que propicia la curiosidad y motiva al niño a involucrarse en situaciones interactivas y sociales. Además del aspecto psicológico, contribuye a mejorar el equilibrio, la flexibilidad, el dominio y la armonía de los movimientos.

Tabla 1.

Tipos de juegos

TIPOS	SUB CATEGORÍAS	CARACTERÍSTICAS
Juego psicomotor. Expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.	Juegos sensoriales y perceptivos	Favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
	Juegos motores	Desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.
Juego cognitivo. Desarrolla las capacidades intelectuales	Juegos de manipulación y construcción	Potencian la creatividad, la atención y la concentración.
	Juegos de experimentación	Favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
	Juegos de atención y memoria	Fomentan la observación y la concentración.

	Juegos lingüísticos	Mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
	Juegos imaginativos	Desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.
Juego social Es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.	Juegos simbólicos	Consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.
	Juegos de reglas	Son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
	Juegos cooperativos	Son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.
Juego afectivo, Es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima.	Juegos de rol o dramáticos	Facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
	Juegos de autoestima	Mejoran la percepción y la valoración personal

Nota: La tabla es de autoría propia de los investigadores.

2.2.4. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales también conocidos como juegos clásicos o populares, son aquellos que están impregnado de la cultura de un pueblo o nación, son juegos que a pesar del tiempo se mantienen, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Se caracterizan por su facilidad de llevar a cabo, ya que no requieren de materiales prefabricados tecnológicamente, sino de recursos fácilmente encontrado en la naturaleza o simplemente de la actitud corporal de la persona para realizarlo, es decir el cuerpo se convierte en parte del juego (García & Tarazona, 2022).

Para Ardila (2021), los juegos tradicionales han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la humanidad y, a la vez, se constituyen como un elemento de la cultura popular, que se transmite

de generación en generación. El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

Los juegos tradicionales, son aquellos que se transmiten de generación en generación, dado su origen que se remonta a tiempos lejanos. son aquellas actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza. Se configuran como una respuesta a las necesidades de los estudiantes, complementando, a su vez, las dinámicas de juego en consonancia con el entorno en el que se desarrollan, consolidándose, así, como medio educativo de primer orden (Mesías y otros, 2021).

Por lo general los juegos tradicionales implican movilidad motriz, coordinación y equilibrio. Algunas formas de expresión corporal y tienden a desarrollar habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, además requieren de gran interacción, pues en su mayoría se llevan a cabo con la participación entre dos o varios jugadores cuyas reglas son sencillas y fácil de ejecutar.

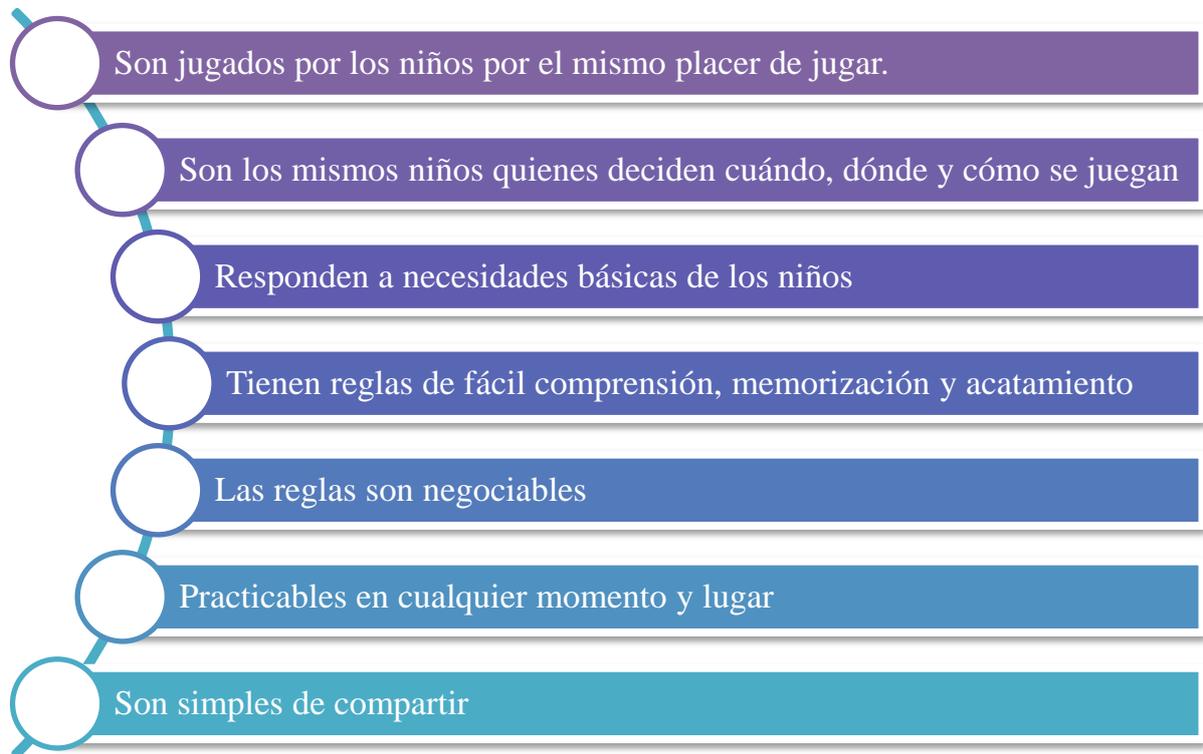
2.4.1 Características de los juegos tradicionales

Este tipo de juego se organizan en espacio libre y tienen importante relación con la psicomotricidad; los juegos tradicionales son también llamados juegos motrices, siendo estos considerados desde la cultura popular de los pueblos una herramienta importante para desarrollar en los niños habilidades corporales importantes, es por ellos que los involucra desde temprana edad a su ejecución y disfrute (García & Tarazona, 2022).

Con base a lo antes referido se señalan algunas características que suelen tener los juegos tradicionales:

Figura 1.

Características de los juegos tradicionales



Nota: Autoría propia de los investigadores.

2.4.2 Importancia de los juegos tradicionales

La importancia cultural de los juegos tradicionales, ha hecho que se conviertan dentro de los sistemas educativos en estrategia pedagógicas y didácticas de doble propósito, por una parte, permite mantener el conocimiento de las tradiciones de los pueblos originarios de las naciones, y por otro lado es un gran aliado para potenciar las habilidades motrices de los estudiantes además para fomentar valores de solidaridad compañerismo y respeto (García & Tarazona, 2022).

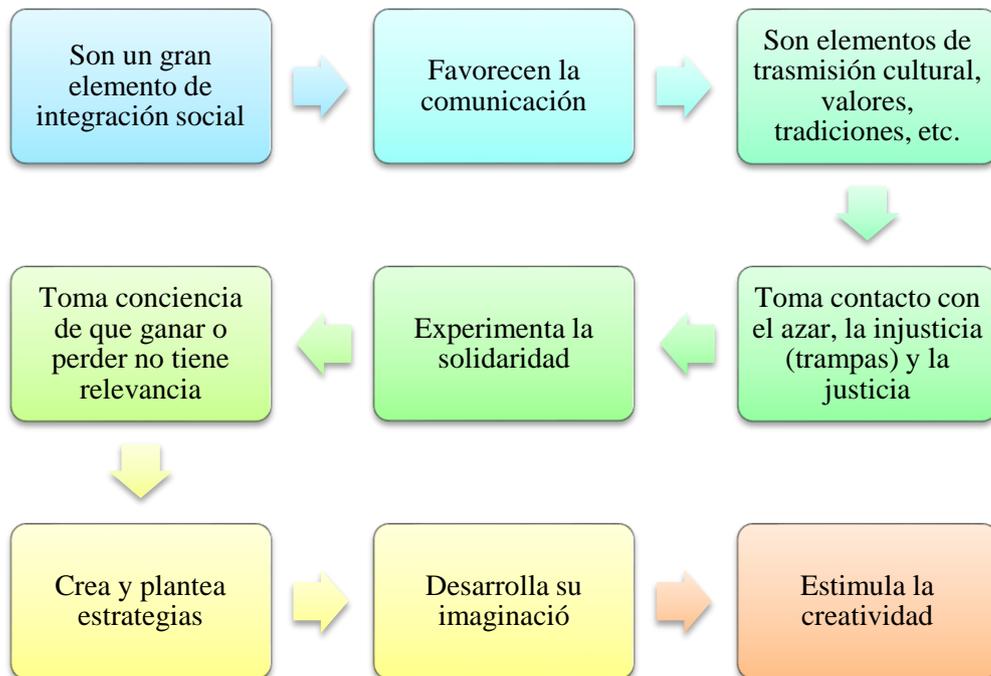
El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local. Se puede considerar que el juego es primordial para los jóvenes siendo su principal lenguaje ya que se comunican a través de este. Si bien el juego es importante durante las diferentes etapas de la vida, en la educación primaria es de especial importancia siendo un recurso educativo durante la maduración de los niños.

