



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

Título:

El Desarrollo de Habilidades para la Vida a través del Juego en niños de 3 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba

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

Autor:

Parco Simbaña, Sonia Patricia

Tutor:

Mgs. Chicaiza Sinchi Dina Lucia

Riobamba, Ecuador. 2026

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Sonia Patricia Parco Simbaña, con cédula de ciudadanía 0650102676, autora del trabajo de investigación titulado: **El desarrollo de habilidades para la vida a través del juego en niños de 3 a 6 años de la escuela de Educación básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

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

En Riobamba, 01 de junio del 2026



Sonia Patricia Parco Simbaña

C.I: 0650102676

DECLARATORIA SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Yo, Sonia Patricia Parco Simbaña, con cédula de identidad 0650102676, autora del presente trabajo de titulación, declaro de manera expresa que se ha hecho uso de herramientas de inteligencia artificial como apoyo técnico y complementario, exclusivamente en los apartados de introducción, marco teórico y marco metodológico.

El uso de dichas herramientas se limitó a actividades de apoyo en la organización de ideas, mejora de redacción, corrección de estilo y claridad expositiva, sin que ello implique la generación autónoma de contenidos académicos, análisis, interpretaciones, resultados, conclusiones o aportes originales que constituyen la esencia del trabajo investigativo.

Se deja constancia de que todas las decisiones académicas, el desarrollo conceptual, el enfoque metodológico, la selección y análisis de fuentes, así como la interpretación de los resultados, son de exclusiva responsabilidad de la autora, en concordancia con los principios de originalidad, honestidad académica, ética investigativa y responsabilidad intelectual establecidos por la Universidad Nacional de Chimborazo y la normativa vigente aplicable a los trabajos de titulación.

Asimismo, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial no sustituyó en ningún caso el criterio académico propio, ni vulneró las disposiciones institucionales sobre plagio, propiedad intelectual y autoría, manteniéndose el cumplimiento de las normas de citación y referenciación correspondientes.

La presente declaratoria se incorpora con el propósito de garantizar la transparencia académica y el uso ético y responsable de tecnologías emergentes en el proceso de elaboración del trabajo de titulación.



Sonia Patricia Parco Simbaña

C.I:0650102676

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs, Dina Lucia Chicaiza Sinchi 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: **El Desarrollo de Habilidades para la Vida a través del Juego en niños de 3 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba**, bajo la autoría de Sonia Patricia Parco Simbaña; 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 01 días del mes de junio de 2026.



Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi

C.I: 0602374258

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **El Desarrollo de Habilidades para la Vida a través del Juego en niños de 3 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba**, presentado por Sonia Patricia Parco Simbaña, con cédula de identidad número 0650102676, bajo la tutoría de Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi; 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 01 de junio de 2026

Mgs, Angélica María Jácome Vera.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs, Virginia Barragán Erazo.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs, Edison Fabián Tigse Díaz.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNA CH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01:06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **PARCO SIMBAÑA SONIA PATRICIA** con CC: **0650102676**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGIAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA A TRAVÉS DEL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA NIDIA JARAMILLO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**, cumple con el **9 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COPILATION**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 11 de febrero de 2026

Mgs. Dina Lucia Chicalza Sinchi
TUTORA

DEDICATORIA

Quiero dedicar este logro importante en mi vida a mi Dios, quien fue mi guía y fortaleza a lo largo de mi vida.

A mi padre Juan Manuel Parco Carrillo, a mi madre Purificación Simbaña Daquilema y a mis hermanos, quienes han sido un gran ejemplo e inspiración a lo largo de mi vida. Ellos fueron quienes todos los días me alentaron en este proceso de la carrera universitaria, les doy las gracias por ayudarme a perseguir mis sueños y por ser mi apoyo incondicional en cada desafío que he enfrentado, aun cuando no podía seguir, ellos fueron quienes me dieron la fuerza necesaria para seguir sus oraciones me mantuvieron de pie y sus sabias palabras que me han llenado de fortaleza a lo largo de mi vida. Quiero recalcar que este logro no es solo mío, sino un esfuerzo colectivo de las personas que formaron parte de mi vida. Le agradezco grandemente a mi familia por su inquebrantable apoyo y especialmente por creer en mí aun cuando yo no creía poder, me levantaban en cada paso del camino.

De igual manera a una persona especial en mi vida, Juan David Parco Simbaña que, a pesar de encontrarse en otro país me apoyo y me lleno de sus consejos, sé que a pesar de que sea difícil estar lejos él me apoyaba y se alegraba de mis logros.

A mi querido, Jhefferson Styven, le agradezco especialmente por su paciencia y compañía a lo largo de la realización de esta investigación. Su apoyo fue fundamental para culminar este proyecto con éxito. Gracias por enseñarme el valor de la perseverancia y la dedicación, por enseñarme a vivir la vida y seguir pese a las dificultades, por ayudarme a no rendirme y que este sueño se cumpla, ha estado durante todo mi proceso y eso siempre se lo agradeceré.

Sonia Patricia Parco Simbaña

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento para mi Dios, por guardarme y guiar mis pasos, por darme suficiente sabiduría para alcanzar y lograr mis sueños.

A mis queridos padres Juan y Purificación y a mi familia, les debo mis más sinceros agradecimientos. Han sido un apoyo fundamental en mi vida.

Y como no a la Universidad Nacional De Chimborazo, por abrirme las puertas y darme la oportunidad de realizar mi carrera universitaria. Ha sido una experiencia enriquecedora que me ha permitido crecer como estudiante y como persona.

Agradezco de todo corazón a mis estimados docentes, quienes han dejado una profunda huella en mi formación académica y personal. Gracias por enseñarme con mucho amor y paciencia, por transmitirme su pasión por la educación y por ser ejemplo para seguir. El compromiso con el aprendizaje de sus estudiantes ha sido inspirador.

Expreso un agradecimiento infinito a mi tutora Mgs. Dina Chicaiza por su apoyo y guía en el transcurso de la realización de la tesis, por su aliento y buenos deseos, por compartir su extenso conocimiento, por su paciencia y por ser una persona ejemplo a seguir. Sin su ayuda no pude haber culminado con este proyecto. Muchas gracias.

