



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

**Título**

El juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto en los niños del nivel inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta

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

**Autora**

Pilco Piray Joselyn Estefanía

**Tutor**

MGS. Dolores Gavilanes Capelo.

**Riobamba, Ecuador. 2024**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Joselyn Estefanía Pilco Piray con cédula de ciudadanía 060400674-2, autora del trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia para el fortalecimiento del Autoconcepto en los niños del Nivel Inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta, 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 autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 11 días del mes de noviembre del 2024

---



Joselyn Estefanía Pilco Piray

C.I:0604006742

## DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Dolores Berthila Gavilanes Capelo catedrática adscrita a la Facultad de Nombre de la Facultad (si está adscrito a otra Universidad indique), por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia para el fortalecimiento del Autoconcepto en los niños del Nivel Inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta, bajo la autoría de Joselyn Estefanía Pilco Piray; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 12 del mes de noviembre del 2024



---

Dolores Berthila Gavilanes Capelo

C.I:0601841547

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación El juego como estrategia para el fortalecimiento del Autoconcepto de los niños del Nivel Inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta, presentado por Joselyn Estefanía Pilco Piray, con cédula de identidad número 0604006742, bajo la tutoría de la MGS Dolores Berthila Gavilanes Capelo 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 a los 27 días del mes de noviembre del 2024.

MGS. NANCY PATRICIA VALLADARES CARVAJAL  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO

MGS. LUIS FERNANDO ALVEAR ORTIZ  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

MGS. DINA LUCIA CHICAIZA SINCHI  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



# CERTIFICACIÓN

Que, **Pilco Piray Joselyn Estefania** con CC: **0604006742**, estudiante de la Carrera de **Educación Inicial**, Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL AUTOCONCEPTO EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 EN LA UNIDAD EDUCATIVA CICALPA EN EL CANTÓN COLTA**", cumple con el 9%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Turnitin**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 14 de noviembre de 2024

Mgs. Dolores Berthila Gavilanes  
**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo al Ser Supremo y creador de todo lo que nos rodea DIOS por la salud, vida, sabiduría y la fuerza suficiente durante toda mi carrera estudiantil.

A mi madre Concepción por estar siempre conmigo dándome ánimo apoyándome en cada paso que doy, y porque ha sido parte de este proceso. A mi padre Hernán por darme su apoyo incondicional sus consejos por instruirme para no rendirme ante cualquier obstáculo de la vida, porque desde niña me ha enseñado a valorar su esfuerzo y sacrificio. Les agradezco de todo corazón ya que sin ellos no lo habría logrado.

A mis hermanos, Yadira, Jenny y Wellington por ser siempre mi apoyo y mi ejemplo para seguir adelante, por su amor incondicional por estar siempre a mi lado, tanto en los momentos difíciles como en los de alegría.

A mis sobrinos, Sahir, Cristhian, Elian, cuyo entusiasmo, inocencia y amor han sido una fuente constante de alegría e inspiración en el trascurso de mi carrera. Sus sonrisas y abrazos han iluminado mis días y me han motivado a seguir adelante.

A mi querida abuelita cuya amor, ternura y enseñanzas han dejado una huella imborrable en mi corazón. Gracias por sus palabras de aliento, por sus historias y por enseñarme a valorar lo que realmente importa en la vida Con todo mi amor y gratitud,

**Joselyn Estefanía Pilco Piray**

## **AGRADECIMIENTO**

En primera instancia, hago mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas, especialmente a los docentes de la carrera de Educación Inicial, quienes con sus conocimientos y experiencias brindadas contribuyeron en mi formación profesional y humanística.

Quiero agradecer de manera especial a mi tutora de tesis la Mgs Dolores Berthila Gavilanes Capelo por su dedicación, comprensión y paciencia en la realización del siguiente trabajo.

Finalmente, quiero agradecer a las autoridades, estudiantes del Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cicalpa del cantón Colta, por proporcionar los recursos y el entorno adecuado para llevar a cabo esta investigación.

**Joselyn Estefanía Pilco Piray**

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPITULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN .....	14
1.2 PROBLEMA.....	17
1.3 Formulación del problema .....	18
1.4 JUSTIFICACIÓN .....	18
1.5 Objetivos.....	20
1.5.1 Objetivo General.....	20
1.5.2 Objetivos Específicos .....	20
CAPÍTULO II. ....	21
2 MARCO TEÓRICO .....	21
2.1 Definición del juego.....	21
2.1.1 La importancia del juego .....	21
2.1.2 Los beneficios del juego .....	21
2.1.3 Tipos de juegos .....	22
2.2 La importancia del juego .....	23
2.3 El autoconcepto.....	23
2.3.1 Importancia del autoconcepto .....	23
2.3.2 Tipos de autoconceptos.....	24
2.3.3 Características del autoconcepto.....	24
2.3.4 Etapas del autoconcepto.....	25
2.4 Desarrollo del autoconcepto en el contexto escolar.....	26

2.5 El juego como estrategia del desarrollo del autoconcepto .....	26
2.6 Propuesta de actividades que ayuden al fortalecimiento del autoconcepto de los niños a partir del juego tradicional.....	28
CAPÍTULO III.....	33
3. METODOLOGÍA.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33
3.2. Investigación descriptiva .....	33
3.3 Investigación con enfoque cuantitativo.....	33
3.4. Investigación de campo.....	33
3.5. Investigación bibliográfica.....	33
3.6. Diseño de investigación .....	33
3.7. Técnica e instrumento de recolección de datos .....	34
3.7.1 Técnica .....	34
3.7.2 Instrumento.....	34
3.3. Población de estudio y tamaño de muestra .....	34
3.3.1. Población.....	34
3.3.2. Muestra.....	34
3.4. Métodos de análisis.....	34
3.5. Procesamiento de datos.....	35
CAPÍTULO IV.....	36
4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	36
4.1 Análisis e interpretación de la Ficha de Observación.....	36
CAPÍTULO V.....	46
5 CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES .....	46
5.1 Conclusiones.....	46
5.2 Recomendaciones.....	47
Bibliografía.....	48
ANEXOS.....	52

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Actividad No.1 .....	28
<b>Tabla 2.</b> Actividad No. 2 .....	29
<b>Tabla 3.</b> Actividad No. 3 .....	29
<b>Tabla 4.</b> Actividad No. 4 .....	30
<b>Tabla 5.</b> Actividad No. 5 .....	31
<b>Tabla 6.</b> Muestra de estudio.....	34
<b>Tabla 7.</b> Selecciona los juegos que él o ella desea .....	36
<b>Tabla 8.</b> Participa conjuntamente en actividades que realizan los niños .....	37
<b>Tabla 9.</b> Respeta las normas establecidas por la docente .....	38
<b>Tabla 10.</b> Muestra seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos los niños .....	39
<b>Tabla 11.</b> Resuelve de forma autónoma sus necesidades cotidianas .....	40
<b>Tabla 12.</b> Los juegos realizados mejoran su autoestima.....	41
<b>Tabla 13.</b> Presta atención durante las clases .....	42
<b>Tabla 14.</b> Expresa emociones y sentimientos de forma espontánea.....	43
<b>Tabla 15.</b> Demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase .....	44
<b>Tabla 16.</b> Cooperación en actividades y juegos sencillos .....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Selecciona los juegos que el desea.....	36
<b>Figura 2.</b> Participa conjuntamente en actividades que realizan los niños .....	37
<b>Figura 3.</b> Respeta las normas establecidas por la docente.....	38
<b>Figura 4.</b> Muestra seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos.....	39
<b>Figura 5.</b> Resuelve de forma autónoma sus necesidades cotidianas .....	40
<b>Figura 6.</b> Los juegos realizados mejora su autoestima.....	41
<b>Figura 7.</b> Presta atención durante las clases. 7 .....	42
<b>Figura 8.</b> Expresa emociones y sentimientos de forma espontánea .....	43
<b>Figura 9.</b> Demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase. ....	44
<b>Figura 10.</b> Cooperar en actividades y juegos sencillos.....	45

## **RESUMEN**

La presente investigación titulada “El juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto en los niños del nivel inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta” se planteó como objetivo general determinar la importancia del juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto de los niños del nivel inicial. La metodología utilizada se basó en el enfoque cuantitativo, diseño no experimental, técnica de la observación y su instrumento la ficha de observación, la misma que permitió obtener toda la información necesaria. Para la recolección de datos se consideró una muestra de 8 estudiantes de la unidad educativa Cicalpa. En función de lo expuesto, podemos decir que los resultados obtenidos nos han permitido conocer que un porcentaje 30% de niños posee una buena autoestima el resto aún se encuentra en proceso. Al aplicar las actividades relacionadas con el juego, nos ha permitido forjar habilidades tanto cognitivas, emocionales, sociales, físicas, dándonos un resultado satisfactorio.

**Palabras claves:** Autoconcepto, Estrategia, Fortalecimiento, Juego

## ABSTRACT

The present research, entitled “Play as a strategy to strengthen self-concept in children of the initial level 2 in the Cicalpa Educational Unit in the Colta canton” had as its general objective to determine the importance of play as a strategy to strengthen the self-concept of children of the initial level. The methodology used was based on the quantitative approach, non-experimental design, observation technique, and instrument the observation sheet, which allowed us to obtain all the necessary information. A sample of 8 students from the Cicalpa educational unit has been applied for the data collection. Based on the above, we can say that the results obtained have allowed us to know that a percentage of 30% of children have good self-esteem; the rest are still in the process. Applying activities related to the game has allowed us to forge cognitive, emotional, social, and physical skills, giving us satisfactory results.