2.2.5. Beneficios de los juegos tradicionales

Sin duda los juegos tradicionales y populares aportan un gran número de beneficios a los menores de nuestro entorno. La gran variedad y estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental, al aumento de las capacidades físicas y motrices de todos los niños y niñas que practican los juegos, también producen un desarrollo del sistema locomotriz, a la integración social de los menores con el resto del grupo, la interacción que el niño puede realizar con diferentes entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en sus vidas (Pérez, 2021).

Figura 2.

Beneficios de los juegos tradicionales



Nota: Autoría propia de los investigadores.

2.2.6. Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos se clasifican según la cantidad de personas que los juegan, así como los objetos que se usan, en ciertos casos únicamente se utilizan partes del cuerpo y en otros es necesario un objeto que será manipulado por la persona en cuestión (Martínez, 2017).

La clasificación es la siguiente:

Tabla 2.

Clasificación de los juegos tradicionales

Juegos	Características
Juegos acompañados de objetos	Son aquellos donde necesitas de un objeto ajeno a tu cuerpo para poder realizar ciertas destrezas. Ejemplo juegos son saltar la cuerda, carrera de sacos, el trompo, juego de canicas, volar una cometa, jugar con el yoyo, balero, perinola, palo ensebado, palito mantequillero, papagayo, rayuela, etc.
Juegos con partes del cuerpo	no necesitas ningún objeto, utilizas partes de tu cuerpo principalmente las manos para jugar, se caracteriza por ser un juego de parejas o en grupos donde compiten y uno resulta ganador. Ejemplo Piedra, papel o tijera, tomate la mejicana, etc.
Juegos de persecución	Son juegos sin objetos donde por lo general los participantes deben correr o hacer actividades moviendo todo el cuerpo. Ejemplo jugar al escondite, gato y ratón, policía y ladrón, encantados, etc.
Juegos verbales	Son juegos de palabras. Ejemplo adivinanzas, teléfono descompuesto, gallinita ciega pueden ser de una manera individual o grupal.
Juegos colectivos	Se necesita más de dos personas en adelante. Ejemplo, el escondite, y las quemadas.
Juegos individuales.	En este caso los protagonistas persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.

Nota: Autoría propia de los investigadores.

2.2.7. Juegos tradicionales ecuatorianos

Los juegos tradicionales ecuatorianos expresan la herencia cultural, lo cual es una forma alegre, recreativa e imaginativa de mejorar el ambiente social de la comunidad educativa, donde se fomenta el compañerismo, la amistad, el entusiasmo, la creatividad, entre otros, formando parte de la concienciación de los seres humanos. Y tomando en cuenta la importancia del juego dentro del aprendizaje de los párvulos, estos son una de las principales estrategias,

para fomentar el desarrollo de los infantes, dado que por medio de ellos se puede potenciar la actitud y aptitud personal, los ritmos apropiados de vida, la responsabilidad, los límites, respetando normas e integrándose a un grupo social de manera positiva (Torre, 2021).

Los juegos tradicionales más conocidos

- ✓ La rayuela
- ✓ El capirotejo
- ✓ La gallinita ciega
- ✓ Las canicas
- ✓ El trompo
- ✓ La carretilla
- ✓ El gato y el ratón
- ✓ El aro
- ✓ Los ensacados
- ✓ Tasos
- ✓ La cebolla
- ✓ El quemado

2.2.8. Integración Social

El concepto de integración social hace referencia a la aceptación de las minorías y grupos desfavorecidos de la sociedad, con el objeto de que logren mejorar su dignidad y su nivel de vida. La integración social es aquella acción que se da mediante el contacto que dos o más personas manifiestan fuera de su núcleo familiar, lo que conlleva a una nueva forma de vivir en el mundo y de relacionarse, entendiendo el sentir, actuar y pensar de las demás personas como una característica de convivencia armónica (Iglesias, 2021)

La palabra integración, tiene su origen en el concepto latino integratío. La integración es un proceso dinámico y multifactorial donde participan todos los miembros de la sociedad y debe estar basado en la igualdad, para fomentar y promover habilidades de autonomía personal y social. La integración social es el proceso durante el cual los recién llegados o las minorías se incorporan a la estructura social de la sociedad de acogida (Aroca, 2022).

Según Silupú (2018), la integración social es la valoración del carácter correspondiente que mantenemos con la sociedad y la comunidad. Las personas sanas se sienten parte de la sociedad, cultivan el sentimiento de pertenencia, tienden lazos sociales con familia, amigos, vecinos, etc.

Integración es un concepto que en su amplitud significa situar en un conjunto lo que estaba separado del mismo, sin embargo en lo que respecta a temas sociales, no consiste sólo en eso, puesto que la integración social incluye variados aspectos, ya que: es un asunto de relaciones interpersonales donde en un mismo espacio se interactúa en la diversidad; es un proceso político de participación, porque pretende incrementar la participación democrática de las personas integradas y sus familias; es una ideología, porque impulsa a valorar positivamente las diferencias humanas, luchando contra la discriminación y la marginación, constituyéndose la integración en un valor; y es un aporte para el desarrollo profesional, puesto que cada profesional debe buscar estrategias que promuevan adecuadamente la integración en los distintos ámbitos y respondiendo a la diversidad.

Las relaciones interpersonales que los niños desarrollan con sus compañeros son de suma importancia para favorecer su autonomía al momento de interactuar ya que pueden dar sus puntos de vista, opiniones, propuestas, gustos y necesidades, siendo uno de los factores que influye dentro de sus competencias sociales.

2.8.2. Importancia integración Social

La integración en el medio social es muy importante ya que nos permite tener una buena estabilidad y salud emocional, permitiéndonos no padecer aislamiento o desprecio al momento de realizar las actividades propuestas en varias circunstancias (Fernández, 2022).

La integración social es de gran importancia debido a que busca que una persona se sienta plena en su familia, entorno social, escolar, laboral, de comunidad, etc., es fundamental para la sociedad en su conjunto. Esto es bueno no solo para el bienestar de esa persona y para su crecimiento personal. También es bueno para la comunidad y el país por entero, porque precisamente el bienestar colectivo depende del bienestar individual.

2.2.9. Características

La integración es un proceso dinámico y multifactorial donde participan todos los miembros de la sociedad y debe estar basado en la igualdad, no en la caridad, y que busca, a

través de políticas sociales por parte de las instituciones civiles, realizar acciones para fomentar y promover habilidades de autonomía personal (Moena & Pinedo, 2018).

Entre las principales características están

- Se adquieren, principalmente través del aprendizaje; éste último juega un papel importante ya que ningún niño nace “socialmente hábil”.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- Acrecientan el reforzamiento social.
- Son recíprocas por naturaleza.
- La práctica de la integración social está influenciada por las características del medio.
- Son respuestas específicas ante situaciones específicas. Las habilidades sociales se ponen en juego siempre en contextos interpersonales; son conductas que se dan con relación a otras personas.
- Contienen componentes motores y manifiestos, emocionales, afectivos y cognitivos. A este respecto, las habilidades sociales incluyen respuestas verbales y no verbales, instrumentales, cognitivas y emocionales.

Lo beneficios que logra buscar es que la persona no esté segregada ni se sienta vulnerable, de forma que viva con plenitud, disfrute tanto de espacios y servicios públicos hasta de actividades sociales y de esparcimiento. Esto aplica tanto a personas que tienen una discapacidad (o que son sobresalientes, son extranjeras, o presentan una determinada problemática social, emocional, cultural, etc., que las aísla de otras.

2.2.10. Clasificación de la integración social

Existen diferentes tipos de integración social en función del área de integración en la que trabajen los profesionales.

Integración Cognitiva

- Percepción- identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos en uno mismo y en los demás.
- Percepción-identificación y discriminación de conductas socialmente deseables.
- Habilidad de resolución de problemas mediante el uso del pensamiento alternativo, consecuencial y relacional; medios-fines.