Sonia Patricia Parco Simbaña

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

**DECLARATORIA SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA
ARTIFICIAL**

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	15
1.1 Antecedentes de la investigación	16
1.2 Planteamiento del problema	17
1.3 Justificación.....	18
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo General	19
1.4.2 Objetivos Específicos	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.	20
2.1 ¿De dónde nacen las habilidades para la vida?	20
2.2 Habilidades para la vida	20
2.3 Clasificación de las habilidades para la vida.....	20
2.3.1 Habilidades cognitivas	21
2.3.2 Habilidades sociales	21
2.3.3 Habilidades emocionales	21
2.4 El juego.....	22
2.5 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla.....	23

2.6	Importancia del Juego en el Desarrollo de Habilidades para la vida	24
CAPÍTULO III. METODOLOGIA		26
3.1	Enfoque	26
3.1.1	Enfoque cualitativo.....	26
3.2	Diseño de investigación.....	26
3.2.1	Investigación No Experimental	26
3.3	Tipos de investigación.....	26
3.3.1	Investigación Bibliográfica	26
3.3.2	Investigación De campo	26
3.4	Nivel o alcance de la investigación	27
3.4.1	Descriptiva.....	27
3.5	Técnica e instrumento de recolección de Datos	27
3.5.1	Técnica de observación directa	27
3.5.2	Instrumento Ficha de Observación.....	27
3.6	Población de estudio y tamaño de muestra	27
3.6.1	Población	27
3.6.2	Muestra.....	28
3.7	Métodos de análisis, y procesamiento de datos.....	28
3.7.1	Métodos de análisis	28
3.7.2	Procesamiento de datos	28
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		29
4.1	Resultados	29
4.2	Discusión	39
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.		41
5.1	Conclusiones	41
5.2	Recomendaciones.....	41
CAPITULO VI. PROPUESTA		42
6.1	Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades para la vida.....	42
BIBLIOGRAFÍA		47
ANEXOS		49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población	28
Tabla 2	Comparte materiales con sus compañeros	29
Tabla 3	Coopera en juegos grupales	30
Tabla 4	Respetar turnos y reglas del juego	31
Tabla 5	Se comunica verbalmente para organizar la actividad.....	32
Tabla 6	Expresa alegría, entusiasmo o interés durante el juego	33
Tabla 7	Controla la frustración ante pérdidas o errores	34
Tabla 8	Muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda).....	35
Tabla 9	Propone ideas o soluciones dentro del juego	36
Tabla 10	Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente.....	37
Tabla 11	Resuelve problemas simples que surgen en la dinámica	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Comparte materiales con sus compañeros	29
Gráfico 2 Cooperera en juegos grupales	30
Gráfico 3 Respeta turnos y reglas del juego	31
Gráfico 4 Se comunica verbalmente para organizar la actividad	32
Gráfico 5 Expresa alegría, entusiasmo o interés durante el juego	33
Gráfico 6 Controla la frustración ante pérdidas o errores	34
Gráfico 7 Muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda).....	35
Gráfico 8 Propone ideas o soluciones dentro del juego	36
Gráfico 9 Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente.....	37
Gráfico 10 Resuelve problemas simples que surgen en la dinámica	38

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado, el desarrollo de habilidades para la vida a través del juego en niños de 3 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba, tiene como objetivo general, analizar la importancia del juego para el desarrollo de habilidades para la vida en niños de 3 a 6 años. Con el fin de lograr este propósito se ha empleado una metodología con enfoque cualitativo el cual implica la recopilación y análisis de información de las variables, así también el diseño no experimental, el cual se realizó mediante una ficha de observación y su debido análisis sin la manipulación de estos datos. Se detalló el enfoque y el tipo de investigación, bibliográfico documental, que se fundamentó en documentos de sitios web, artículos, tesis que respaldan las variables con argumentos teóricos dentro de la investigación; de campo y exploratoria; realizada en el lugar de los hechos en la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo con los respectivos instrumentos creados por el investigador, lo que permitió que se obtengan datos verídicos y reales; el nivel de investigación fue descriptivo; la técnica e instrumento de recolección de datos; se utilizó una ficha de observación con indicadores específicos que indicaron las dificultades que se presentan en el día a día en los niños de 3 a 6 años, mediante la observación directa, y finalmente el método de análisis y procesamiento de datos permitió detallar cuales fueron las dificultades que presentan los niños en estas edades no en su totalidad pero un porcentaje de ellos, demostrando así que las habilidades para la vida son fundamentales en la primera infancia para que el niño tenga un buen desarrollo integral tanto en el ámbito educativo, social y personal. A partir del análisis de los resultados se elaboró algunas estrategias relacionadas con los 7 ámbitos de educación inicial y como el juego es esencial en cada una de las actividades para un aprendizaje significativo.

Palabras claves: Habilidades, desarrollo, juego, actividades, vida

ABSTRACT

This research study, titled “The Development of Life Skills Through Play in Children Aged 3 to 6 at the Nidia Jaramillo Education Basic School in Riobamba city,” has the overall objective of analyzing the importance of play for the development of life skills in children aged 3 to 6. To achieve this objective, a qualitative methodology was employed, involving the collection and analysis of information on the variables, as well as a non-experimental design, carried out using an observation form and subsequent analysis without manipulating the data. The research approach and type were detailed as follows: bibliographic-documentary, based on documents from websites, articles, and theses that support the variables with theoretical arguments within the research; and field and exploratory, conducted at the Nidia Jaramillo Education Basic School using instruments created by the researcher, which allowed for the collection of accurate and real data; the research level was descriptive; the data collection technique and instrument used an observation form with specific indicators that identified the difficulties encountered in daily life by children aged 3 to 6 years, through direct observation; and finally, the method of data analysis and processing allowed for a detailed of the difficulties faced by children in this ages—not all of them, but a percentage of them—thus demonstrating that life skills are fundamental in early childhood for the child to achieve comprehensive development in educational, social, and personal spheres. Based on the analysis of the results, several strategies were developed for the seven domains of early childhood education, emphasizing the essential role of play in each activity for meaningful learning.