**Keywords:** Self-concept, Strategy, Strengthening, Game



Reviewed by:  
Mg. Javier Andrés Saltos Chacán  
**ENGLISH TEACHER**  
c.c. 0202481438

# CAPITULO I

## 1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad que aporta al desenvolvimiento de la vida, lo que representa ser una actividad predominante esencialmente en la infancia, ya que en esta etapa se dedica gran parte del tiempo a resolver situaciones ficticias o reales según la edad. Es así que para Alonso (2021), el juego se transforma en un principio metodológico fundamental en la etapa de la educación infantil, donde el estudiante se convierte en el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje al construir su conocimiento desde la observación directa, la exploración, la manipulación, el uso de los sentidos y la experimentación. Contribuye, por ende, a su desarrollo, en tanto, que crea de forma permanente zonas de desarrollo próximo, pero también aporta a su bienestar.

Ahora, al comprenderse que el fortalecimiento del autoconcepto es uno de los factores de bienestar psicológico, para Pérez (2019), el término definido como una serie de elementos que la persona usa para describirse a sí misma, tiene relevancia en la formación de la identidad al construir una imagen propia proveniente de esta y de información obtenida de los demás, cuyas opiniones sobre el aspecto social y corporal exponen las capacidades y limitaciones que se tiene de cada individuo.

Sin embargo aquello reviste la necesidad de establecer estrategias de fortalecimiento desde ámbitos como la educación que como un ente social e importante, contribuye al desarrollo del individuo en cualquier entorno siendo un ser que posee un sin número de conocimientos, actitudes y aptitudes permitiéndole ser un ser humano sano, culto y apto para desenvolverse en la sociedad.

En este sentido, se conoce que toda actividad que conlleve al juego implica vivencias en el infante durante su periodo de desarrollo, donde define su personalidad, su capacidad a través de la interacción; por cuanto, para López (2020), se convierte en una alternativa de apoyo desde el uso de la didáctica al fortalecimiento del autoconcepto desde temprana edad, y desde ámbitos cercanos para el infante como el ámbito educativo; donde el juego promueve en el infante actitudes de comunicación, protección, sensibilización y participación fomentando sentimientos de placer y goce, lo que aporta a fortalecer el aprendizaje.

En función de lo expuesto, la presente investigación aborda el tema del juego como estrategia para el fortalecimiento de autoconcepto de los niños del nivel inicial 2 en la Unidad

Educativa “Cicalpa” en el cantón Colta. Para ello, la estructura del estudio incluye los siguientes puntos:

**Capítulo I: Introducción:** Se trabaja la parte de antecedentes relacionados a la literatura relacionada al tema en estudio tanto a nivel nacional como internacional. Seguidamente se expone el problema y la formulación del problema, la justificación y los objetivos (general y específicos).

**Capítulo II: Marco Teórico:** Relacionado a la revisión de las fundamentaciones de las dos variables: la independiente el juego y la dependiente describiendo, desde el aporte de distintos investigadores, la definición, importancia, tipos, características y su viabilidad en el ámbito educativo. En este apartado, se desarrolla también una propuesta de actividades para fortalecer el autoconcepto con base al uso del juego tradicional.

**Capítulo III: Metodología:** Se describe el tipo y diseño de la investigación, la técnica e instrumento de recolección de datos, la población y muestra, el método de análisis y el procesamiento de datos.

**Capítulo IV: Resultados y discusión:** El capítulo aborda la parte del análisis e interpretación de resultados tomados de información de la ficha de observación aplicada a los infantes del nivel de inicial de la Unidad Educativa en estudio. Seguidamente se tabulan los datos que han sido presentados a modo de gráficos estadísticos para su respectivo análisis e interpretación de lo obtenido.

**Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones:** Finalmente se establecen las conclusiones y las respectivas recomendaciones.

## **1.1 Antecedentes**

A nivel nacional, para esta investigación se revisó en el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo, desde donde se expone la investigación de Rosero (2022), con el tema “Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022”. La autora concluye que se ha comprobado que los juegos no solo facilitan el aprendizaje, sino que también contribuyen al mejor rendimiento académico de los estudiantes. Además, que al combinar elementos tanto tradicionales como innovadores, estos juegos logran despertar el interés y la curiosidad brindando así beneficios tanto a nivel educativo como personal.

El trabajo de investigación, previo a la obtención del Título de master innovación en educación de la Universidad Politécnica Salesiana, Chacha (2022) presenta su trabajo titulado “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues”. El estudio concluye que la estrategia didáctica activa mejora el aprendizaje estudiantil contemplando el desarrollo del pensamiento lógico matemático valiéndose del juego.

Tomando en cuenta los trabajos de investigación realizados dentro de la provincia de Chimborazo, cantón Riobamba, se encuentra el trabajo de investigación de Gómez (2021), sobre la autoestima en el aprendizaje de los niños preescolar de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. La investigación concluye que la aplicación del juego es importante para dar inicio a una clase, donde el grupo de estudiantes debe estar motivado para recibir la clase y, con ello, no generar comportamientos que interrumpan lo impartido. Además, es esencial un clima motivacional del profesorado que contemple el material idóneo a las actividades planificadas, a fin de generar en estos un aprendizaje significativo.

A nivel internacional, desde la Universidad de Mayor de San Andrés, se destaca el tema “Estrategia psicopedagógica basada en el teatro para el fortalecimiento del autoconcepto en niños y niñas de cuarto de primaria de la unidad educativa Vicenta Juariste Eguino, de la ciudad de la Paz” de Ramírez (2021). La autora concluye que para el fortalecimiento del autoconcepto, el programa basado en el juego escénico permitió en el estudiante afianzar la percepción sobre sí mismo, desde el reconocimiento tanto de sus limitaciones como sus capacidades y, con ello, generar métodos de afrontamiento y superación de conductas poco asertivas.

López (2020) expone su trabajo de titulación denominado “Estudio del autoconcepto en un grupo de niños en situación de vulnerabilidad social: propuesta de un programa de intervención”. En el estudio llega a concluir que el autoconcepto es un concepto que se desarrolla y forma a lo largo de la vida del individuo. Durante este periodo, señala, es influenciado por ámbitos como el social, académico y familiar, especialmente, en etapas críticas de su desarrollo como la infancia; lo que hace esencial hacer uso de metodologías lúdicas y motivadoras, donde el juego resulta exitoso con grupos vulnerables que se hallan en situación de exclusión.

## 1.2 PROBLEMA

Al comprenderse que el autoconcepto permite al individuo establecer inferencias sobre sí mismo, sobre su comportamiento en sociedad y la respuesta que los demás proyectan de este, para Palomares (1998) en el proceso de construcción del autoconcepto pueden surgir problemas ligados a la baja autoestima, lo que genera dinámicas negativas en lo emocional.

En este contexto, de los datos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2024), se señala que 1 de cada 10 niños y niñas menores de 5 años de edad no disfrutan con sus cuidadores de actividades relacionadas al juego que son trascendentales para fomentar su desarrollo emocional, cognitivo y social.

A nivel de Latinoamérica, a propósito del Día Internacional del Juego, las estadísticas indican que existe disparidades con relación a prácticas asociadas a los cuidadores y el acceso a oportunidades de juego. Se indica así que 1 de cada 10 infantes no disfruta de actividades con sus cuidadores, lo que limita fomentar su desarrollo cognitivo, emocional relacionado a factores como la autoestima y social (UNICEF, 2024).

En Ecuador, los datos señalan que la calidad de vida del infante entre los 3 a 5 años de edad relacionada a la respuesta emocional de la madre y el apoyo que esta otorga con material de juego apropiado, existe un nivel bajo de calidad, a nivel nacional, en el afecto y calidez con el 18%, además el campo de variedad de oportunidades para la estimulación se ubica con apenas el 8% de apoyo (Banco Interamericano de Desarrollo, 2018).

A nivel de la provincia de Chimborazo, en la que se encuentra el cantón Colta, se indica que existe un alto número poblacional indígena, donde el 59,20% se encuentra en la zona rural. Se manifiesta, de este modo, que en la provincia existen 3 centros infantiles dirigidos a forjar el desarrollo integral del infante entre la edad de 1 a 5 años; pero que en general existen reducidos procesos socioeducativos y baja participación familiar y comunitaria de apoyo al infante, entre otros (Prefectura de Chimborazo, 2023).

A nivel del cantón Colta, los datos de la Prefectura de Chimborazo (2023) señalan que si en esta provincia el jefe de hogar mantiene un nivel de 7,81 años de estudio, en Colta existe un nivel de escolaridad de apenas 4,99 años; lo que indica un bajo apoyo al infante en el ámbito educativo. Además, en el cantón existe apenas una red de apoyo del aprendizaje, es decir, docentes especialistas en el campo en educación inicial y preparatoria, lo que reduce la posibilidad de generar procesos socioeducativos de apoyo a su desarrollo integral (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022). Añadido al hecho de que existen importantes

brechas sociales en el sector rural, al que pertenece Colta, donde los infantes son expuestos a altos grados de violación de sus derechos (Prefectura de Chimborazo, 2023).

La realidad a nivel de Chimborazo y del cantón Colta señala que básicamente no existen datos estadísticos sobre el apoyo del juego como recurso didáctico en el fortalecimiento de la educación, especialmente en el área del autoconcepto. La información está dirigida esencialmente a socializar la situación educativa a nivel general que, como se ha señalado, en el sector rural es deficiente.