- Autorregulación (por medio del auto refuerzo y autocastigo)
- Percepción-identificación de estados de ánimo en uno mismo y en los otros.

Integración Emocional

- Expresión y control adecuado de diversas emociones: ira, alegría, tristeza, formulación de preguntas y respuestas a preguntas. Integración Instrumental:
- Conductas verbales: inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas y respuesta a preguntas.
- Alternativas de la agresión, rechazo de provocaciones. De negociación de conflictos.
- Conductas no verbales: postura, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual.

2.2.11. Cualidades para desempeñar los diversos tipos de integración social

Si deseas trabajar como integrador social sea en el área o sector que sea has de tener una serie de habilidades y cualidades que harán que tu trabajo sea más sencillo y competente. Son las siguientes (Fernández, 2022):

- ✓ Excelentes habilidades de comunicación y habilidades interpersonales.
- ✓ La capacidad de escuchar con atención y de hacer las preguntas correctas para conocer las necesidades de los clientes.
- ✓ Una actitud positiva y un enfoque práctico para la resolución de problemas.
- ✓ Habilidades administrativas y organizativas.
- ✓ La capacidad de trabajar como parte de un equipo, junto con otros profesionales.
- ✓ La capacidad de animar a las personas sin discapacidad a que sean más comprensivas con las personas que sufren discapacidades.

2.2.12. Competencias sociales en niños

La competencia social incluye habilidades para iniciar y sostener interacciones sociales positivas y cooperativas, así como saber hacer amigos o solucionar conflictos. Ante las demandas de una situación, un niño con competencia social entiende y responde correctamente

a las emociones de los otros niños, a la vez que sabe controlar sus propias emociones. En suma, la competencia social es una habilidad importante para un adecuado desarrollo afectivo, social y académico, a la vez que, para la salud mental y el ajuste psicológico en la infancia, la adolescencia y la adultez (Lacunza & Contini, 2009).

La competencia social ha sido señalada como uno de los principales factores de protección del comportamiento antisocial, por ello un adecuado ajuste social y un buen uso de estrategias de interacción social son la base para la creación de relaciones personales estables, positivas y duraderas (Pichardo, 2016).

El concepto de competencia social está directamente relacionado con el de habilidad social, sin embargo, tiene su énfasis en la eficacia, el rendimiento social y el alcance de diferentes reforzadores en este contexto, es decir, de alguna manera se inscribe en la utilidad para conseguir en situaciones sociales diferentes fines y objetivos que permitan al individuo obtener un nivel apropiado de consecuencias o recompensas favorables en situaciones de intercambio con otras personas en diferentes ambientes sociales y en diversos niveles de intimidad derivando de ello satisfacción y adaptación (Serrano & Marín, 2015).

2.2.13. Tipos de competencias sociales en los niños

Las competencias sociales son un conjunto de estrategias de conductas y capacidades sociales aprendidas por las personas, que permiten resolver situaciones sociales actuando de manera eficiente, la cuales posee la siguiente clasificación.

Competencias sociales básicas

Estas serán las primeras en ser adquiridas por los niños, y entre ellas se pueden mencionar:

- La escucha activa.
- Iniciar y mantener conversaciones.
- Realizar preguntas.
- Agradecer.
- Apego.
- Cooperación.

Competencias sociales avanzadas

Estas surgen tras alcanzar y aprender las habilidades sociales básicas. Estas permiten fortalecer y fomentar las anteriores, creando estrategias para adaptarse a las distintas situaciones que se presenten en el entorno:

- Empatía.
- Inteligencia emocional.
- Disculparse.
- Pedir ayuda.
- Dar o seguir instrucciones.
- Convencimiento.
- Participación.
- Asertividad.
- Compresión de situaciones.
- Resolución de conflictos.

2.2.14. Importancia de las competencias sociales

Las competencias sociales son nociones adquiridas que ayudan a resolver ciertas circunstancias de una forma efectiva y estructurada. Si estas conductas se desarrollan correctamente, se logran ciudadanos con mayor responsabilidad y respeto por las normas sociales y legales. Los primeros años de vida de toda persona son decisivos para el futuro que tendrá, por lo que se considera que, durante la infancia, padres y educadores son las piezas clave para ayudar a interiorizar y a tomar conciencia de las acciones y de las consecuencias que estas pueden ocasionar (Orellana, 2022).

De esta forma, es imprescindible comenzar a edades tempranas a desarrollar conductas que permitan a los más pequeños, más adelante, relacionarse e interactuar de manera satisfactoria con los demás. De hecho, también ayuda a contener e impedir conductas agresivas y violentas que pueden afectar el desenvolvimiento en la sociedad, lo cual es muy importante (Orellana, 2022).

Todo esto ayudará a que los niños aprendan a adaptarse a los diferentes entornos en los que tendrán que desenvolverse: la familia, la escuela, los grupos de amistades, etc. Así lograrán, con más probabilidad, reaccionar de una forma correcta y coherente ante las dificultades que se les presenten, así como en los distintos vínculos que creen a lo largo de su vida.

2.2.15. Habilidades sociales en los niños

Las habilidades sociales se refieren al conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal, que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación (Centeno, 2014).

Los niños que carecen de los apropiados comportamientos sociales experimentan aislamiento social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el funcionamiento presente como en el desarrollo futuro del niño. Las habilidades sociales no sólo son importantes por lo que se refiere a las relaciones con los compañeros, profesores y padres, sino que también permiten que el niño asimile los papeles y normas sociales, para conseguir una buena socialización infantil.

2.2.16. Funciones de las habilidades sociales

- Conocimiento de sí mismo y de los demás. Los niños/as llegan a conocer su propia competencia al relacionarse con los demás y compararse con ellos, contribuyendo a la formación de la autoestima. También van conociendo cosas de los demás y aprenden a conocer su mundo social. Las relaciones interpersonales proporcionan un contexto que es crucial tanto para la individualización como para la socialización.
- Para relacionarse con los demás, la niña/o tiene que desarrollar determinados aspectos sociales, conductas, habilidades y estrategias que debe poner en práctica: reciprocidad, empatía y adaptación de roles y perspectivas, colaboración y cooperación, intercambio en el control de la relación, estrategias sociales de negociación y de acuerdo
- Autocontrol y autorregulación de la propia conducta en relación a la información que da y recibe de los otros.
- Se relaciona con los demás.
- Otros aspectos importantes aprendizaje de valores (Flores y otros, 2016).

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación será mixto, porque se basa en la aplicación de un test que recolecta datos que luego serán transformados en tablas y gráficos porcentuales, con el cual se pudo entender como los sujetos de estudio experimentan tipos de comportamiento ante un tema determinado.

La Metodología **Cuantitativo** es aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística donde podemos contabilizar los mismos. La información recopilada en esta investigación o tesis será tabulada para poder medir los objetivos trazados.

La metodología **Cualitativo**, como indica su propio título, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. En nuestro caso se tomó en cuenta las cualidades que posee los juegos tradicionales para usar y fomentar la integración social en niños y contribuya al desarrollo adecuado de los estudiantes de la unidad educativa Simón Rodríguez.

3.2. Diseño de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuasi experimental es un tipo de investigación en la que se pretende encontrar una relación causa-efecto entre la variable independiente y la dependiente. Sin embargo, no es igual a un experimento real, ya que los sujetos no son asignados a los grupos de estudio de forma aleatoria. Se da especialmente en el campo educativo y social.

3.3. Tipos de investigación

3.3.1. Según el objeto de la investigación

Se realizará la investigación de tipo descriptiva, la misma que detalló a fondo las características del problema describiendo teóricamente la información para la obtención de las respectivas conclusiones, con el cual se logrará solucionar el problema encontrado en la investigación

3.3.2. Carácter

El estudio transversal es un tipo de investigación observacional centrado en analizar datos de diferentes variables sobre una determinada población de muestra, recopiladas en un periodo de tiempo. En el desarrollo del proyecto se aplicaron porque se trabajó con una sola

población estudiantes y la recopilación de la información se realizará a través de la aplicación de un test.