Keywords: Skills, development, play, activities, life.



Reviewed by:
Ms.C. Ana Maldonado León
ENGLISH PROFESSOR
C.I.0601975980

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la importancia del juego para el desarrollo de habilidades para la vida en niños de 3 a 6 años, las cuales se definen como “un gran grupo de habilidades psicosociales e interpersonales que pueden ayudar a las personas a tomar decisiones informadas, comunicarse de manera efectiva y desarrollar estrategias de afrontamiento y autogestión que pueden ayudar a llevar una vida saludable y productiva” (UNFPA-UNICEF, 2019, p.3). Estas representan pilares fundamentales necesarios para el desarrollo integral de los niños, puesto que, les permite enfrentar los desafíos y problemas del día a día, fortaleciendo la autonomía y la interacción social, facilitando la comunicación, tomar decisiones de manera autónoma, resolver problemas y regular sus emociones, lo que contribuye las bases para su crecimiento personal y académico.

El juego se constituye como una herramienta poderosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial, ya que los niños, aprenden y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural. Contribuyendo a que los niños exploren el mundo que los rodea y adquieran nuevas experiencias que mejoran su capacidad de resolución de problemas y fortalecer sus relaciones interpersonales. “el aprendizaje a través del juego apoya en general el desarrollo saludable, los beneficios y el papel del aprendizaje a través del juego difieren dependiendo de los contextos y las culturas” (Zosh et al., 2017, p.3). No obstante, no se puede definir simplemente como un tiempo de recreación, sino más bien como una oportunidad de explorar, experimentar y de vivir.

Así es como en el presente trabajo de investigación se analizó como el juego aporta significativamente a la formación cognitiva, motora, física, emocional y social en esta etapa de formación, favoreciendo el desarrollo de competencias a través de la exploración del entorno que los rodea, ser ellos mismos y conocer su identidad. Además, se propuso actividades lúdicas que contribuyan a un buen desarrollo de estas destrezas y que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea óptimo y significativo.

Además, se plantea una breve estructura en seis capítulos:

Capítulo I: se conocen los antecedentes de la investigación, el planteamiento del problema, la justificación en el cual se sintetiza del porque se llevó a cabo este trabajo de investigación y así también los objetivos generales y específicos.

Capítulo II: se destaca el marco teórico con las variables dependientes e independientes.

Capítulo III: marco metodológico se detalla el tipo de investigación: bibliográfica, enfoque, diseño de investigación no experimental, técnica e instrumento de recolección de datos, población de estudio y tamaño de muestra y finalmente el método de análisis y el procesamiento de datos.

Capítulo IV: interpretación de resultados mediante la tabulación de datos.

Capítulo V: se destaca conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI: se detalla las citas bibliográficas y anexos.

1.1 Antecedentes de la investigación

En el ámbito educativo las habilidades para la vida y el juego en los niños, es muy relevante debido a su impacto e importancia en su cotidianidad. Basados en diferentes proyectos de investigación que han abordado esta temática revelando hallazgos formidables se evidencian trabajos de tesis citados a continuación:

Olmeda et al. (2018), Madrid, “La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo”. Este estudio analiza como el juego es la principal actividad que caracteriza la infancia, destacando su presencia en distintos escenarios históricos y culturales, contribuyendo al desarrollo de habilidades para la vida siendo este fundamental para que el niño sea autónomo y se enfrente a los desafíos que se presentan en su diario vivir. Para ello, utilizaron una doble vía de aproximación. En la primera parte, una investigación bibliográfica acerca del juego infantil y en la segunda parte del informe recolectaron la voz de los niños a través de un trabajo de campo. Resaltando que los niños que han participado en la investigación han expresado el sentido creativo de la actividad lúdica ante la situación de tener que decidir a qué jugar en un escenario poco estructurado.

García Vásquez (2023), México, “Desarrollo de Habilidades para la Vida en Infantes Vulnerables mediante una Orquesta de Percusiones”. Este trabajo investigativo describe las experiencias musicales provenientes de la participación en una orquesta de percusiones generan el desarrollo de habilidades, coadyuvando a la resolución de efectos de riesgo, es decir, de la vulnerabilidad en los infantes. La intervención se centró en atender la problemática percibida en las y los estudiantes al presentar situaciones de vulnerabilidad derivando en prácticas no asertivas, las cuales se hacen visibles en los casos de acoso escolar, bajo desempeño académico y problemas de autorregulación de emociones. Siendo el principal objetivo el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades para la vida a través de la práctica orquestal percutiva que permita aminorar el grado de vulnerabilidad y de conductas no asertivas. Concluyendo que, además de desarrollar las habilidades para la vida y las conductas asertivas dentro y fuera de la escuela, impacta en el bienestar social a largo plazo, al identificarse como seres creativos, sensibles, propositivos y asertivos.

Y finalmente, Borbor et al. (2024), “Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico”. Dentro de su principal descubrimiento se cuentan la identificación de las competencias básicas a desarrollar en los niños, las cuales son: cognitivas, motoras y socioemocionales. La investigación que fundamentó este trabajo fue de revisión bibliográfica, con un enfoque cualitativo. Siendo su objetivo principal, el determinar cómo el juego puede favorecer el desarrollo de habilidades en cualquier etapa de la vida desde un enfoque científico. Finalmente, concluyendo que la literatura científica apoya que el juego es una herramienta altamente efectiva para alcanzar el desarrollo de las competencias básicas en diversas etapas de la vida.

En este sentido, la investigación se lleva en la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba y se apoya en dichos antecedentes, pero busca aportar un enfoque innovador y práctico, proponiendo actividades inéditas que vinculen el juego con el desarrollo de habilidades específicas para la vida, adaptadas a la realidad de los niños de 3 a 6 años.

1.2 Planteamiento del problema

La educación inicial es una etapa clave en la vida de los niños, porque en ella se forman las bases para aprender, convivir y relacionarse con los demás, destrezas que ayudan a los niños a desenvolverse mejor en la escuela y en su entorno familiar y social.