Ahora, en el caso de la Unidad Educativa Cicalpa del cantón Colta, entre el periodo académico 2023-2024, se ha observado que existen problemas de apoyo con el juego en áreas como el autoconcepto. Esto obedece a factores como la falta de docentes capacitados en temas de fortalecimiento del autoconcepto que puedan implementar y guiar adecuadamente los juegos y actividades en el contexto educativo y, a la vez, el poco acceso a recursos como juegos o materiales educativos, lo cual dificulta implementar estrategias y, con ello, aportar al desarrollo de habilidades en los infantes.

De este modo, el juego se constituye en una actividad esencial en la niñez, toda vez que produce placer, fomenta la creatividad y la espontaneidad, donde genera actitudes de comunicación, protección, sensibilización y participación creando en ellos sentimientos de placer y goce, lo que en el campo del aprendizaje aporta de manera significativa a su desarrollo integral.

### **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo contribuye el juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto de los niños del Nivel Inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta?

### **1.4 JUSTIFICACIÓN**

Al considerar que el juego es una estrategia para el fortalecimiento de los niños del nivel inicial 2, esta estrategia no siempre es contemplada para forjar aspectos como el autoconcepto. Alonso (2023) comenta así que cuando el estudiante no tiene un autoconcepto claro manifiesta afectación en lo social, afectivo, personal y familiar, lo que obstaculiza sus fines y le lleva a perder interés y motivación por alcanzar nuevas metas.

A lo expuesto, Rashta (2022) añade que aquello puede devenir en situaciones de baja autoestima que pueden conducir a estados de culpabilidad y depresión e, incluso, niveles de

bajo rendimiento escolar y deserción estudiantil, por lo que si no se establecen estrategias de apoyo en ámbitos como el socioemocional, no puede generarse calidad de vida en el infante.

En la provincia de Chimborazo, ante la falta de práctica de juegos recreativos y estratégicos, se reconoce la necesidad del uso de estrategias didácticas como el juego como herramienta para forjar el autoconcepto, debido a la falta de recursos educativos adecuados, lo cual limita la participación activa y el beneficio de poder relacionarse con los demás y, por ende, reduce la posibilidad de desarrollo de habilidades a través del juego.

Es así que la presente investigación tiene como finalidad hacer uso del juego como medio estratégico que aporte al desarrollo del autoconcepto, donde su contribución es la de despertar en el infante un interés mayor hacia un estado de motivación a ejecutar con éxito sus tareas y, con ello, favorecer su bienestar emocional, social y cognitivo hacia una educación integral que promueva la autoestima, autoconfianza, y autoaceptación.

Los beneficiarios del proyecto serán los niños/niñas de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa, puesto que contribuye al desarrollo de su potencial, pero también a mejorar su comportamiento conductual en el aula; por tanto, la elección de este tema se justifica en la importancia de promover su desarrollo integral a través del juego, así como en la relevancia de trabajar en la construcción de una autoimagen positiva y saludable desde edades tempranas. Esto puede contribuir significativamente al bienestar emocional y al éxito académico y social de los niños a lo largo de su vida.

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la importancia del juego tradicional como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto de los niños del nivel inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta.

### **1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar el desarrollo del juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto.
- Evaluar el nivel de fortalecimiento del autoconcepto de los niños y niñas del nivel inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa mediante el uso del juego con el empleo de una ficha de observación.
- Proponer el uso de juegos tradicionales para el desarrollo del autoconcepto en los niños del nivel inicial 2.

## CAPÍTULO II.

### 2 MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Definición del juego

Vygotski señala que el juego surge de la necesidad, en tanto, considera que es un factor base del desarrollo del infante. A la par, entiende que es una acción espontánea que aporta a la socialización, donde le ayuda a establecer límites y a potenciar capacidades como a establecer normas sociales. Esto requiere el uso de la imaginación que por medio de actividades lúdicas se puede incorporar al juego en el ambiente escolar (Gutiérrez, 2017).

##### 2.1.1 La importancia del juego

Oñate y González (2019) indican que el juego es un elemento importante para aprender habilidades durante la etapa infantil que perduran con el tiempo. Se convierte, así mismo, en un oportunidad para que los progenitores generen conexión con sus hijos. Indica que estos son los primeros maestros, donde gran parte de la enseñanza surge por medio del juego, ya que le permite al infante comprender reglas familiares y lo que se espera de este.

Añade que conforme crecen, el juego les posibilita aprender a actuar ante la sociedad. Así mismo, señala que el juego se convierte en un factor agradable y espontáneo que le facilita aprender habilidades motoras y sociales y, a la vez, forjar el pensamiento cognitivo, donde también es esencial comprender que a partir de este, el infante aprende a socializar con otros niños.

##### 2.1.2 Los beneficios del juego

El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones. Entre estas:

- Recoge elementos significativos permanentes para fortalecer habilidades sociales y cognitivas como el pensamiento, la actuación y el sentimiento.
- Es una forma de expresar para comunicar pensamientos, sentimientos o bien evidenciar que algo les sucede.
- Consolida relaciones entre pares en la etapa infantil. Les otorga elementos de interés y estimulación que les permite ejecutar actividades mentales más complejas, por lo que los más pequeños casi siempre aprenden de juegos colectivos que con ejercicios o lecciones impartidas en el aula.

- El juego es un medio útil de expresión, comunicación, construcción y consolidación del aprendizaje nato. (Moreano, 2016 )

### **2.1.3 Tipos de juegos**

Al comprenderse que el juego es una actividad esencial para el aprendizaje y desarrollo infantil, existen una variedad de tipos que pueden ser aplicados para forjar el aspecto socioemocional y psicomotriz del menor de edad. En este sentido, para Alonso (2021), Piaget identificó los distintos tipos de juego según los cambios cognitivos del infante, con funciones distintas según la estructura del menor de edad.

Sin embargo, para Soto (2021) clasificar a los distintos tipos de juego puede resultar en una tarea esencialmente compleja, porque aquello conlleva una serie de factores a considerarse, y porque los juegos pueden compartir características en común que resulta más difícil ubicarlos según su tipo.

Aún así, desde el aporte de los distintos investigadores se ha podido establecer una serie de juegos conforme los distintos criterios de selección que, según Soto (2021), estos obedecen a distintos factores como la finalidad, lo que requiere un proceso de planificación previa, además, según el tipo de agrupamiento, es decir, el número de estudiantes con los que se desea trabajar. Así mismo, al nivel del estudiante y la compatibilidad cultural, entre otros.

En función de lo expuesto, y tomando como referencia a Ardila (2022), se puede encontrar una diversidad de juegos. Entre ellos están:

- **Juegos tradicionales**

Son considerados los juegos típicos, es decir, que pasan de generación en generación. Para su ejecución, es necesario el uso del cuerpo o de objetos adquiridos desde la naturaleza. Tienen vínculo con el desarrollo cultural de una región o país y su historia.

- **Juegos funcionales**

De acuerdo con Veletanga (2021), el niño ejecuta este tipo de juego en la infancia temprana hasta la edad de 2 años. Señala que hace referencia a manipular objetos a su alcance para entretenerse así mismo contribuyendo, de esta forma, a desarrollar su nivel motor y sensorial.

- **Juegos simbólicos**

Este tipo de juego surge a partir de los 2 hasta los 6 años. Se utiliza para desarrollar la capacidad del menor de edad para crear y trabajar mentalmente con símbolos. Quiere decir que el niño ejecuta lo que surge a su alrededor apreciando cada detalle que lo lleva a simbolizar (Veletanga, 2021).

## **2.2 La importancia del juego**

Cabrera (2020) define al juego como un tipo de recurso educativo que ha sido parte de la tarea educativa desde sus inicios.

Asimismo, Bronstein (2001) señala que a partir del juego, el menor de edad conoce el mundo, lo experimenta; desarrolla su potencial y halla medios de expresión libre y espontánea. Se comprende así como una necesidad básica del lado emocional de este. Además, garantiza un desarrollo general de la inteligencia, la afectividad, capacidades físicas, la creatividad, la socialización y, por ende, el aprendizaje.

Para ello, Cabrera (2020) sugiere plantear juegos cooperativos más que de competición, con la intención de buscar objetivos a nivel colectivo, donde la meta no sea ganar o perder, por lo que sugiere usar distintos tipos de juegos tales como de conocimiento, presentación y de confianza considerando problemas de comunicación efectiva, cooperación solidara y dar paso a la resolución no violenta de los conflictos que surjan.

## **2.3 El autoconcepto**

Callay y Guamán (2010) definen que el autoconcepto es la evaluación de sí mismo en la que involucra características, cualidades, habilidades físicas y psicológicas. Además, aporta a fortalecer la identidad con el tiempo, pero depende en gran medida de la llamada esquematización inconsciente.

Visto así, es un componente fundamental de la identidad personal, y puede influir en el autoestima y bienestar emocional. Además, el desarrollo de un autoconcepto saludable es un proceso continuo que implica la comprensión y aceptación de sí mismo.

### **2.3.1 Importancia del autoconcepto**

Fomentar el autoconcepto es clave en la educación infantil. Gran parte de la felicidad depende de cómo se les enseña a mirar lo que les rodea. En este sentido, Masache (2021) menciona que es fundamental que los niños aprendan a valorarse a sí mismos y a reconocer sus propias fortalezas y habilidades. Esto les dará la confianza necesaria para enfrentar los

desafíos y superar cualquier situación difícil. Así, la construcción de una autoestima saludable es un proceso continuo que comienza en la infancia y se desarrolla hasta el final.