3.4. Nivel de la investigación

De campo. -Se realizará mediante la observación y la utilización de un test estructurado en los estudiantes de la unidad educativa Simón Rodríguez. La exploración se realizará mediante estudios directos con los propios estudiantes a quienes está dirigida la investigación para la obtención de información verdadera y confiable.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación (Neftali, 202). En la investigación la población la conformaron los estudiantes de la Unidad Educativa Simón Rodríguez

3.5.2. Muestra

La muestra puede ser definida como un subgrupo de la población o universo. Para seleccionar la muestra, primero deben delimitarse las características de la población (Neftali, 202). Para el desarrollo de esta investigación se consideró a una población basada en los niños de tercero año EBG de la Unidad Educativa Simón Rodríguez del Cantón Riobamba perteneciente a la provincia de Chimborazo.

Tabla 3

Población y muestra

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Niños	14	56%
Niñas	11	44%
Total	25	100%

Nota: Los datos fueron obtenidos de la secretaria de la Institución educativa.

3.6. Técnicas e instrumentos

3.6.1. Técnica

Para la presente investigación se utilizará como técnica la prueba psicométrica, mediante un registro de tabla de valoración

3.6.2. Instrumento

Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS; Monjas, 1992). Este cuestionario consta de sesenta ítems que corresponden a seis subescalas: 1) habilidades sociales básicas, 2) habilidades para hacer amigos y amigas, 3) habilidades conversacionales, 4) habilidades relacionadas con emociones y sentimientos, 5) habilidades de solución de problemas interpersonales y 6) habilidades de relación con los adultos (Miguel, 2014).

Los ítems y las subescalas se refieren a los contenidos (habilidades y áreas) del “Programa de Habilidades de Interacción Social (PEHIS)”, por lo que la evaluación a través del CHIS facilita la planificación y el diseño de la intervención posterior, ya que se deben incluir en el plan de enseñanza las habilidades que han demostrado ser deficitarias o problemáticas. El evaluador señala en una escala tipo Likert de cinco puntos la frecuencia de emisión de cada comportamiento (nunca, casi nunca, bastantes veces, casi siempre, siempre).

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis pre y post test de cuestionario CHIS

Tabla 4

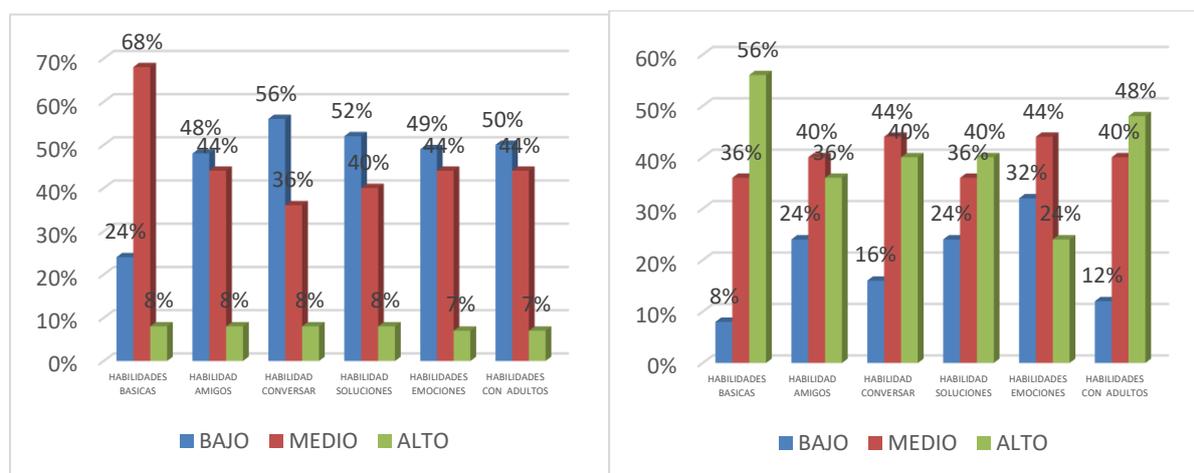
Cuestionario de Interacción social (pre y post test)

	Pre test						Post test					
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H1	H2	H3	H4	H5	H6
Bajo	24%	48%	56%	52%	49%	50%	8%	24%	16%	24%	32%	12%
Medio	68%	44%	36%	40%	44%	44%	36%	40%	44%	36%	44%	40%
Alto	8%	8%	8%	8%	7%	6%	56%	36%	40%	40%	24%	48%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Nota: Los datos fueron obtenidos del Cuestionario de habilidades de Interacción Social (CHIS). Elaborado por los autores.

Figura 3

Cuestionario de Interacción social (pre y post test)



Nota: Los datos se obtuvieron de la tabla 3. Elaborado por los autores.

Análisis e interpretación

Se ha podido identificar que los estudiantes en el pre test el 56% de la mayoría tiene dificultades para desarrollar habilidades conversacionales así como también el 52% tiene dificultades en sus habilidades emocionales y sentimentales obtuvieron un nivel bajo y medio con respecto al desarrollo de las diferentes dimensiones de la integración social; mientras que con la aplicación de actividades de juegos tradicionales en el post test se pudo observar que los estudiantes lograron mejorar el desarrollo de sus habilidades básicas con el 56% y han desarrollado destrezas para poder interactuar con los adultos.

Tabla 5

Prueba de normalidad

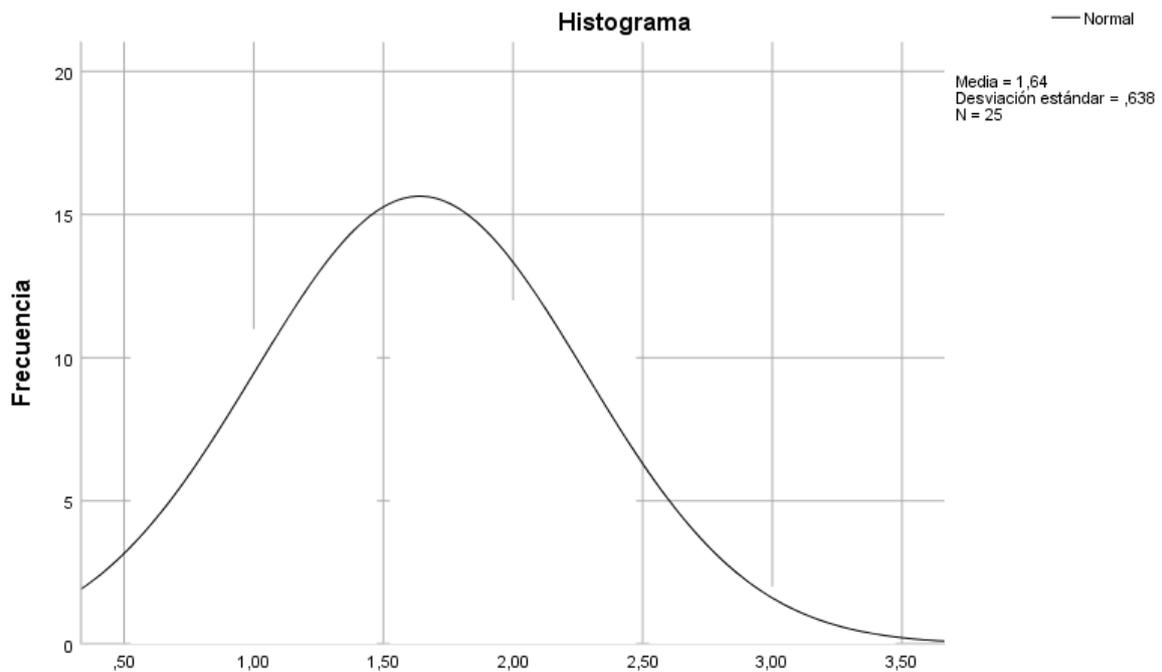
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE. INTERACCIÓN SOCIAL	,188	25	,023	,815	25	,000
POST. INTERACCIÓN SOCIAL	,180	25	,035	,876	25	,006

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Se utilizaron los datos para identificar qué tipo de prueba se puede realizar. Elaborado por los autores.

Figura 4

Prueba de normalidad



Análisis e interpretación

Por medio de la prueba de normalidad se ha podido identificar que las pruebas son no paramétricas, evidenciando una $X=1,64$ con $d= 0.63.8$, para lo cual se debe utilizar como referencia la prueba de Shapiro-Wilk, ya que la población de estudio no es >30 individuos y su significancia bilateral es $<0,05$.

Tabla 6*Relación pre y post del diseño de la guía de juegos tradicionales*

	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
				Inferior	Superior			
Pre. Interacción post. Interacción	-56,72000	63,86347	12,77269	-83,08155	-30,35845	-4,441	24	,000

Nota: La tabla representan la correlación existente ente las variables de estudio. Elaboración propia de los autores.