De acuerdo a investigaciones y estudios realizados a nivel mundial se destacan que 7 de cada 10 niños presentan dificultades en la realización de actividades cotidianas, es por ello que, UNICEF mostrando preocupación por los niños elaboró el Marco Global de Habilidades Transferibles “Cada niño aprende” el cual tiene como objetivo principal “el apoyar a los gobiernos en identificar y analizar una gama de habilidades relevantes para cada contexto, a fin de que los niños puedan ser exitosos en la vida, en la educación y en el trabajo” (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia , 2020, p.33). De acuerdo a este documento este plan estratégico es relevante en el ámbito educativo debido a que se pueden reconocer las diferentes habilidades que el niño debe desarrollar en cada una de las dimensiones de aprendizaje y supone lograr un fortalecimiento en los sistemas educativos, integrando el juego como herramienta primordial.

En América Latina y el Caribe “a pesar de los avances en materia de desarrollo que ha logrado la región, aún se enfrentan a importantes desafíos en la adquisición de las habilidades necesarias para salir adelante en la vida” (UNICEF, 2024, p.5), en este documento se resalta que un factor causante de estas dificultades y problemas en las aulas de trabajo fue la pandemia, sin embargo la UNICEF “cree que es fundamental fomentar la inversión y coordinar las acciones que fortalezcan los sistemas de educación formal y no formal para garantizar, especialmente los de las poblaciones más excluidas, puedan adquirir habilidades que les ayuden a desarrollar todo su potencial” (UNICEF, 2024, p.7). Además, el juego como estrategia pedagógica ha sido subestimado frente a enfoques más académicos lo que limita el desarrollo de estas competencias habilidades esenciales para la vida.

Por otro lado, en Ecuador se evidencia un porcentaje de niños que presentan problemas, dado que muchas de las docentes consideran el juego como una pérdida de tiempo, solo entretenimiento o hacen uso de metodologías tradicionales. Según Peinado & González, (2020) citado por Berzosa (2021), declara que la “educación de los niños en los primeros niveles educativos representa una problemática, si en el hogar y en el centro educativo no se conjugan actividades que involucren experiencias en las cuales el juego sea parte esencial de su desarrollo” (p.3). En relación con estas investigaciones se puede evidenciar que no se da la mayor importancia en emplear el juego como instrumento fundamental en el desarrollo de las habilidades para la vida, lo que provoca deficiencias en el sistema educativo.

En la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo se ha identificado que los niños de 3 a 6 años presentan dificultades al momento de: comer solos, amarrarse los cordones, ir al baño, jugar con los demás niños en aspectos como la comunicación, la convivencia y la resolución de conflictos, actividades que resultan útiles para su vida cotidiana. A algunos de ellos se les dificulta desarrollar estas tareas que para otros pueden ser sencillas. No implementan el juego como tal, para desarrollar estas cualidades porque les quita tiempo, o muchas de las veces solo los mantienen en las aulas.

El juego como instrumento pedagógico es esencial dentro del proceso de desarrollo integral de los niños, sin embargo, no se le da la relevancia que merece, por lo cual el problema sigue existiendo en las unidades educativas, y para dar solución a esto es necesario implementar el juego como una estrategia primordial.

1.3 Justificación

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2021) juntamente con el Currículo Nacional de Educación Inicial señalan que la educación debe ser de calidad e integral, lo que quiere decir que no se basen simplemente en la enseñanza de teorías o contenidos, sino también en la enseñanza de valores y capacidades que les ayuden a los niños a afrontar la vida cotidiana. De modo que se formen niños responsables, autónomos y demás. Teniendo en cuenta que la plasticidad de los niños de 3 a 6 años es de suma importancia para enseñarles a ser autosuficientes, y no dejar vacíos que puedan afectar su diario vivir.

El presente proyecto se justifica en la necesidad de responder a la problemática presente, ya que, en la actualidad es fundamental en educación inicial enfocarse en el desarrollo de las habilidades para la vida definidas como aquellas competencias que permiten a los niños tener una buena relación con los demás, ser resilientes, controlar y expresar sus emociones y enfrentar sus problemas de manera confiada y segura. Cada una de estas habilidades son esenciales para la formación integral. No dejando de lado el juego que es imprescindible para que los niños adquieran estos conocimientos de manera práctica y divertida, dejando que ellos construyan su propio aprendizaje.

Por otro lado, es relevante destacar la relevancia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades para la vida, puesto que es necesario garantizar que los niños adquieran estas capacidades lo que les permita desenvolverse y ser ellos mismos en la vida cotidiana y así poder contribuir a su desarrollo integral. Esto implica adaptar cada una de las actividades de acuerdo a las necesidades de los niños con el fin de que se fortalezca el trabajo en equipo, la resiliencia, resolución de problemas, entre otras.

De manera que, los beneficiarios del trabajo investigativo serán todos los niños de 3 a 6 años, docentes y padres de familia de las instituciones educativas de educación inicial, porque la investigación aporta con fundamentos teóricos basado en documentos bibliográficos y se propone estrategias lúdicas que potencien el desarrollo de las habilidades para la vida en el proceso de enseñanza- aprendizaje, facilitando así la práctica docente, el cual tiene como fin favorecer el procedimiento de enseñar y el bienestar personal.

El proceso del desarrollo de estas habilidades en los niños a través del juego contribuirá de manera significativa en los niños, ya que les permitirá a tomar las riendas de su vida, manejar de manera eficiente los retos que se presentan día a día además les ayudara a ser confiados y seguro al momento de tomar decisiones, mejorando así su vida tanto en el ámbito educativo, social y personal.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Analizar la importancia del juego para el desarrollo de habilidades para la vida en niños de 3 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Conocer las principales habilidades para la vida y su aplicabilidad en las actividades cotidianas del niño mediante una sustentación bibliográfica.
- Identificar las dificultades que el niño presenta en las actividades escolares a través de técnicas e instrumentos de investigación.
- Proponer actividades lúdicas que potencien el desarrollo de las habilidades para la vida en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1 ¿De dónde nacen las habilidades para la vida?