### 2.3.2 Tipos de autoconceptos

Para García (2013), el autoconcepto general lleva a la división de autoconceptos específicos, a razón de la amplia variedad de experiencias humanas. Estas son:

- **Autoconcepto físico:** Refiere a la percepción de su apariencia y presencia física, además de habilidades y competencias relacionadas a la actividad física.
- **Autoconcepto académico:** Es el resultado de éxitos, fracasos, experiencias y valoraciones académicas que se tiene en el ámbito escolar.
- **Autoconcepto social:** Es efecto de relaciones sociales, de la facilidad para solucionar situaciones de índole social, de la aceptación de los demás y de la adaptación al medio.
- **Autoconcepto personal:** Involucra aspectos como la percepción individual de la identidad, la autonomía personal, el auto control y la responsabilidad.
- **Autoconcepto emocional:** Relacionado a los sentimientos de bienestar, satisfacción, confianza, equilibrio emocional, seguridad y aceptación personal.

### 2.3.3 Características del autoconcepto

Según Barreno (2015), el autoconcepto puede caracterizarse como:

1. **Organizado:** Es decir, las experiencias vividas que otorgan datos sobre sus propias percepciones. Para reducir los efectos complejos y de multiplicidad de las experiencias, el individuo tiende a simplificar o a categorizar. Las categorías organizan experiencias personales y dan significado.
2. **Multifacético:** Las áreas tienen un sistema de categorización asumido por el individuo y luego compartido con otros.
3. **Jerárquico:** Las fases del autoconcepto generan una jerarquía basada en experiencias individuales. Se sitúan en la base de la jerarquía hasta llegar al autoconcepto general que se ubica en la parte alta.
4. **Estable:** Aunque el autoconcepto general es estable, cuando desciende en jerarquía depende más de las situaciones específicas hasta ubicarse en la parte menos estable.
5. **Experimental:** Al tener más edad y experiencia (esencialmente en el nivel verbal), el autoconcepto se diferencia cada vez más. Conforme el infante coordina

e incluye las parte del autoconcepto, se puede indicar de un autoconcepto estructurado y multifacético.

6. **Valorativo:** No solamente aporta a que el individuo pueda describirse así mismo en distintas situaciones, sino que las valoraciones se realizan comparando con patrones, es decir, con ideales de llegar a ser algo. Se pueden efectuar comparando patrones relativos como observar. Esta dimensión varía en significancia e importancia según la persona y según la situación.
7. **Diferenciable:** Es diferenciable de otros constructos que se relacionan con el autoconcepto. Ejemplo, el autoconcepto está influido por experiencias puntuales.

#### 2.3.4 Etapas del autoconcepto

De acuerdo con Haussler y Milicic (1994), las etapas del autoconcepto son las siguientes:

- I etapa: Existencial o del sí mismo primitivo: Va desde el nacimiento hasta los 2 años. El infante se desarrolla hasta percibirse a sí mismo como un individuo diferente de otros.
- II etapa de sí mismo exterior: Va desde los 2 años hasta los 12 (preescolar y escolar). El periodo en el que recibe más información, por lo que es crucial el impacto del fracaso o éxito que se tenga, y la relación con los adultos. En la etapa escolar, el autoconcepto se asume como ingenuo; es decir, el verse así mismo depende de cómo los demás perciben de este y lo que le comunican.
- III etapa del sí mismo interior: El adolescente se describe desde la identidad. La serie de interacciones sociales vividas en la adolescencia definirán, en gran parte, sus vivencias de éxito o fracaso. Esto influirá para generar cambios en la evaluación de sí mismo.

Aunque en gran medida el autoconcepto se halla construido, se entiende como una etapa importante para la autovaloración social.

Según Barreno (2015), en el autoconcepto interactúan tres componentes. A continuación se explica:

- **Componente cognitivo:** Serie de percepciones, opiniones e ideas que se tiene sobre sí mismo. Esto no influye si son reales o no.

- **Componente emocional y evaluativo:** Es decir, sentimientos a favor o en contra que experimenta la persona, conforme valore lo que haga de sus propias características. Es el componente que más resalta.
- **Componente conductual:** Llamado el componente activo, en tanto, predispone a generar un comportamiento coherente entre lo emocional y cognitivo.

#### 2.4 Desarrollo del autoconcepto en el contexto escolar

Para Barreno (2015), el desarrollo del autoconcepto del niño se construye según las influencias recibidas de su entorno familiar en las primeras etapas de vida, luego de la influencia de conocidos, maestros, amigos. Así, se requieren tres condiciones esenciales para tener una percepción positiva de sí mismo:

1. **Aceptación:** Es una condición esencial para desarrollar el autoestima o autoconcepto positivo. El ser aceptado por el docente aporta al desarrollo de la autoestima por medio de una doble vía. Si el estudiante interpreta positivamente la conducta del profesor, no sentirá miedo al rechazo. El ser aceptado por el docente le permite entender que el trato va en función de lo que puede o no hacer, y no en función de compararlo con lo que los demás hacen o no.
2. **Existencia de límites y de directrices claramente definidos:** Relacionado a las expectativas del docente sobre el estudiante. Es lo que espera que haga o no y en qué nivel lo realiza y su forma de ejecutar. El estudiante usa estas pautas para evaluar su conducta.
3. **Trato respetuoso:** El estudiante tiene una valoración positiva si percibe que el docente lo respeta y estima.

#### 2.5 El juego como estrategia del desarrollo del autoconcepto

De acuerdo con Yugsi et al. (2023), el juego es una de las actividades humanas que ha estado presente en las culturas y las sociedades donde, a su decir, las actividades en la etapa de la infancia han sido de gran importancia para el desarrollo del niño y niña, en tanto, actividades como el juego posibilitan el crecimiento armonioso de la mente, el cuerpo, las emociones, potencia la creatividad y genera ambientes de diversión.

Lo expuesto aplicado al fortalecimiento de aspectos importantes como el autoconcepto dentro de este grupo, para Borbor y González (2019) está orientado a potenciar un desempeño eficaz en distintas áreas como el académico, motivacional y de salud mental,

lo que le permite mantener un equilibrio psicológico y, por ende, reflejar una autoestima positiva.

Es así que para López (2022), los juegos aportan a tener una visión más profunda de sí mismos e inicia con el uso adecuado de los sentimientos y emociones hacia el conocimiento, aceptación y valoración propia con miras a potenciar todas las capacidades y posibles actitudes que contribuyan positivamente al desarrollo integral del infante desde sus primeras etapas de vida.

El tal sentido, para Yugsi et al. (2023) los juegos cooperativos contribuyen positivamente a desarrollar el autoconcepto físico, es decir, el relacionado a hábitos alimenticios, de vida y prácticas deportivas que les motive a participar con otros sin temor a su aspecto físico. Está así mismo, el juego dramático que para Huertas et al. (2021) es un medio didáctico que forja la expresión, la creación dramática, la exploración y descubrimiento que dentro del aula genera una experiencia colectiva de co-formación hacia el aprendizaje de distintas dimensiones a partir de la dimensión corporal.

Lo importante de las actividades que se ejecuten, a través del juego, para potenciar el autoconcepto en el niño y niña deben partir de un proceso planificado y bien estructurado contemplando las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes como sus intereses, a fin de que lo emprendido lleve a resultados positivos que contribuyan a su desarrollo integral.

En este sentido, el Currículo de Educación señala que el juego se convierte en la principal estrategia en la enseñanza y aprendizaje, en el subnivel de inicial 2, que se convierte en una actividad innata del infante, y en donde estos se involucran de manera integral articulando su cuerpo, mente y espíritu (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

La intención es desarrollar la identidad y autonomía del menor, es decir, en aspectos como el autonocimiento; forja la progresiva seguridad, autoestima, independencia, respeto y confianza a sí mismo y hacia las demás prsonas reconociendo tano sus posibilidades como sus limitaciones en el entorno que le rodea (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

## 2.6 Propuesta de actividades que ayuden al fortalecimiento del autoconcepto de los niños a partir del juego tradicional

**Tabla 1.**

*Actividad No. 1*

**Nombre:** La rayuela

**Edad:** 4-5 años

**Ámbito:** Ámbito Identidad y Autonomía

**Objetivo de aprendizaje:** Potenciar una autoimagen y auto concepto positiva mediante la utilización de distintas características que describan al niño.

**Destreza:** Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

**Materiales:** Espacio exterior, tiza, caja, espejo

**Procedimiento:**

- Se dibuja una rayuela en el piso.
- Se indica a los infantes que deben lanzar la piedrita sobre el dibujo y que salte en un pie en cada casilla.
- Se señala que al llegar a la cabecera del dibujo debe pararse y abrir el cofre (este contiene en su interior un espejo).
- Deben sorprenderse de lo que vieron, pero se les pide que no digan nada de lo que vieron.
- Regresan saltando la rayuela.
- Al final de la actividad, el docente les pregunta a todos qué es lo que vieron.
- El docente les motiva con frases positivas de su autoestima.

---

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A

## Tabla 2.

### Actividad No. 2

---

**Nombre:** El juego de las estatuas

---

**Edad:** 4-5 años.

**Ámbito:** Ámbito Identidad y Autonomía.

**Objetivo de aprendizaje:** Reforzar el autoconcepto emocional del infante a través del juego tradicional.

**Destreza:** Identificación y reconocimiento, expresión no verbal.

**Materiales:** Aula, música.

#### Procedimiento:

- El profesor pide a los infantes ubicarse en círculo.
- Se les indica que mientras suena la música, todos deben bailar.
- Cuando para la música, los infantes deben quedarse quietos reflejando una emoción en su rostro.
- Los compañeros deben adivinar de qué emoción se trata.