Análisis y discusión.

La herramienta estadística que se utilizó para examinar las diferencias entre dos muestras independientes y pequeñas que tengan distribución normal y homogeneidad en sus varianzas, por lo cual la prueba estadística paramétrica T student para diferencias emparejadas un pre y post, donde se puede observar un grado de significancia bilateral de 0,00 obteniendo un resultado P valor = < 0,01 con un grado de significancia bilateral muy significativo demostrando que el plan de intervención de los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la interacción social de los estudiantes.

4.2. Discusión

Con base en los resultados del instrumento de evaluación se ha podido corroborar que en el pre test los niños y niñas tenía problemas con su interacción social lo cual dificultaba un óptimo desarrollo integral. Con la aplicación del plan de intervención se pudo identificar que los estudiantes mejoraron su sociabilidad. Por medio de la Prueba-T se obtuvo un $P < 0,01$, evidenciando o aceptando la hipótesis investigativa que la aplicación de un plan de intervención favorece la integración social de los estudiantes.

De la misma manera en el estudio de Torres (2018) , se pudo observar una $X=10.321$, con respecto al análisis del Chi-cuadrado, rechazando H_0 y aceptando H_i , evidenciando así que los juegos tradicionales si inciden en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del CERIT, de la misma manera se considera que este tipo de juegos favorece a las habilidades y destrezas que los niños deben desarrollar no están aplicadas en las actividades recreativas debido a que les dan más importancia a otras disciplinas, tales como fútbol y básquet, esto lleva a que los estudiantes no practiquen los juegos tradicionales y no poseen una integración social adecuada.

Se pudo identificar que el estudio de Rodríguez (2023), posee relación con la investigación, pues se pudo identificar que práctica regular de juegos tradicionales, mejorado la socialización de manera adecuada entre los infantes. El diseño del manual ilustrado, contiene juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización entre estudiantes, ha sido todo un éxito. Pues, la efectividad del manual ilustrado, dirigido a docentes, mejoró la socialización entre las criaturas de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN

5.2 Conclusiones

- Por medio de la revisión bibliográfica se pudo identificar que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa los procesos educativos e integrales de la sociedad, por medio de este tipo de juegos los estudiantes logran transmitir sus culturas y costumbres, se considera que el juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo la integración de los estudiantes.
- Por medio de la aplicación del Cuestionario de Habilidades de Interacción Social de Monjas, en el pre test, se identificó que los estudiantes poseen mayor dificultad al momento de desarrollar habilidades conversaciones y habilidad para expresar sus emociones y sentimientos; lo cual ha llegado a dificultar la integración social entre sus pares y personas que los rodean.
- Se ha identificado que es de gran importancia desarrollar un programa de juegos tradicionales que permitan a los niños y niñas de tercero EGB, fortalecer su integración social, lo cual beneficiará no solo la socialización, sino que también mejorar el aprendizaje colaborativo y significativo. De la misma manera por medio de los juegos tradicionales se podrá desarrollar un mejor identificar cultural en los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo, especialmente de la Carrera de Pedagogía del Deporte y Actividad Física, desarrollar investigación donde se dé a conocer la importancia que generan los juegos tradicionales dentro del ámbito académico, social, emocional y personal.
- A los docentes de la Unidad Educativa Simón Rodríguez, utilizar la propuesta de los Juegos Tradicionales como una guía que les permita mejorar la interacción social y favorecer el aprendizaje cooperativo por medio de las actividades desarrolladas.
- Desarrollar actividades lúdicas por medio de los juegos tradicionales dentro y fuera de las instituciones educativas con la finalidad de mejorar la integración social de los niños y niñas.

CAPITULO V. PROGRAMA

6.1. Introducción

Los resultados obtenidos evidenciaron que los estudiantes de tercero de EGB, poseen dificultades en su integración social, lo cual ha llegado a afectar de manera directa el clima escolar. Con base a lo mencionado se ha visto necesario desarrollar un plan de intervención donde se manejen los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la integración social de los estudiantes.

Se considera que los juegos tradicionales es una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican. Actualmente muchos estudiantes han perdido la práctica de los juegos tradicionales porque día a día dejan de llevar los malos hábitos especialmente con la influencia de extranjerismos y la presencia del mal uso de la tecnología.

El estudio de este tema se basa en la práctica de los juegos tradiciones y su incidencia en el desarrollo de las habilidades y destrezas, que permitieron favorecer la integración social de los niños. La lúdica permitirá que los niños y niñas aprendan nuevas costumbres y culturas los cuales favorecerán al adecuado desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes y por ende la integración social de los mismos.

El plan de intervención consta de 4 fases:

- Fase de Aprendizaje: trabajo de la preparación física general.
- Fase de Consolidación: trabajo de la preparación física específica.
- Fase de Estabilización: el afinamiento de todo lo aprendido, previo a la Competencia.
- Fase de Transito: se divide en dos etapas, el transito activo y pasivo, esta fase ayuda al gimnasta a volver a la calma, mientras se inicia un nuevo trabajo para el próximo periodo.

Al inicio de la programación, es muy importante el planteamiento de los objetivos, ya que son las metas que nos proponemos conseguir al final de la temporada.

6.2. Justificación

El desarrollo de propuesta o plan de intervención es importante debido a que se trata de utilizar los juegos y tradicionales como una estrategia que permita mejorar la interacción social, los juegos forman parte de las metodologías de enseñanza; sin embargo y por diversas situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, es innovador debido a que volver a recordar los momentos vividos para ponerlos en práctica en el presente proyecto, pues permitirá fortalecer y desarrollar de manera adecuada la integración social.

Al analizar este proyecto se llegó a establecer que su realización sería factible por cuanto el estudio no es costoso y daría resultados positivos que ayudarían a solucionar esta problemática que se presenta en la institución sabiendo que es necesario establecer que se contara con la colaboración absoluta de estudiantes, profesores, autoridades y padres de familia los que ven con gran agrado que sus hijos puedan practicar actividades que muchos de ellos las hicieron en su niñez y que las veían morir poco a poco.

6.3. Objetivos

6.3.1. Objetivo general

- Diseñar un programa de intervención sobre los juegos tradicionales, para fortalecer la integración social en los niños y niñas de tercero de básica

6.3.2. Objetivos específicos

- Beneficiar la integración social y el trabajo cooperativo por a través de la aplicación de la lúdica como estrategia social, en los niños y niñas
- Fortalecer la utilización y practica de los juegos tradicionales para favorecer la integración social de los niños y niñas.

6.4. Metodología

Para diseñar una propuesta de intervención, se utiliza un enfoque teórico-práctico. En teoría se utiliza la bibliografía de las variables, en práctica se hacen ejercicios para mejorar la lateralidad y equilibrio de las niñas.

Para lo cual se desarrolló los siguientes puntos

- Socialización de la propuesta de intervención con el personal de la institución.

- Explicación del contenido y de las actividades que se proponen en la intervención.
- Aplicación de las actividades con el fin de fortalecer las habilidades y destrezas con respecto a la integración social.
- Realizar seguimiento a aquellas niñas que no mejoraron su integración social.