Organización Mundial de la Salud (1993) citado por Gómez (2025) afirma que:

Life Skills Education in Schools es una iniciativa de la división de Salud Mental de la OMS la cual da a conocer destrezas psicosociales para ser promovidas a nivel internacional en ámbitos escolares. Estas surgen luego de un proceso investigativo que tuvo una duración de veinte años, donde profesionales construyeron esta iniciativa manteniéndola en prueba constante, por lo cual su estructura termina siendo sólida, coherente, atractiva y flexible para ser promovida en cualquier contexto social, cultural y económico (p. 28).

Esta iniciativa fue un logro muy importante para el sistema educativo, ya que surgen competencias clasificadas de acuerdo a categorías, definiendo cada una de las habilidades que son primordiales en educación inicial.

“La OMS propuso las Habilidades para la Vida en el marco de la educación formal, para complementar la experiencia vital de socialización con nuevas oportunidades de aprendizaje” (MINSA, 2023, p.3).

Siendo una nueva forma de aprendizaje estas habilidades son esenciales, ya que de acuerdo a sus definiciones permiten que las personas sean autónomas e independientes.

2.2 Habilidades para la vida

De acuerdo con MINSA (2023):

Es un enfoque educativo centrado en la enseñanza de destrezas. De naturaleza psicosocial: pueden aplicarse en el área de las acciones personales, las relaciones sociales o las acciones para transformar el entorno a favor de la salud y el bienestar. Su esencia incluye tanto el empoderamiento y la realización individual, como la lucha por objetivos comunes (p.2).

El desarrollo de estas habilidades en educación inicial prepara a los niños para afrontar las dificultades que puedan presentarse en el ámbito educativo, personal y laboral. Cada una de estas competencias están ligadas para tener una vida satisfactoria y digna.

En las aulas educativas el docente es el encargado de potenciar cada una de estas destrezas, puesto que es el único que sigue de cerca el desempeño de cada uno de los estudiantes y cada uno de ellos tienen el derecho de tener una educación de calidad.

2.3 Clasificación de las habilidades para la vida

Ministerio de Educación del Ecuador (2023), clasifica estas habilidades en 3 categorías; estas son:

2.3.1 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas se refieren a las distintas habilidades intelectuales o habilidades del pensamiento.

- Autoconocimiento
- Pensamiento crítico
- Manejo de problemas
- Toma de decisiones
- Pensamiento creativo

2.3.2 Habilidades sociales

Promueve la interacción positiva con los demás, el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación efectiva.

- Trabajo en equipo
- Conciencia social
- Pensamiento ético
- Empatía
- Relaciones interpersonales
- Manejos de conflictos
- Comunicación afectiva/asertiva
- Conciencia global

2.3.3 Habilidades emocionales

Ayudan a las personas a reconocer, comprender y gestionar sus emociones de manera saludable.

- Manejo de emociones y sentimientos
- Manejo de estrés y tensiones

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2023): se enfocan en el desarrollo de las 15 habilidades priorizadas en el Sistema Educativo para todos los niveles, subniveles y Educación para personas jóvenes y adultas; estas son:

- **Autoconocimiento:** es el conocimiento de uno mismo.
- **Pensamiento crítico:** es la capacidad de analizar información, reflexionar y emitir juicios razonados antes de actuar.
- **Manejo de problemas:** consiste en identificar dificultades y buscar estrategias adecuadas para resolverlas.
- **Toma de decisiones:** permite elegir la mejor alternativa considerando las consecuencias y beneficios.

- **Pensamiento creativo:** es la habilidad para generar ideas nuevas, innovadoras y útiles frente a diferentes situaciones.
- **Trabajo en equipo:** consiste en colaborar con otras personas para alcanzar objetivos comunes de manera organizada y respetuosa.
- **Conciencia social:** es la capacidad para comprender las perspectivas y empatías con los demás considerando la diversidad de contextos, culturas y personas
- **Pensamiento ético:** Capacidad de tomar decisiones basadas en principios éticos y actuar de manera responsable y respetuosa
- **Empatía:** se trata de la habilidad de comprender y compartir las emociones de los demás, mostrando sensibilidad y respeto
- **Relaciones interpersonales:** se refieren a la capacidad de relacionarnos y comunicarnos efectivamente con los demás.
- **Manejos de conflictos:** Implica también habilidades como la comunicación efectiva, la empatía, la negociación, la toma de decisiones y el manejo de emociones.
- **Comunicación afectiva/asertiva:** Esta habilidad consiste en comunicar de manera adecuada, respetuosa, clara y efectiva.
- **Conciencia global:** comprensión de que todas las personas y países están conectados y que nuestras acciones pueden afectar el mundo entero.
- **Manejo de emociones y sentimientos:** es la capacidad de reconocer y controlar emociones como el enojo, tristeza, miedo o alegría.
- **Manejo de estrés y tensiones:** Esta habilidad consiste en emplear estrategias y técnicas para reducir los niveles de estrés y las tensiones.

En educación inicial, estas competencias se desarrollan cuando el niño tiene la oportunidad de tomar decisiones, expresar sus emociones y resolver conflictos en un entorno seguro, se van construyendo día a día en las aulas sin necesidad de ser aisladas. Más allá de los marcos normativos, es la puesta en práctica del docente y su capacidad de generar vínculos significativos lo que permite que estas habilidades se fortalezcan de manera significativa.

2.4 El juego

El psicólogo Jean Piaget (1961) citado por (Gómez, 2025), estructura el juego de tal forma que genera tres categorías de acuerdo con las diferentes etapas del desarrollo cognitivo, estas son sensoriomotor (juego de ejercicio), preoperacional (juego simbólico) y operacional concreto (juego con reglas).

El primero es dirigido a niños menores de 2 años, se caracteriza por la repetición de acciones que contribuyen en la exploración y experimentación desde el cuerpo y el entorno, su importancia radica en el desarrollo de habilidades motoras básicas y en la comprensión de los efectos ocasionados por sus acciones. El segundo es encaminado hacia niños entre 2 y 7 años, durante esta etapa se comienza a usar el lenguaje y a desarrollar el pensamiento simbólico, por ello es de importancia que el uso de objetos, acciones o ideas representen

otras cosas diferentes a su naturaleza, esto promueve el desarrollo del pensamiento abstracto y la creatividad. En cuanto a la tercera categoría, es dirigida a niños entre los 7 y los 11 años, la cual es una etapa diferenciada por entender y aplicar reglas lógicas y estructuradas en los juegos lo cual permite el desarrollo del razonamiento lógico y el pensamiento crítico.