---

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A

## Tabla 3.

### Actividad No. 3

---

**Nombre:** Policías y ladrones

---

**Edad:** 4-5 años.

**Ámbito:** Desarrollo personal y social.

**Objetivo de aprendizaje:** Fortalecer el autoestima identificando y describiendo las cualidades físicas de sus compañeros.

**Destreza:** Observación, habilidades motoras gruesas, aceptación de sí mismo.

**Materiales:** Cartón para hacer la cárcel, marcadores gruesos, espacio físico, disfraces de policías y ladrones.

**Procedimiento:**

- Los jugadores se dividen en “policías” y “ladrones”.
- La cantidad de ladrones debe ser superior a la de policías.
- Se indica a los niños que los ladrones deben ser atrapados por los policías que los conducen a la cárcel.
- Al final, quienes han sido atrapados en la cárcel deberán dar un paso adelante, para que los demás compañeros destaquen sus cualidades físicas y de personalidad.
- Se debe aclarar que deben ser comentarios positivos.

---

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A

**Tabla 4.**

*Actividad No. 4*

**Nombre:** La gallinita ciega y el collage

**Edad:** 4-5 años.

**Ámbito:** Desarrollo personal y social.

**Objetivo de aprendizaje:** Los niños podrán identificar y hablar sobre sus intereses y habilidades personales.

**Destreza:** Autoexploración, habilidades comunicativas, creatividad.

**Materiales:** Cartulina, lápices, imágenes recortadas de revistas, pegamento.

**Procedimiento:**

- Se pide a los niños que recorten de una revista una imagen que represente su mayor afición o habilidad que crea que posea (cantar, hablar, bailar, actuar, entre otros).
- Luego, se escoge a un niño y se le cubre sus ojos con un pañuelo.
- El juego consiste que en un espacio cerrado, libre de obstáculos, el niño con la venda persiga a sus compañeros.
- A quien atrape, este tiene que dirigirse hacia la cartulina que se ubicará en la pared del aula, y pegará la imagen que escogió.
- Debe describir el por qué escogió la imagen.
- Al final se forma un collage.

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A

**Tabla 5.**

*Actividad No. 5*

---

**Nombre:** El hula, hula

---

**Edad:** 4-5 años.

**Ámbito:** Desarrollo emocional y social.

**Objetivo de aprendizaje:** Los niños podrán identificar y expresar cualidades y logros personales que valoran.

**Destreza:** Autoevaluación, motricidad gruesa y fina, comunicación.

**Materiales:** Cajas pequeñas, materiales para decorar (pinturas, pegatinas, entre otros.), pequeños objetos o dibujos que representen cualidades o logros, espacio exterior, hula, hula

**Procedimiento:**

- Proveer a cada niño una caja pequeña para decorar.

- Pedirles que elijan "tesoros" (objetos pequeños, dibujos, fotos) que representen sus cualidades o logros y los coloquen dentro de la caja.
- Todos deben colocar su caja a 5 metros de su espacio.
- Se pide a cada niño ubicarse frente a la caja (aproximadamente a 5 metros de distancia)
- Los niños deben tomar el hula, hula y con sus habilidades deben trasladarla, sin dejar caer, caso contrario regresan al puesto inicial.
- Quien ganó primero deberá explicar por qué eligió cada tesoro, y así sucesivamente conforme van llegando al punto final.
- Al final, se facilita una discusión sobre la importancia de reconocer y valorar las cualidades personales.

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A

## **CAPÍTULO III.**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación está orientado según el objetivo principal trazado en el estudio, por cuanto, este contempla lo siguiente:

#### **3.2. Investigación descriptiva**

La tesis utiliza la investigación descriptiva, en tanto, describe el fenómeno en estudio; es decir, el juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto dirigido a los niños de Educación Inicial 2, de la Unidad Educativa Cicalpa.

#### **3.3 Investigación con enfoque cuantitativo**

Este tipo de enfoque se centra en la obtención de información a partir de datos numéricos expresados a modo de tablas y gráficas que faciliten su interpretación. En este sentido, la investigación toma como referente la ficha de observación para generar información estadística sobre el uso del juego y el autoconcepto en los infantes de Educación Inicial 2, de la Unidad Educativa Cicalpa del cantón Colta.

#### **3.4. Investigación de campo**

Es conocida como investigación directa, por cuanto, se efectúa en un lugar y tiempo en el que surge el fenómeno abordado. En este caso se realiza en la Unidad Educativa Cicalpa en el cantón Colta.

#### **3.5. Investigación bibliográfica.**

Se efectuó con base al análisis bibliográfico en el que se describieron las principales variables de la investigación centradas en documentación válida como libros, artículos científicos, revistas, tesis de posgrado y trabajos investigativos.

#### **3.6. Diseño de investigación**

##### **No experimental**

El estudio adopta el diseño no experimental dado que no se manipulan las variables de la investigación. En su lugar, se observan los hechos tal como suceden en un tiempo en específico, sin intervención directa.

### 3.7. Técnica e instrumento de recolección de datos

#### 3.7.1 Técnica

El tipo de técnica que se implementa consiste en la observación, mediante la cual se detalla de manera observacional el fenómeno, se analiza y se determina la problemática que presentan los infantes. La técnica ha permitido, de este modo, obtener toda la información necesaria, que ha sido aplicada en las clases presenciales dirigidas a los niños de Educación Inicial 2.

#### 3.7.2 Instrumento

##### Ficha de Observación estructurada

La ficha de observación es una herramienta que posibilita la recopilación de datos. Así se ha aplicado a los niños de la Unidad Educativa Cicalpa del Nivel Inicial 2.

### 3.3. Población de estudio y tamaño de muestra

#### 3.3.1. POBLACIÓN

Se trabajó con una población de 8 estudiantes del Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cicalpa.

#### 3.3.2. MUESTRA

Para la recolección de datos no se consideró el uso de una muestra, por cuanto la población en estudio es pequeña. En la Tabla 7 se resume la población trabajada.

**Tabla 6.**

*Muestra de estudio*

Descripción	Total	Porcentaje
Niños	5	62,5%
Niñas	3	37,5%
Total	8	100%

**Fuente:** Registro de secretaría de la Unidad Educativa Cicalpa.

**Elaborado por:** Joselyn Pilco (2024)

### 3.4. Métodos de análisis

En términos generales, el método hace referencia a los procedimientos para obtener los datos, a fin de dar científicidad al estudio (Gómez, 2021). Aquello aplicado al análisis

involucra el uso de pasos para responder a las preguntas de la investigación, desde donde en el presente estudio se vale del análisis e interpretación de los resultados que son organizados en tablas y gráficos.

### **3.5. Procesamiento de datos**

El procesamiento de datos se ejecutó con base al software Excel, desde el cual se extrajeron tablas y gráficos estadísticos. En cuanto, al análisis y discusión de resultados se utilizaron técnicas lógicas como la deducción, inducción, síntesis y análisis. Para ello, se efectuaron los siguientes pasos:

- Diseño de la ficha de observación.
- Aplicación del instrumento.
- Tabulación de resultados.
- Representación gráfica de los resultados.
- Análisis e interpretación de los datos.

## CAPÍTULO IV.

### 4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dentro del presente capítulo se exponen los principales resultados del instrumento aplicado a los niños del Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cicalpa.

#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

1.- Selecciona los juegos que él o ella desea.

**Tabla 7.**

*Selecciona los juegos que él o ella desea.*

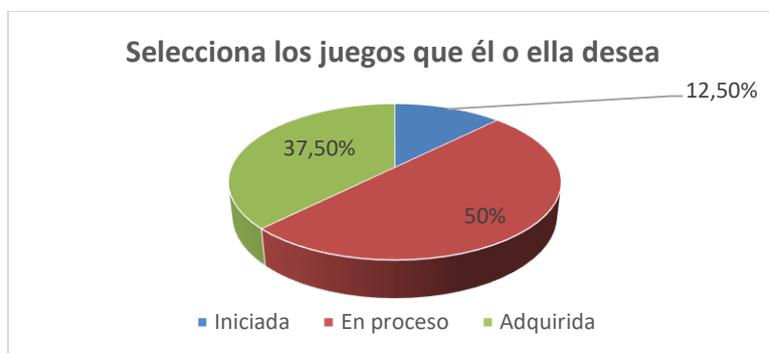
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Iniciada	1	12,5%
En proceso	4	50%
Adquirida	3	37,5%
Total	8	100%

**Fuente:** Observación directa de los niños de la Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Estefanía Pilco Piray

**Figura 1**

*Selecciona los juegos que él o ella desea.*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** Tras efectuar la observación sobre si los niños seleccionan los juegos que desean, los resultados indican que en un 12,5% se encuentran en iniciada, 50% está en proceso y en un 37% adquirida.

**Interpretación:** En resumen, la mayoría de los niños observados se encuentran en alguna etapa de desarrollo de la habilidad para seleccionar los juegos que desean, con una distribución notable entre los diferentes niveles de competencia.

## 2.- Participa conjuntamente en actividades que realizan los niños

**Tabla 8.**

*Participa conjuntamente en actividades que realizan los niños*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Iniciada	1	12,5%
En proceso	2	25 %
Adquirida	5	62,5%
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 2.**

*Participa conjuntamente en actividades que realizan los niños*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** Se observó que un 12,5% los niños y niñas participan conjuntamente en actividades en el nivel iniciado, en un 25% se encuentran en proceso, y en un 62% está adquirida.