Entre los recursos que se contarán para poner en marcha las actividades están:

- Recursos humanos:
 - Niños y niñas
 - Docentes o entrenadores
 - Colaboradores
- Recursos materiales:
 - Cuerdas
 - Elástico
 - Tablas
 - Palos
 - Pelotas

6.4.1. Actividades

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 1

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 01 al 05 de mayo del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- Capirotejo

OBJETIVO:				
Fomentar la integración social y el fortalecimiento de las relaciones entre los niños mediante el juego del Capirotejo, proporcionando un espacio donde puedan interactuar, comunicarse y colaborar de manera positiva, promoviendo así la inclusión y el respeto hacia sus compañeros."				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>En este caso el Capirotejo así denominado antes de saltar el jugador dice la frase..."Capirotejo primero (en el caso que sea el primer concursante del grupo, si es el segundo lógicamente gritará capirotejo segundo) te monto y te dejo un guagua conejo para el año viejo, en esta ocasión como se trató con niños solamente se les hizo que montarse sobre sus compañeros sin ningún tipo de impulso, con la finalidad de dar a conocer solamente las reglas y modo del juego para su conocimiento e</p>

				integración, compartiendo y adquiriendo diferentes valores Variante 2 En esta ocasión, se formó una columna solamente con niños varones en posición del juego capirotejo, y solamente las niñas pasaban sobre las espaldas de los niños sin impulso
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 2

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 08 al 12 de mayo del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- Agua de limón

OBJETIVO:

Fomentar la integración social y fortalecer los lazos de amistad y cooperación entre los niños a través del juego del agua de limón, proporcionando un espacio de interacción en el que puedan compartir, comunicarse y colaborar de manera positiva, promoviendo así un ambiente inclusivo y de apoyo mutuo

PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	

Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>Los niños forman un círculo y giran en el mismo sentido tomados de las manos mientras cantan la canción. Cuando dicen ¡Hey! cambian de sentido cantando una vez más. Al finalizar la canción, el círculo se rompe y se forman grupos dependiendo de lo que el/la profe ordene</p> <p>Variante 2</p> <p>otra variante para el juego agua de limón es que los niños vayan encolumnados caminando alrededor de la cancha, de igual manera cantan y se les da la voz para que cambien de dirección en múltiples ocasiones, cuando la canción termina se les dirá que formen un grupo con un cierto número de niños</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 3

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 15 al 19 de mayo del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- Tazos

OBJETIVO:				
Fomentar la integración social y el desarrollo de habilidades de comunicación, cooperación y respeto entre los niños a través del juego de los tazos, proporcionando un espacio lúdico donde puedan interactuar, compartir y aprender a resolver conflictos de manera constructiva, promoviendo así un ambiente inclusivo y de compañerismo.				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLOGÍCAS
Inicial	Lubricación articular	TIEMPO	REPE.	<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
		15 m		
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>Dividimos a los niños en equipos y crea un campo de juego con áreas designadas. Cada equipo debe lanzar sus tazos hacia un objetivo o meta, como un círculo dibujado en el suelo o un recipiente. Los niños deben trabajar juntos para lanzar los tazos con precisión y obtener la mayor cantidad posible dentro del objetivo. El equipo que acumule más puntos al final del</p>

			<p>juego gana. Esta variante fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.</p> <p>Variante 2</p> <p>Organizamos un torneo de tazos donde los niños compitan entre sí en diferentes modalidades de juego, como "Tiro al blanco", "Derribo de tazos". Se puede establecer un sistema de puntos y enfrentamientos para determinar al ganador del torneo. Este tipo de evento promueve la competencia amistosa, el compañerismo y la diversión entre los participantes.</p> <p>Variante 3</p> <p>Colocamos un tazo en el centro de un área de juego designada. Los niños deben lanzar sus tazos intentando golpear el tazo central y moverlo fuera del área designada. Cada niño tiene un número limitado de intentos. El jugador que logre mover el tazo central fuera del área con el menor número de lanzamientos gana.</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m	<p>Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.</p>

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 4

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 22 al 26 de mayo del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- Canicas

OBJETIVO:

Promover la integración social entre niños al fomentar la interacción, la comunicación, el trabajo el equipo y el desarrollo de habilidades sociales como el respeto, la cooperación y la empatía, mientras participan en una actividad divertida y recreativa.

PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal		30 m	2 series	<p>Variante 1 Se dibuja un círculo en el suelo y en el centro se hace un hoyo pequeño, cada niño toma turnos y desde una distancia apropiada,</p> <p>Variante 2 realizamos un pequeño agujero en el suelo o en una superficie de tierra y marcamos una línea de lanzamiento a cierta distancia. Los</p>

	Actividades de Clase		2 repeticiones	<p>niños deben lanzar sus canicas desde la línea de lanzamiento e intentar hacerlas entrar en el agujero. Puedes asignar puntos a cada agujero según su distancia y dificultad.</p> <p>Variante 3</p> <p>Creamos un circuito en el suelo con obstáculos como libros, bloques de construcción o juguetes. Los niños deben usar sus canicas para rodarlas por el circuito, superando los obstáculos y llegando al final del recorrido. Podemos también agregar desafíos adicionales, como túneles hechos con rollos de papel, puentes de palitos de helado, etc. El niño que complete el circuito en el menor tiempo posible gana</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m		<p>Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.</p>

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 5

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 29 de mayo al 02 de junio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- Gallinita ciega

OBJETIVO:				
Fomentar la integración social y el respeto mutuo entre los niños a través del juego de la gallinita ciega, promoviendo la interacción positiva y la colaboración en un entorno divertido y seguro				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
Inicial	Lubricación articular	TIEMPO	REPE.	<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
		15 m		
Principal		30 m	2 series	<p>Variante 1</p> <p>Divide a los niños en equipos y asigna a cada equipo un área de juego designada. Cada equipo debe seleccionar a un jugador para ser la "Gallinita Ciega". Los otros jugadores del equipo dan instrucciones verbales a la Gallinita Ciega para ayudarla a encontrar y atrapar a los otros equipos</p> <p>Variante 2</p>

	Actividades de Clase		2 repeticiones	<p>Configuramos un área de juego con obstáculos como sillas, mesas, y conos. Los niños deben usar una venda en los ojos y son guiados por un compañero de equipo que les da instrucciones para navegar por el área y evitar los obstáculos. El objetivo es encontrar y tocar a los otros jugadores que se mueven silenciosamente por el área. El jugador que toca a otro se convierte en la nueva Gallinita Ciega.</p> <p>Variante 3</p> <p>Para esta variante, el niño solamente se tapa los ojos con las manos, para que así la dificultad sea menor y pueda encontrar más fácilmente a los demás niños</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 6

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 05 al 09 de junio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- El aro

OBJETIVO:				
Promover la integración social y el desarrollo de habilidades de cooperación y comunicación entre los niños a través del juego con el aro, creando un entorno inclusivo donde puedan interactuar, compartir y colaborar de manera positiva				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
Inicial	Lubricación Articular	TIEMPO	REPE.	<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
		15 m		
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>Dividimos a los niños en equipos y se colocan varios aros a una distancia igual de cada equipo. El primer jugador de cada equipo debe correr hacia el aro, pasarlo sobre su cuerpo de una manera creativa (por ejemplo, saltando, girando, etc.) y luego regresar para pasar el aro al siguiente jugador en línea.</p> <p>Variante 2</p>

			<p>Coloca diferentes puntos de puntería (como conos o círculos dibujados en el suelo con tiza) a distancias variadas. Los niños deben lanzar los aros desde una línea de lanzamiento y tratar de hacerlos aterrizar en los puntos de puntería para ganar puntos.</p> <p>Variante 3</p> <p>Este juego es similar a la silla musical, pero en lugar de sillas, los niños deben caminar o bailar alrededor de una serie de aros colocados en el suelo mientras suena la música. Cuando la música se detiene, los niños deben rápidamente encontrar un aro y pararse dentro de él. Después de cada ronda, retira un aro, lo que hará que el juego se vuelva más desafiante a medida que avanzan las rondas</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m	Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 7

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

POR: Jhonatan Cayambe, Wilinton Marquínez

FECHA: 12 al 16 de junio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego tradicional
- Ensacados

OBJETIVO:				
Desarrollar la coordinación motora utilizando todo el cuerpo para ejecutar movimientos simultáneos fortaleciendo su manera más dinámica a su entorno local				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
Inicial	Lubricación Articular	TIEMPO	REPE.	<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
		15 m		
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repetici ones	<p>Variante 1 Nos ubicamos en un espacio adecuado desde el punto A con los sacos colocados en nuestros pies sujetamos con una mano el saco para que no se vaya a caer el saco y con la otra mano llevamos un huevo al sonar el silbato el estudiante sale hasta el punto B el objetivo del juego es llegar primero al punto B sin romper el huevo.</p> <p>Variante 2 El profesor traza una raya en zic zag desde el punto A hasta al punto B después de dar las instrucciones a los estudiantes se ubican en el punto de al escuchar el silbato los estudiantes salen hasta el punto de meta.</p> <p>Variante 3</p>

				En un espacio adecuado con los materiales adecuados ejecutamos el juego los ensacados los estudiantes se ubican en línea en el punto A al sonar el silbato los estudiantes saldrán y demostrarán su potencial hasta llegar al punto final.
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 8

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

ESTUDIANTES: Jhonatan Cayambe, Vinicio Marquínez

FECHA: del 19 hasta el 23 de junio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juegos tradicionales
- La cebolla