María Montessori (1909) citado en (Gómez, 2025) se refiere al juego como:

El trabajo que debe ejercer el niño, este se caracteriza por ser elegido por él mismo, permitiendo desarrollar la autonomía que a su vez promueve su independencia. Esta autonomía es acompañada por un ambiente preparado que está diseñado para satisfacer las necesidades específicas del niño. Debe estar dotado de materiales específicos que inviten a la exploración y al aprendizaje autodirigido (p.27).

Rafael (2007) citado por, Borbor et al. (2024) Para Vygotsky:

El juego cumple una función vital en el desarrollo de las habilidades básicas para alcanzar el aprendizaje, en su teoría este conocido psicólogo expresa que el conocimiento se genera a partir de la interacción social; a medida que nos relacionamos, desarrollamos una gran conciencia de nosotros mismos y aprendemos a utilizar símbolos. Estos símbolos nos permiten pensar de manera más compleja, lo que incrementa nuestro conocimiento, expande nuestras posibilidades de acción y fortalece nuestras capacidades mentales (p.10668).

Así, es verídico lo que define Vygotsky (1995) afirma que: el “juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y social de los niños, es por ello por lo que debe ser acompañado por alguien competente para dirigirlo” (Gómez, 2025, p.26).

2.5 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Díaz (1993) citado, en Meneses Montero & Monge Alvarado (2001): realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como:

- **Juegos sensoriales:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- **Juegos motrices:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **Juegos organizados:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **Juegos predeportivos:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- **Juegos deportivos:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder

(Meneses Montero & Monge Alvarado, El juego en los niños: enfoque teórico, 2001).

2.6 Importancia del Juego en el Desarrollo de Habilidades para la vida

El juego es una herramienta natural y poderosa para el aprendizaje en la infancia, permite que los niños desarrollen competencias indispensables para la vida, a través de él, los niños logran enfrentar de manera efectiva los desafíos cotidianos, establecer relaciones saludables, tomar decisiones responsables y manejar emociones. Es necesario subrayar que existen convenios y tratados internacionales que reconocen el juego como parte fundamental del desarrollo infantil y como una herramienta para adquirir habilidades para la vida. En relación con lo mencionado, por ejemplo: La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) señala que: se incluye al juego dentro de los derechos culturales, recreativos y educativos, promoviendo su uso como estrategia pedagógica.

El juego fortalece la capacidad de convivencia y preparan a los niños para interactuar de manera positiva en la sociedad. (Declaración de los Derechos del Niño, 1959, Principio 7) este documento histórico estableció los fundamentos para reconocer el juego como un derecho y como herramienta educativa, que permite a los niños desarrollar las diferentes habilidades para la vida de manera significativa y práctica.

En Ecuador, el Ministerio de Educación a partir del 2014 implementó el enfoque juego- trabajo como una metodología curricular, tomando en cuenta el desarrollo integral del niño. Al respecto, la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el (art. 27) respalda el uso del juego como estrategia pedagógica, porque el aprendizaje lúdico favorece la creatividad, la toma de decisiones responsables y el manejo de emociones.

Adicionalmente, la Constitución de la República del Ecuador (2008) determina que:

(...) Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad (art. 44).

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) asegura que:

(...) Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho (art. 48).

Además, el juego y la recreación son vistos como herramientas pedagógicas que fortalecen la salud física, la convivencia social y las habilidades para la vida: “la práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado” (Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación, 2010, art.3), reconoce

la recreación como un derecho ciudadano y como un medio para el desarrollo integral, especialmente en la infancia.

Durante la etapa de 3 a 6 años, se ha observado que el juego se convierte en mucho más que una simple actividad recreativa: es una experiencia formativa profunda. Cada dinámica lúdica; desde asumir roles hasta compartir turnos, se transforma en un espacio donde los niños exploran, ensayan y comprenden habilidades esenciales para la vida.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA

3.1 Enfoque

3.1.1 Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo resulta el más pertinente para esta investigación, ya que permite profundizar en la comprensión de cómo los estudiantes experimentan y desarrollan las habilidades para la vida a través del juego, lo que implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias en la investigación. El enfoque cualitativo ofrece herramientas para explorar cómo el juego influye en el desarrollo de estas habilidades, la toma de decisiones y el trabajo autónomo

3.2 Diseño de investigación

3.2.1 Investigación No Experimental

La presente investigación adopta un enfoque metodológico de tipo no experimental con diseño transversal, dado que no se interviene ni se modifican las variables estudiadas. En lugar de ello, se examinan las condiciones existentes tal como se presentan en el contexto cotidiano de los niños de 3 a 6 años. Este tipo de diseño es pertinente, ya que permite observar la relación entre el desarrollo de habilidades para la vida y el juego sin alterar la realidad, favoreciendo así la obtención de datos genuinos y representativos.

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 Investigación Bibliográfica

Se realiza una investigación bibliográfica ya que habrá una recopilación, análisis e interpretación de documentos escritos, como libros, revistas académicas, tesis y artículos científicos, los cuales permitirán comprender cómo el juego es parte fundamental para el desarrollo de las habilidades para la vida en niños de 3 a 6 años.

3.3.2 Investigación De campo

El presente trabajo se desarrolla bajo un diseño de estudio de campo, ya que la recolección de datos se realizará directamente en el entorno educativo de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, donde niños y niñas de 3 a 6 años participan cotidianamente en experiencias lúdicas. Este diseño resulta pertinente porque permite observar de forma directa y contextualizada las dinámicas de juego que emergen durante la jornada escolar, sin intervenir ni alterar sus comportamientos espontáneos.