**Interpretación:** Estos resultados sugieren la importancia de seguir proporcionando experiencias y oportunidades que apoyen a los niños en cada una de estas etapas de desarrollo, fomentando su capacidad para trabajar en equipo y colaborar de manera efectiva.

### 3.-Respetar las normas establecidas por la docente.

**Tabla 9.**

*Respetar las normas establecidas por la docente.*

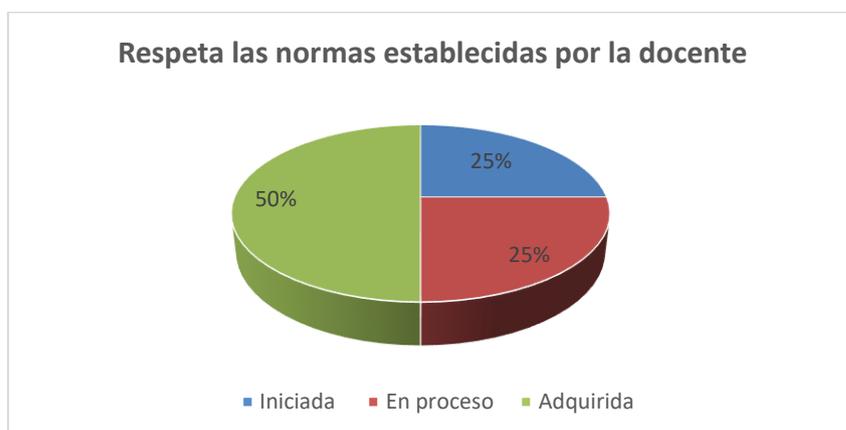
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Iniciada	3	25%
En proceso	2	25%
Adquirida	4	50%
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 3**

*Respetar las normas establecidas por la docente.*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** Se verifica que el 25% de los niños respeta las normas establecidas por el docente en un nivel inicial, el 25% se encuentra en proceso, y el 50% adquirida.

**Interpretación:** Esta distribución sugiere que hay una variabilidad en cómo los niños están internalizando y aplicando las normas establecidas por el docente. Es positivo observar que la mitad del grupo ha adquirido completamente esta habilidad, lo que indica un nivel satisfactorio de comprensión y comportamiento esperado. El 25% que está en proceso muestra un camino de desarrollo y aprendizaje, mientras que el 25% restante ya muestra una conducta favorable en términos de respeto a las normas.

#### 4,- Muestra seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos

**Tabla 10.**

*Muestra seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos los niños*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Iniciada	1	12,5%
En proceso	3	37,5%
Adquirida	4	50%
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 4**

*Muestra seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** Se verifica que el 12,5% de los niños muestran seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos, el 37,5 % está en proceso, el 50% esta adquirida.

**Interpretación:** La mitad de los niños muestran seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos, por lo tanto, es importante seguir creando un ambiente seguro y alegre para los ejercicios y juegos con niños. Esto implica una combinación de preparación, actitud positiva y creatividad. Así, al enfocarte en estas áreas, se puede asegurar que los niños disfruten y se beneficien de la actividad física de manera segura y divertida.

## 5.- Resuelve de forma autónoma sus necesidades cotidianas

**Tabla 11.**

*Resuelve de forma autónoma sus necesidades cotidianas*

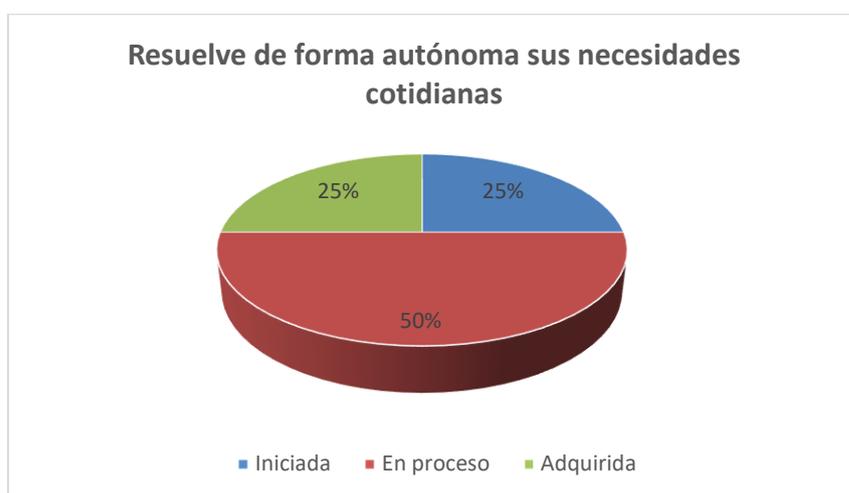
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Iniciada	2	25%
En proceso	4	50%
Adquirida	2	25%
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 5**

*Resuelve de forma autónoma sus necesidades cotidianas*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** En la observación realizada se verifica que el 25% de los niños resuelven de forma autónoma sus necesidades cotidianas en su nivel iniciado, el 50% en proceso, y el 25% adquirida.

**Interpretación:** Los resultados de la observación permite visualizar que el 50 % se encuentran en proceso de resolver de forma autónoma sus necesidades cotidianas, por lo tanto, es importante de seguir proporcionando un entorno de apoyo y oportunidades de aprendizaje que fomenten el desarrollo de la independencia y la autonomía en los niños y niñas, ya que la autonomía permite la integración social.

6.- Los juegos realizados mejora su autoestima.

**Tabla 12.**

*Los juegos realizados mejoran su autoestima.*

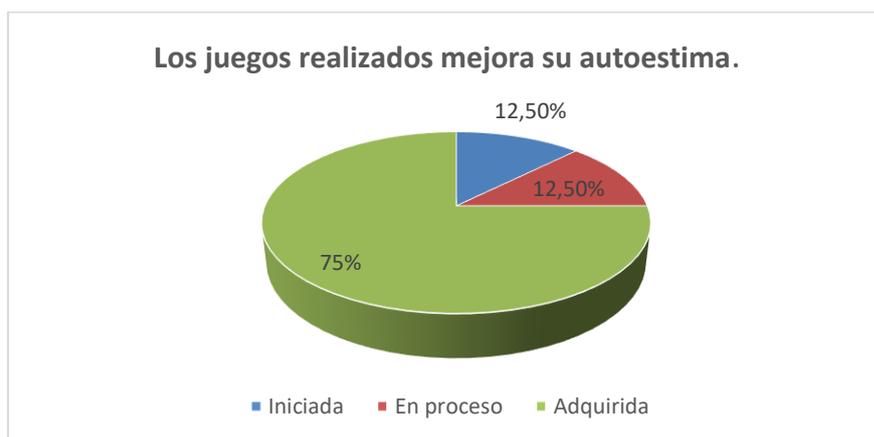
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Iniciada	1	12,5%
En proceso	1	12,5%
Adquirida	6	75%
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 6**

*Los juegos realizados mejora su autoestima.*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** En la observación realizada a los niños se verifica que el 12,5% de los juegos realizados mejora su autoestima en su nivel iniciado, el 12,5% está en proceso, y el 75% adquirida.

**Interpretación:** El resultado refleja que los juegos pueden tener un impacto significativo en la mejora de la autoestima en los niños, donde esta se construye a partir de sus experiencias y la forma en que percibe esas experiencias. Aproximadamente en el 75% de los niños, los juegos mejoran su autoestima, donde esta se adquiere a través de interacciones sociales y experiencias, lo que subraya la importancia de proporcionar ambientes positivos y de apoyo, como los que se crean a través de juegos y actividades recreativas.

7.- Presta atención durante las clases.

**Tabla 13.**

*Presta atención durante las clases.*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Iniciada	1	12,5%
En proceso	5	62,5%
Adquirida	2	25%
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 7**

*Presta atención durante las clases. 7*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** En la observación realizada a los niños y niñas se verifica que el 12,5% de los niños prestan atención durante las clases en su nivel inicial, el 62,5% está en proceso, y el 25% adquirida.

**Interpretación:** Los resultados indican que más de la mitad se encuentra en proceso, por cuanto, la atención al tener importancia en el aprendizaje y rendimiento académico, depende de cómo el docente estimule a sus alumnos al conocimiento. Así, no puede pretender que el estudiante permanezca con el mismo nivel de atención, pero el efectuar actividades que concentren su atención contribuirá a su buen comportamiento, y a realizar actividades más participativas y activas permitiendo generar un mayor interés por abstraer conocimientos.