OBJETIVO: Desarrollar fuerza y confianza, que les permitirá enfrentar situaciones de presión durante su vida estudiantil.				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones 2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>En un espacio adecuado, nos ubicamos en un poste como base del juego el estudiante se ubica en posición de pie y se sostiene en la base y el resto de estudiantes se ubica en columnas sujetando, uno tras otros de la cintura representado a las cebollas y dos estudiantes sobrantes representan al vendedor y comprador. Unas veces vendida las cebollas los estudiantes que tiene el rol de vendedor y comprador halan a las cebollas con fuerza, cebolla que se suelta sale de la columna.</p> <p>Variante 2</p>

				Ejecutamos el mismo procedimiento con la siguiente variante, el estudiante se ubique en posición sentado en el mismo orden que se procedió a dar la indicación al principio ejecutamos el juego el estudiante debe resistir y tener suficiente fuerza para no soltarse de la columna y permanecer firme en la columna representado a una cebolla.
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 9

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

ESTUDIANTES: Jhonatan Cayambe, Vinicio Marquínez

FECHA: del 26 hasta el 30 de junio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juegos Tradicionales
- La caretilla

OBJETIVO: Desarrollar confianza permitiendo un desarrollo afectivo y socio cultural				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación Articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones 2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>En un espacio cómodo trabajamos en parejas unos de los niños se tumban en el suelo boca abajo, con manos apoyadas a altura del pecho mientras que el otro estudiante lo toma por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una caretilla, al escuchar la voz mando nos trasladamos a los puntos trazados por parte del profesor no se puede caer durante la trayectoria.</p> <p>Variante 2</p> <p>Ejecutamos el mismo procedimiento del inicio, con nueva variante, el estudiante debe llevar en su boca una cinta desde el</p>

				<p>punto A al punto al punto si dejar caer al cuerpo y la cinta, debe llegar al punto B cumpliendo los parámetros ejecutados del juego.</p> <p>Variante 3</p> <p>Realizamos el juego la carretilla aumentando la dificultad el estudiante que esta sobre el suelo en esta trayectoria va a ir con los ojos vendados el estudiante que empuja la carretilla le dirige y conduce su trayectoria los estudiantes deben pactar una confianza máxima para poder llegar a la meta.</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m		<p>Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.</p>

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 10

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

ESTUDIANTES: Jhonatan Cayambe, Vinicio Marquínez

FECHA: del 03 hasta el 07 de julio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juegos tradicionales
- El trompo

OBJETIVO: Desarrolla la velocidad visual la capacidad de reacción. Permitiendo aprender a percibir y respetar ideas u opiniones de los demás.				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	3 series 4 repeticiones 3 series 4 repeticiones	<p>Ejercicio 1</p> <p>Se ubica en un espacio cómodo materiales a utilizar trompo, los estudiantes forman una línea envuelven al trompo con un hilo o piola desde la punta hasta donde se ha necesario una vez envuelto el trompo alzamos el brazo sujetando al trompo con un fuerte sacudón apuntando al piso soltamos al trompo sujetando del hilo o piola una vez ejecutado seguidamente debe bailar el trompo en el piso este juego todos los estudiantes realizan al mismo tiempo</p> <p>Ejercicio 2</p>

				<p>Dibujamos un círculo de acuerdo al tamaño necesario y formamos a un paso o metro de su alrededor alistamos el trompo para hacer bailar las reglas que se deben cumplir es hacer bailar al trompo dentro del círculo dibujado, el trompo no puede salir del círculo el niño que lanzo con fuerza ser el trompo que dura más dentro del círculo</p>
Final	Vuelta a la Calma	15 m		<p>Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.</p>

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 11

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

ESTUDIANTES: Jhonatan Cayambe, Vinicio Marquínez

FECHA: del 10 hasta el 14 de julio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juegos Tradicionales
- La Rayuela

OBJETIVO: Mejorar su equilibrio y su coordinación permitiendo tener dominio corporal y motora para su comunicación en su entorno.				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	2 series 2 repeticiones 2 series 2 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>En un espacio adecuado trazamos con una tiza la rayuela para poder jugar saltando en una pierna o en dos según los casilleros de ese nivel dependiendo del dibujo hecho se debe evitar pisar en los casilleros donde esta piedra y se sigue saltando hasta el cielo. Una vez terminado el primer niño se procede a culminar hasta terminar.</p> <p>Variante 2</p> <p>Ejecutamos el mismo procedimiento saltando los casilleros según corresponda, pero esta vez lo ejecutamos</p>

				con tiempo el niño que mejor haga y en menor tiempo será quien gana el juego.
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN SEMANA 12

ESCUELA: UE: Simón Rodríguez

ESTUDIANTES: Jhonatan Cayambe, Vinicio Marquínez

FECHA: del 17 hasta el 21 de julio del 2023

CONTENIDOS:

- Charla de valores
- Juego Tradicional
- El gato y el ratón

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de los arqueros para realizar movimientos precisos y controlados con el balón en diferentes situaciones de juego.				
PARTES	CONTENIDO	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		TIEMPO	REPE.	
Inicial	Lubricación articular	15 m		<ul style="list-style-type: none"> • Articular • General • Especifico
Principal	Actividades de Clase	30 m	4 series 4 repeticiones 1 series 1 repeticiones	<p>Variante 1</p> <p>En un espacio cómodo con un grupo de niños procedemos a organizar el juego escogemos a un niño le escogemos para que se el gato y otro niño el ratón y los estudiantes restantes serán la casa y quienes canten el juego el gato debe coger al ratón los estudiantes del círculo impiden que el ratón sea comido por el gato este juego cambia cuando el ratón es cogido por el gato es decir se cambian los papeles para continuar el juego.</p> <p>Variante 2</p>

				Ejecutamos el mismo procedimiento con los, mismos estudiantes, pero esta vez cambiamos de ubicación al gato es decir el gato ira dentro del círculo y el ratón estará por fuera del círculo es decir los estudiantes que conforman el circulo no dejen salir al gato para así resguardar al ratón y no sea atrapado por el ratón se continuara hasta atrapar al ratón para poder cambiar de rol.
Final	Vuelta a la Calma	15 m		Realizaremos una caminata suave de 10 minutos, posteriormente realizamos estiramientos de todos los planes musculares. Intensidad: zona 1, del 50-60% FCM.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, N. (2021). *El Juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid.
- Ardila, J. (2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(8), 1-10. <https://doi.org/http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Aroca, A. (2022). *La lúdica como estrategia para la integración social de niños y niñas de educación inicial*. Universidad Técnica del Norte.
- Ayala, J., & Tenme, S. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial "Margarita Santillán de Villacís", de la parroquia San Luis*, . Universidad Nacional de Chimborazo.
- Cast, J. (Octubre de 2018). *El juego*. https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Centeno, A. (2014). *El maltrato infantil y su influencia en el desarrollo social de los niños*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Fiorotto, P. (2021). *Tipos de juegos y espacios recreativos en niños y niñas de 6 a 12 años en diferentes contextos*. Universidad Católica Argentina.
- Flores, E., Tejada, L., Ponce, W., & Sayco, A. (2016). Habilidades sociales y la comunicación interpersonal. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 5-14.
- Flores, P., Maguiña, K., & Sánchez, L. (2019). *Juegos tradicionales para la interacción social en niños de 4 y 5 años de tre I.E.I - Nuevo Chimbote*. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote.
- García, V., & Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*, 26(2), 27-51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Hidalgo, R. (2017). *Los juegos de integración en el desarrollo social de la Escuela Básica Gral. Juan Lavalle", parroquia Lizaraburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015 – 2016*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Iglesias, P. (2021). *Actividades lúdicas en la integración social de niños y niñas del nivel inicial a través de plataformas virtuales*. Universidad Técnica de Ambato.
- Lacunza, A., & Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en niños prescolares en contextos. *Ciencias Psicológicas*, 57-66.
- Martínez, M. (2017). Concepto y clasificación de los juegos y deportes tradicionales y populares. *Publicaciones didácticas*(84), 177-399.