3.4 Nivel o alcance de la investigación

3.4.1 Descriptiva

El presente estudio se enmarca dentro del tipo de investigación descriptiva, ya que su finalidad es observar y registrar detalladamente la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades para la vida. Se pretende describir de manera objetiva las principales habilidades para la vida que los niños deben practicar en sus actividades cotidianas y académicas.

3.5 Técnica e instrumento de recolección de Datos

Para proceder a la recolección de datos de esta investigación se aplicó lo siguiente:

3.5.1 Técnica de observación directa

En esta investigación se utilizó la observación estructurada, sin participación, ya que permite recopilar información de manera organizada y sistemática sobre las experiencias lúdicas que desarrollan los niños y niñas de 3 a 6 años en su entorno educativo habitual. Esta técnica resulta pertinente porque se basa en criterios previamente definidos, lo que facilita registrar de forma objetiva la presencia o ausencia de determinados tipos de juego, así como las habilidades para la vida que estas prácticas promueven, tales como la comunicación, la empatía, el autocontrol, la toma de decisiones y la colaboración.

3.5.2 Instrumento Ficha de Observación

Se empleó una ficha de observación estructurada, diseñada específicamente para registrar de manera sistemática la presencia o ausencia de experiencias lúdicas significativas en el contexto educativo. Este instrumento estará alineado con los objetivos del estudio y permitirá recolectar datos precisos sobre los tipos de juego que los niños y niñas practican y las habilidades para la vida que estas prácticas promueven.

3.6 Población de estudio y tamaño de muestra

3.6.1 Población

La población del estudio está compuesta por 61 niños de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo durante el periodo 2024-2025.

Tabla 1 Población

Estrato	Frecuencia	Porcentaje
Niños	31	51%
Niñas	30	49%
Total	61	100%

Fuente: Observación directa de los niños de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

3.6.2 Muestra

No se seleccionará una muestra específica, puesto que el trabajo se llevará a cabo con la totalidad de la población.

3.7 Métodos de análisis, y procesamiento de datos

3.7.1 Métodos de análisis

Para llevar a cabo un análisis adecuado de la información, primero se procedió a recopilar los datos y posteriormente se organizaron de manera sistemática. Esta estructuración permitió elaborar los indicadores que se incorporaron en la ficha de observación. Una vez construida, se realizó una revisión detallada de la ficha, lo que facilitó una interpretación clara y coherente de los resultados obtenidos.

3.7.2 Procesamiento de datos

El procesamiento de la información se realizó utilizando el software Excel, lo que permitió organizar y sistematizar los datos de manera eficiente. Posteriormente, se efectuó el análisis tanto en su dimensión cuantitativa como cualitativa, aplicando procedimientos matemáticos y representaciones gráficas que facilitaron la comprensión y la interpretación de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA NIDIA JARAMILLO

1.- ¿Comparte materiales con sus compañeros?

Tabla 2 *Comparte materiales con sus compañeros*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	69%
No	19	31%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

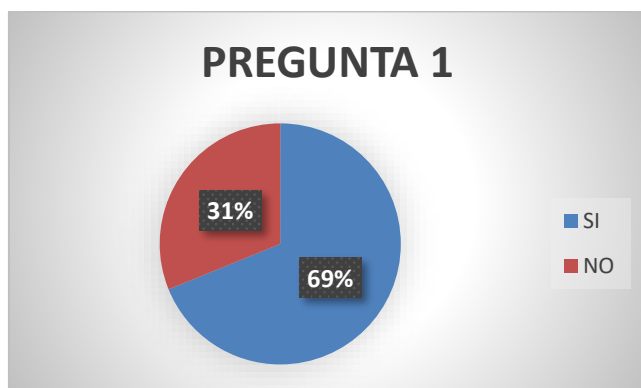


Gráfico 1 *Comparte materiales con sus compañeros*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Dentro de este parámetro podemos observar que el 69% de los infantes Si comparten sus materiales con sus compañeros, sin embargo, para el 31% de ellos no lo hacen, es decir no comparten con sus compañeros ningún material.

Interpretación

Debido a estos resultados de la ficha de observación en la primera pregunta se puede apreciar que para la mayoría de los alumnos si se les hace fácil compartir con sus compañeros, como también se demuestra que 19 estudiantes los cuales no prefieren compartir sus materiales ya que para ellos es más difícil y poco complaciente hacerlo.

2.- ¿Coopera en juegos grupales?

Tabla 3 *Coopera en juegos grupales*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	74%
No	16	26%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

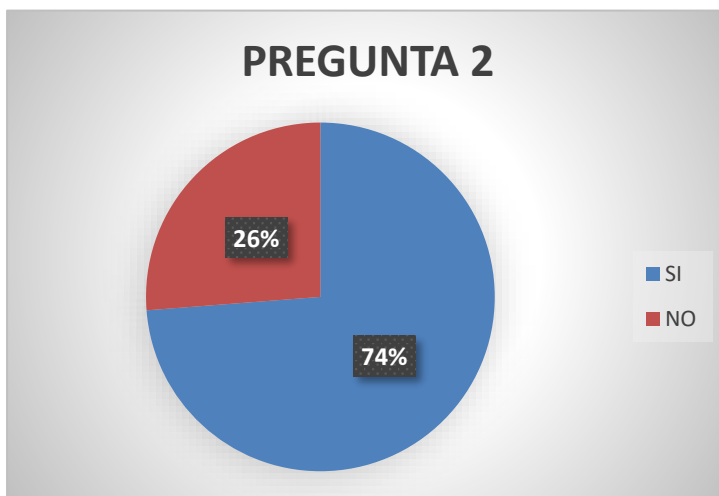


Gráfico 2 *Coopera en juegos grupales*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Dentro de este parámetro podemos observar que el 74% de los niños si cooperan en los juegos grupales que se desarrollan en el aula, mientras que el 26% de ellos no lo hacen, es decir que se distraen y no colaboran en los juegos grupales.

Interpretación

Los niños muestran el debido interés en cooperar en los juegos grupales organizados 45 niños lo demuestran, es por lo que en este parámetro hay una cantidad considerable ante el interés de este, por otro lado 16 de ellos no lo hacen porque no quieren o se distraen con otras cosas.

3.- ¿Respetan turnos y reglas del juego?