## 8.- Expresa emociones y sentimientos de forma espontánea

**Tabla 14.**

*Expresa emociones y sentimientos de forma espontánea*

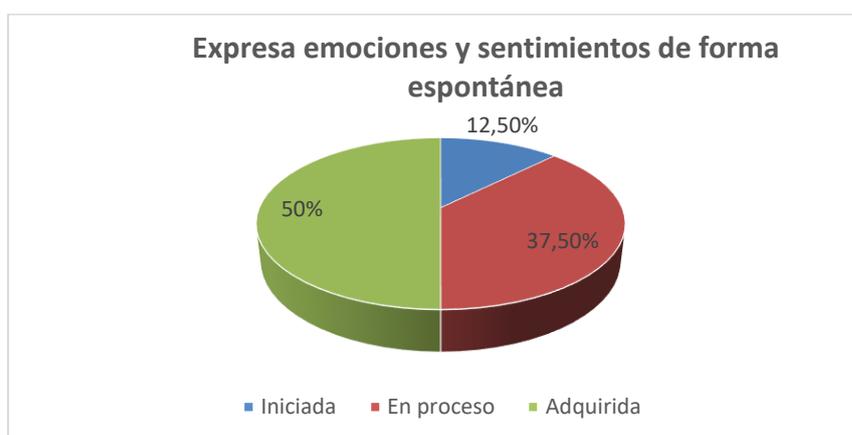
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Iniciada	1	12,5%
En proceso	3	37,5%
Adquirida	4	50 %
Total	8	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 8**

*Expresa emociones y sentimientos de forma espontánea*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** En la observación realizada a los niños y niñas se verifica que el 12,5% de los niños expresa emociones y sentimientos de forma espontánea en su nivel inicial, el 37,5% está en proceso, y el 50% adquirida.

**Interpretación:** Los datos muestran que más de la mitad de los niños expresan emociones y sentimientos. Fomentar la expresión emocional en estos es esencial para su desarrollo integral. Utilizando juegos y actividades diseñadas para este propósito, se puede ayudar a todos los infantes a sentirse más cómodos y competentes en la expresión de sus sentimientos y emociones promoviendo así su bienestar emocional y social.

9.-. Demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase.

**Tabla 15.**

*Demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase.*

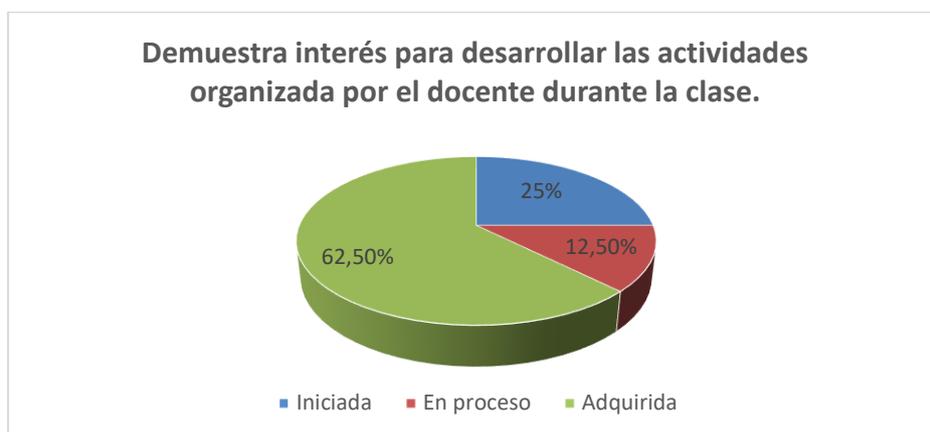
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>Iniciada</b>	2	25%
En proceso	1	12,5%
Adquirida	5	62,5%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 9**

*Demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase.*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** Se verifica que el 25% de los niños demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase en su nivel inicial, el 12,5% está en proceso, y el 62,5% adquirida.

**Interpretación:** Se deduce, de este modo, que el docente está ejecutando actividades que fomentan el interés del estudiante por aprender, al menos, en gran parte de los estudiantes.

10.- Coopera en actividades y juegos sencillos.

**Tabla 16.**

*Coopera en actividades y juegos sencillos*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>Iniciada</b>	1	12,5%
En proceso	3	37,5%
Adquirida	4	50%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Figura 10**

*Coopera en actividades y juegos sencillos.*



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**Análisis:** Se verifica que el 12,5% de los niños coopera en actividades y juegos sencillos en su nivel inicial, el 37,5% está en proceso, y el 50% adquirida.

**Interpretación:** Fomentar la cooperación en niños es esencial para su desarrollo social y emocional. El hecho de que el 50% de los niños ya haya adquirido esta habilidad muestra un progreso significativo, pero también indica la necesidad de continuar promoviendo actividades y estrategias que ayuden al otro 50% a desarrollar y fortalecer sus habilidades cooperativas. A través de un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor, todos los niños pueden aprender a trabajar juntos de manera efectiva y armoniosa.

## CAPÍTULO V.

### 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- En función de analizar el desarrollo del juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto se concluye que el autoconcepto es un componente crucial en el ámbito escolar que afecta múltiples aspectos del desarrollo de cada uno de los infantes, donde un autoconcepto positivo puede impulsar el rendimiento académico, mejorar el comportamiento, promover el bienestar emocional y social y aumentar la motivación y la participación activa en el aprendizaje de los mismos; por lo tanto, es muy importante que las escuelas implementen estrategias y programas que fortalezcan el autoconcepto de los estudiantes para optimizar su experiencia educativa y el desarrollo integral.

Además, el juego tradicional, relacionado a la cultura e historia de un país que se transmite de generación en generación, como estrategia educativa fortalece el autoconcepto, lo que puede ser muy beneficioso para el estudiante que tiene la oportunidad de explorar cada una de sus habilidades, intereses y limitaciones en un entorno seguro y divertido. Esto les permite desarrollar una imagen realista y positiva de sí mismos, lo cual es fundamental para la construcción de un autoconcepto sólido.

- Sobre evaluar el nivel de fortalecimiento del autoconcepto de los niños y niñas del nivel inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa mediante el uso del juego con el empleo de una ficha de observación se concluye que los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cicalpa del cantón Colta, están un nivel medio en proceso de adquirir habilidades como la sociabilidad, respeto de normas, seguridad, alegría al ejecutar ejercicios y juegos, expresar emociones y sentimientos de forma espontánea, interés por desarrollar actividades organizadas por el docente y cooperar en actividades y juegos sencillos; pero esencialmente han logrado mejorar su autoestima. Por el lado contrario, se concluye que con menor nivel pueden seleccionar los juegos que desean, resolver de manera autónoma sus necesidades cotidianas y prestar atención durante las clases.
- Finalmente, respecto a proponer el uso de juegos tradicionales para el desarrollo del autoconcepto en los niños del nivel inicial 2, el diseño de las actividades estuvo

dirigido a fomentar el desarrollo del autoconcepto con actividades tanto fuera como al interior del aula. A través de la participación en diferentes tipos de juegos tradicionales, los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar una variedad de situaciones que les permitan explorar y fortalecer diversos aspectos de su autoconcepto a partir de juegos que tienen un vínculo cultural que ha pasado de generación en generación.

## **5.2 Recomendaciones**

- Se recomienda que la institución implemente de manera prioritaria programas que permitan a los estudiantes explorar y desarrollar un autoconcepto positivo y realista. Esto incluye capacitación para los docentes, actividades curriculares y el involucramiento de la familia para el óptimo desarrollo integral de los niños, con enfoque a una vida plena.
- Se sugiere, así mismo, que la institución implemente estrategias pedagógicas que integren el juego como herramienta clave para el fortalecimiento de autoconcepto de los estudiantes. Esto les brindará una sólida base para el desarrollo integral y el éxito académico de forma positiva y saludable.
- Se recomienda a los docentes aplicar las actividades propuestas y detalladas en esta investigación, que apoyen el desarrollo del autoconcepto en los niños. Esto es esencial porque contribuye a su bienestar emocional social, y les proporciona las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos de la vida con confianza y optimismo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teoría y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid.  
<file:///C:/Users/anamo/OneDrive/Documents/2024/CAAM/PILCO/TEXTOS/EL%20JUEGO%20DOS.pdf>
- Alonso, D. (2023). El autoconcepto como problema personal o social. *Revista ConCiencia*(1), 1-3. <file:///C:/Users/anamo/Downloads/10392-Manuscrito-60885-1-10-20221213.pdf>
- Apo Rosero, E. P. (2022). “Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022”. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9670/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0024-2022.pdf>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 1-8. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269>
- Barreno, M. V. (2015). Acoso escolar y el autoconcepto de los estudiantes de la escuela de educación básica "Dr. Nicanor Larrea León" de Riobamba, período julio-diciembre 2015. Universidad Nacional de Chimborazo, 42-43.
- Bronstein, V. (2001). *Niños Creativos*. Océano.
- Cabrera, M. (2020). El juego como estrategia de enseñanza. Consejo de formación en educación, 29.
- Callay, P. P., & Guamán, C. (2010). Autoconcepto y estilo de vida en los servidores públicos. UNACH.
- Chacha, X. (2022). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de pensamiento lógico matemático en los niños de escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues. Universidad Politécnica Salesiana, 58.
- Educrea. (02 de diciembre de 2019). *13 juegos para fomentar la autoestima en el aula*. <https://educrea.cl/13-juegos-para-fomentar-la-autoestima-en-el-aula/>
- Enciclopedia de juegos. (2024). *Juegos tradicionales*. <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-juegos-tradicionales/>