- Mesías, G., Salazar, C., Andrade, D., & Tapia, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(9), 1332-1348. <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i9.3114>
- Miguel, P. (2014). Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 1(1), 17-26.
- Moena, G., & Pinedo, R. (2018). *Propuesta de programa de interacción social para mejorar el nivel de empatía de los estudiantes del segundo grado*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Nieto, Y. (2013). *programa de entrenamiento para la escuela de gimnasia artística femenina de la Federación deportiva del Azual de 5 a 6 años*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Orellana, A. (2022). ¿Qué son las competencias sociales y cómo trabajarlas. <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/que-son-competencias-sociales-como-trabajarlas>
- Pérez, M. (2021). *El juego tradicional*. Universidad de Almería.
- Pichardo, M. (2016). Desarrollo de la competencia social y prevención de problemas de conducta en el aula infantil. *Pensamiento Psicológico*, 21-31.
- Rodríguez, L. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Rodríguez, M. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños y educación inicial*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Santillán, S. (2024). *Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Serrano, S., & Marín, C. (2015). *Competencia social en niños y adolescentes de la ciudad de Bucaramanga (Colombia) según escala Messy*. Check for updates.
- Silupú, M. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar la integración social de los niños y niñas de 5 años*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 44-51. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-2962-5819>
- Torre, Y. (2021). *Los juegos tradicionales ecuatorianos como estrategias de aprendizaje dentro del aula para educadores del nivel de preparatoria*. Universidad Central del Ecuador.
- Torres, S. (2018). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercero y cuarto año de educación básica*. Universidad Técnica de Ambato.

Velasco, E. (2021). *Juegos tradicionales: base de socialización de niños preescoles rurales* .
Universidad pedagógica Nacional.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario CHIS

CUESTIONARIO DE HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL (versión autoinforme)

(Monjas, 1994)

Nombre..... Apellidos.....

Centro..... Curso..... Fecha.....

INSTRUCCIONES:

Por favor, lee cuidadosamente cada enunciado y rodea con un círculo el número que mejor describa el funcionamiento interpersonal del niño, niña o adolescente, teniendo en cuenta las siguientes calificaciones:

1. Significa que el niño, niña o adolescente no hace la conducta **nunca**
2. Significa que el niño, niña o adolescente no hace la conducta **casi nunca**
3. Significa que el niño, niña o adolescente hace la conducta **bastantes veces**
4. Significa que el niño, niña o adolescente hace la conducta **casi siempre**
5. Significa que el niño, niña o adolescente hace la conducta **siempre**

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(6)	1. Soluciono por mi mismo/a los conflictos que se me plantean con las personas adultas.	1	2	3	4	5
(5)	2. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, después de poner en práctica la solución elegida, evaluo los resultados obtenidos.	1	2	3	4	5
(4)	3. Me digo a mi mismo/a cosas positivas.	1	2	3	4	5
(6)	4. Alabo y digo cosas positivas y agradables a las personas adultas.	1	2	3	4	5
(4)	5. Defiendo y reclamo mis derechos ante las y los demás.	1	2	3	4	5
(1)	6. Saludo de modo adecuado a otras personas.	1	2	3	4	5
(4)	7. Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones.	1	2	3	4	5
(5)	8. Ante un problema con otros chicos y chicas, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	1	2	3	4	5
(6)	9. Respondo correctamente a las peticiones y sugerencias de las personas adultas.	1	2	3	4	5
(4)	10. Respondo adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los y las demás (felicitaciones, alegría...).	1	2	3	4	5
(2)	11. Ayudo a otros chicos y chicas en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
(5)	12. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, me pongo en su lugar y busco soluciones.	1	2	3	4	5

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(1)	13. Me río con otras personas cuando es oportuno.	1	2	3	4	5
(6)	14. Cuando tengo un problema con una persona adulta, me pongo en su lugar y trato de solucionarlo.	1	2	3	4	5
(2)	15. Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.	1	2	3	4	5
(6)	16. Inicio y termino conversaciones con personas adultas.	1	2	3	4	5
(3)	17. Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.	1	2	3	4	5
(6)	18. Respondo correctamente cuando las personas adultas se dirigen a mí de modo amable y educado.	1	2	3	4	5
(2)	19. Hago alabanzas y digo cosas positivas a otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(4)	20. Respondo adecuadamente a las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los y las demás (críticas, enfado, tristeza...).	1	2	3	4	5
(2)	21. Respondo correctamente cuando otro/a chico/a me pide que juegue o realice alguna actividad con él/ella.	1	2	3	4	5
(6)	22. Respondo adecuadamente cuando otras personas me saludan.	1	2	3	4	5
(6)	23. Cuando me relaciono con las personas adultas, soy cortés y educado/a.	1	2	3	4	5
(1)	24. Pido favores a otras personas cuando necesito algo.	1	2	3	4	5
(2)	25. Coopero con otros chicos y chicas en diversas actividades y juegos (participo, doy sugerencias, animo, etc.).	1	2	3	4	5
(1)	26. Sonrío a las demás personas en las situaciones adecuadas.	1	2	3	4	5
(4)	27. Expreso adecuadamente a las demás personas mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría...).	1	2	3	4	5
(5)	28. Cuando tengo un conflicto con otros chicos y chicas, preparo cómo voy a poner en práctica la solución elegida.	1	2	3	4	5
(6)	29. Hago peticiones, sugerencias y quejas a las personas adultas.	1	2	3	4	5
(5)	30. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.	1	2	3	4	5
(2)	31. Respondo adecuadamente cuando otras personas me hacen alabanzas, elogios y cumplidos.	1	2	3	4	5
(2)	32. Comparto mis cosas con los otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(6)	33. Tengo conversaciones con las personas adultas.	1	2	3	4	5

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(3)	34. Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que yo pienso y siento.	1	2	3	4	5
(3)	35. Cuando charlo con otros chicos y chicas, termino la conversación de modo adecuado.	1	2	3	4	5
(1)	36. Respondo adecuadamente cuando otros chicos y chicas se dirigen a mí de modo amable y educado.	1	2	3	4	5
(2)	37. Me junto con otros chicos y chicas que están jugando o realizando una actividad.	1	2	3	4	5
(4)	38. Expreso adecuadamente a las demás personas mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...).	1	2	3	4	5
(3)	39. Respondo adecuadamente cuando otros chicos y chicas quieren entrar en nuestra conversación	1	2	3	4	5
(6)	40. Soy sincero/a cuando alabo y elogio a las personas adultas.	1	2	3	4	5
(3)	41. Respondo adecuadamente cuando otros chicos y chicas quieren iniciar una conversación conmigo.	1	2	3	4	5
(5)	42. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros chicos y chicas, trato de elegir la mejor solución.	1	2	3	4	5
(1)	43. Me presento ante otras personas cuando es necesario.	1	2	3	4	5
(2)	44. Respondo de modo apropiado cuando otros chicos y chicas quieren unirse conmigo a jugar o a realizar una actividad.	1	2	3	4	5
(1)	45. Hago favores a otras personas en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
(3)	46. Me uno a la conversación que tienen otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(4)	47. Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.	1	2	3	4	5
(4)	48. Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno.	1	2	3	4	5
(5)	49. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, trato de buscar las causas que lo motivaron.	1	2	3	4	5
(3)	50. Cuando tengo una conversación con otras personas, participo activamente (cambio de tema, intervengo en la conversación, etc.).	1	2	3	4	5
(5)	51. Identifico los problemas que me surgen cuando me relaciono con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(5)	52. Ante un problema con otros chicos y chicas, busco muchas soluciones.	1	2	3	4	5
(3)	53. Inicio conversaciones con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(5)	54. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, pienso en las consecuencias de lo que hagan los demás para solucionarlo.	1	2	3	4	5
(2)	55. Inicio juegos y otras actividades con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(4)	56. Expreso cosas positivas de mí mismo/a ante otras personas.	1	2	3	4	5
(1)	57. Presento a otras personas que no se conocen entre sí.	1	2	3	4	5
(3)	58. Cuando hablo con un grupo de chicos y chicas, participo de acuerdo a las normas establecidas.	1	2	3	4	5
(1)	59. Cuando me relaciono con otros chicos y chicas, pido las cosas por favor, digo gracias, me disculpo, etc.	1	2	3	4	5
(3)	60. Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.	1	2	3	4	5

PUNTUACIONES	Subesc. 1	Subesc. 2	Subesc. 3	Subesc. 4	Subesc. 5	Subesc. 6	Puntuación total
Puntuación directa							
Puntuación típica							
Percentil							

COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

Anexo 2. Fotografías

Juegos tradicionales (El aro)



El capirotejo



Gallinita ciega



Agua de limón



Tazos



Canicas



Enscados



Las cebollas



La caretila



Trompos



La rayuela



Intervención