- García, A. R. (2013). La Educación Emocional, el Autoconcepto, la Autoestima y su importancia en la infancia. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativas*, (44), 241-.
- Gómez Huilcarema, T. K. (2021). El autoestima en el aprendizaje de los niños del nivel preescolar, de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021. Universidad Nacional de chimborazo , 55.
- Gómez, G. (2021). Métodos y técnicas de investigación utilizados en los estudios sobre comunicación en España. *Revista Mediterráneo*, 12(1), 115-127. file:///C:/Users/anamo/Downloads/Dialnet-MetodosYTecnicasDeInvestigacionUtilizadosEnLosEstu-7706797.pdf
- Gutiérrez, M. R. (2017). Grado de Maestro en Educación Infantil. El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMartha.pdf?sequence>
- López, I. (2020). *Estudio del autoconcepto en un grupo de niños en situación de vulnerabilidad social: propuesta de un programa de intervención*. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42579/TFG-G4171.pdf?sequence=1>
- Luna, N. C., & Molero, D. (2013). Revisión teórica sobre el autoconcepto y su importancia en la adolescencia. *Revista electrónica de investigación y docencia (REID)*, (10).
- Masache Talía Fernanda, V. (2021). El juego cooperativo como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” de la ciudad de Loja en el periodo 2019- 2020. Tesis previa a la obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, 186.
- Masache., T. F. (2021). El juego cooperativo como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños de preparatoria de la escuela de educación Básica “dra. Matilde Hidalgo de Procel” de la ciudad de Loja en el periodo 2019- 2020.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Rendición de cuentas 2022. Dirección Distrital 06D04 Colta-Guamote, Ecuador*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/04/06D04.pdf>
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo del niño . [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0007\\_0.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf)
- Oñate, A. E., & Gonzalez. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación. Velezuela .
- Pérez, H. (2019). *Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. Alternativas en Psicología*. <https://alternativas.me/attachments/article/190/2.%20Autoestima,%20teor%C3%AAD>
- Prefectura de Chimborazo. (2023). *“Protección y cuidado a la primera infancia de los niños (1 a 3 años centro de desarrollo infantil - CDI)*. Prefectura de Chimborazo. [https://archivos.chimborazo.gob.ec/lotaip\\_patronato/ANEXOSPAT/proyecto\\_cdi.2023.pdf](https://archivos.chimborazo.gob.ec/lotaip_patronato/ANEXOSPAT/proyecto_cdi.2023.pdf)
- Ramirez Rios , L. A. (2021). Estrategia psicopedagógica basada en el teatro para el fortalecimiento del autoconcepto en niños y niñas de cuarto de Primaria de la Unidad Educativa “Vicenta Juariste Eguino” de la ciudad de La Paz. Universidad Mayor de San Andrés , 192.
- Rashta, E. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija*. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83118/Rashta\\_VEA-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83118/Rashta_VEA-SD.pdf?sequence=1)
- Soto, S. (2021). *El juego. Análisis crítico de las clasificaciones y su utilidad en la selección del juego*. Ele en Red. [https://e-leando.web.uah.es/wp-content/uploads/2021/12/Soto-Sainz\\_El-juego\\_E-eleando-22.pdf](https://e-leando.web.uah.es/wp-content/uploads/2021/12/Soto-Sainz_El-juego_E-eleando-22.pdf)
- UNICEF. (2024). *Cerca de 400 millones de niños y niñas pequeños de todo el mundo sufren habitualmente algún tipo de disciplina violenta en sus hogares, según UNICEF*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/cerca-de-400-millones-de-ninos-y-ninas-mundo-sufren-disciplina-violenta-hogares>
- Veletanga, T. (2021). El juego cooperativo como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica “dra. matilde hidalgo de

procel” de la ciudad de Loja en el periodo 2019- 2020. Universidad Nacional de Loja.  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23861/1/TESIS%20DE%20TALIA%20FERNANDA%20VELETANGA%20MASACHE%20%282%29.pdf>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y  
TECNÓLOGICAS

CARRERA DE EDUCACION INICIAL

**Objetivo general:** Determinar la importancia del juego como estrategia para el fortalecimiento del autoconcepto de los niños del nivel inicial 2 en la Unidad Educativa Cicalpa, cantón Colta.

FICHA DE OBSERVACIÓN

ASPECTOS A OBSERVAR	Escala cualitativa		
	Iniciada	En Proceso	Adquirida
1.- Selecciona los juegos que él desea.			
2.- Participa conjuntamente en actividades que realizan los niños			
3.- Respeta las normas establecidas por la docente.			
4.- Muestra seguridad y alegría al ejecutar ejercicios y juegos.			
5.- Resuelve de forma autónoma sus necesidades cotidianas.			
6.- Los juegos realizados mejoran su autoestima.			
7.- Presta atención durante las clases.			
8.- Expresa emociones y sentimientos de forma espontánea.			
9.- Demuestra interés para desarrollar las actividades organizada por el docente durante la clase.			
10.- Cooperar en actividades y juegos sencillos.			

## Actividades

ACTIVIDAD N.º 1

### LA RAYUELA MÁGICA

ÁMBITO IDENTIDAD Y AUTONOMÍA

**Objetivo**  
De aprendizaje

Potenciar una autoimagen y auto concepto positiva mediante la utilización de distintas características que describan al niño.

**Materiales:** Espacio exterior, tiza, caja, espejo



**Procedimiento**

- Se dibuja una rayuela en el piso.
- Se indica a los infantes que deben lanzar la piedrita sobre el dibujo y que salte en un pie en cada casilla.
- Se señala que al llegar a la cabecera del dibujo debe pararse y abrir el cofre (este contiene en su interior un espejo).
- Deben sorprenderse de lo que vieron, pero se les pide que no digan nada de lo que vieron.
- Regresan saltando la rayuela.
- Al final de la actividad, el docente les pregunta a todos qué es lo que vieron.

El docente les motiva con frases positivas de su autoestima

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019)

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

ACTIVIDAD N.º 2

### EL JUEGO DE LAS ESTATUAS DE COLORES

ÁMBITO IDENTIDAD Y AUTONOMÍA

**Objetivo**  
De aprendizaje

Reforzar el autoconcepto emocional del infante a través del juego tradicional

**Materiales:** Aula, música, globos



**Procedimiento**

- El profesor pide a los infantes ubicarse en círculo y entregarles un globo a cada uno.
- Se les indica que mientras suena la música, todos deben bailar.
- Cuando para la música, los infantes deben quedarse quietos reflejando una emoción en su rostro.
- Los compañeros deben adivinar de qué emoción se trata.

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019)

**Elaborado por:** Joselyn Pilco

ACTIVIDAD N:3

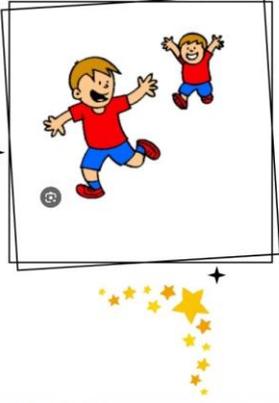
## POLICÍAS Y LADRONES

ÁMBITO: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

**Objetivo De aprendizaje**

Fortalecer el autoestima identificando y describiendo las cualidades físicas de sus compañeros

**Materiales:** Cartón para hacer la cárcel, marcadores gruesos, espacio físico, disfraces de policías y ladrones



**Procedimiento:**  
 Los jugadores se dividen en "policías" y "ladrones".  
 La cantidad de ladrones debe ser superior a la de policías.  
 Se indica a los niños que los ladrones deben ser atrapados por los policías que los conducen a la cárcel.  
 Al final, quienes han sido atrapados en la cárcel deberán dar un paso adelante, para que los demás compañeros destaquen sus cualidades físicas y de personalidad.  
 Se debe aclarar que deben ser comentarios positivos.

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).  
**Elaborado por:** Joselyn Pilco

ACTIVIDAD N:4

## LA GALLINITA CIEGA Y EL COLLAGE

ÁMBITO: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

**Objetivo De aprendizaje**

Identificar y hablar sobre sus intereses y habilidades personales.

**Materiales:** Cartulina, lápices, imágenes recortadas de revistas, pegamento



**Procedimiento:**  
 Se pide a los niños que recorten de una revista una imagen que represente su mayor afición o habilidad que crea que posea (cantar, hablar, bailar, actuar, entre otros).  
 Luego, se escoge a un niño y se le cubre sus ojos con un pañuelo.  
 El juego consiste que en un espacio cerrado, libre de obstáculos, el niño con la venda persiga a sus compañeros.  
 A quien atrape, este tiene que dirigirse hacia la cartulina que se ubicará en la pared del aula, y pegará la imagen que escogió.  
 Debe describir el por qué escogió la imagen.  
 Al final se forma un collage

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019)  
**Elaborado por:** Joselyn Pilco

**ACTIVIDAD N°5**

**ÁMBITO: DESARROLLO EMOCIONAL Y SOCIAL**

## EL HULA, HULA

**Objetivo De aprendizaje**

Los niños podrán identificar y expresar cualidades y logros personales que valoran.



**Procedimiento:**  
 Proveer a cada niño una caja pequeña para decorar.  
 Pedirles que elijan "tesoros" (objetos pequeños, dibujos, fotos) que representen sus cualidades o logros y los coloquen dentro de la caja.  
 Todos deben colocar su caja a 5 metros de su espacio.  
 Se pide a cada niño ubicarse frente a la caja (aproximadamente a 5 metros de distancia).  
 Los niños deben tomar el hula, hula y con sus habilidades deben trasladarla, sin dejar caer, caso contrario regresan al puesto inicial.  
 Quien ganó primero deberá explicar por qué eligió cada tesoro, y así sucesivamente conforme van llegando al punto final.  
 Al final, se facilita una discusión sobre la importancia de reconocer y valorar las cualidades personales.

**Materiales:** Cajas pequeñas, materiales para decorar (pinturas, pegatinas, entre otros.), pequeños objetos o dibujos que representen cualidades o logros, espacio exterior, hula, hula

**Fuente:** Enciclopedia de juegos (2024); Educrea (2019).  
**Elaborado por:** Joselyn Pilco



**Fuente:** Unidad Educativa Cicalpa  
**Elaborado por:** Joselyn Pilco