Tabla 4 *Respetan turnos y reglas del juego*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	57%
No	26	43%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

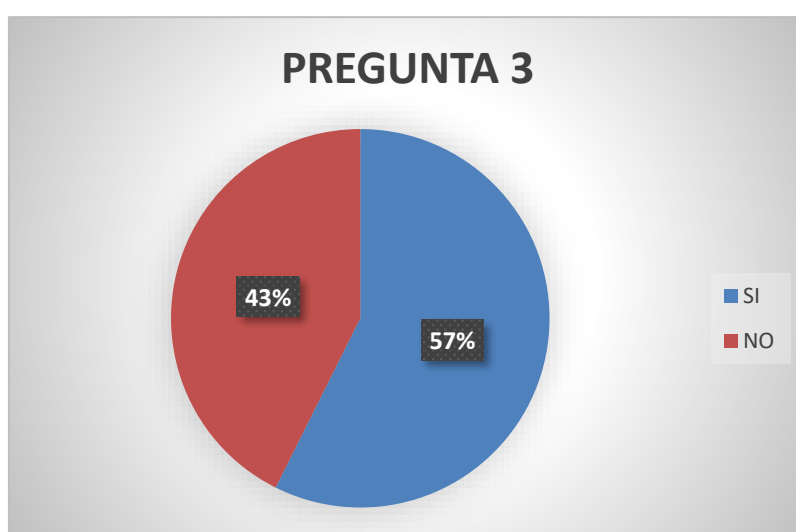


Gráfico 3 *Respetan turnos y reglas del juego*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Para este indicador podemos notar que el 57% de los niños respetan sus turnos y las reglas del juego, mientras que para el 43% de ellos no es una opción esperar su turno y disfrutar del juego, ya que tienden a romper las reglas.

Interpretación

En este parámetro se puede apreciar que 35 niños si pueden esperar su turno mostrando interés en respetar las reglas, mientras 26 de ellos no lo disfrutaban y menos lo comprenden, ya que la mayoría de ellos están en una etapa en la que rompen reglas y quieren pasar sin respetar su turno y el de los demás.

4.- ¿Se comunica verbalmente para organizar la actividad?

Tabla 5 *Se comunica verbalmente para organizar la actividad*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	57%
No	26	43%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

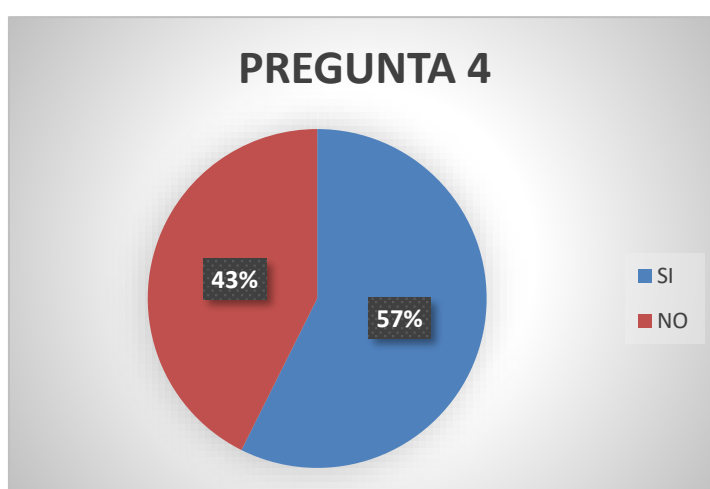


Gráfico 4 *Se comunica verbalmente para organizar la actividad*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Para esta pregunta se aprecian los resultados siguientes; el 57% de los estudiantes si se comunican verbalmente para organizar la actividad, mientras que para el 43% de los alumnos se les complica comunicarse con los demás, porque tienden a llorar o frustrarse.

Interpretación

Se puede evidenciar que la mayoría de los niños tienen la seguridad para comunicarse verbalmente para organizar la actividad, y son pocos los que, se rehúsan a hablar, ya sea porque pierden el interés en la actividad o miedo a equivocarse.

**5.- ¿Expresa alegría, entusiasmo o interés durante el
¿Juego?**

Tabla 6 *Expresa alegría, entusiasmo o interés durante el juego*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	48	79%
No	13	21%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

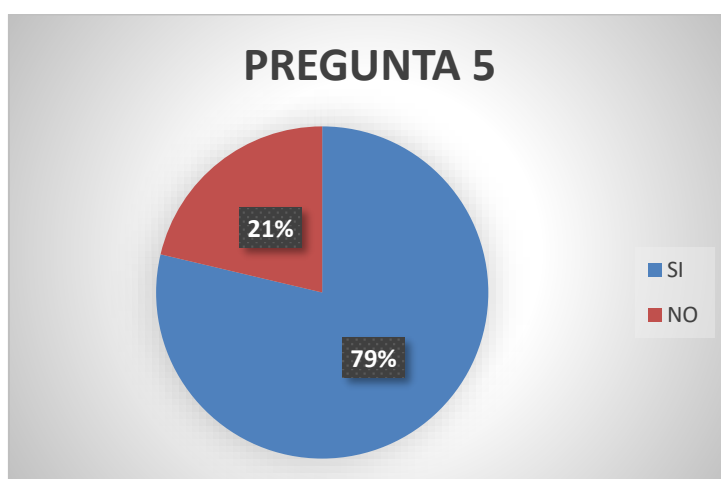


Gráfico 5 *Expresa alegría, entusiasmo o interés durante el juego*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Dentro de este parámetro tenemos que el 79% de los niños de 3 a 6 años están en la etapa en la que expresan alegría, entusiasmo o interés en las actividades que se realizan, mientras que para el 21% de ellos no es interesante o no le encuentran lo divertido a las actividades.

Interpretación

En este indicador hay una mayor cantidad de niños que si disfrutan jugar, sin embargo, también se evidencia que existe un pequeño porcentaje donde los infantes por una u otra razón se sienten cansados y no disfrutan de esta etapa.

6.- ¿Controla la frustración ante pérdidas o errores?

Tabla 7 *Controla la frustración ante pérdidas o errores*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	49%
No	31	51%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

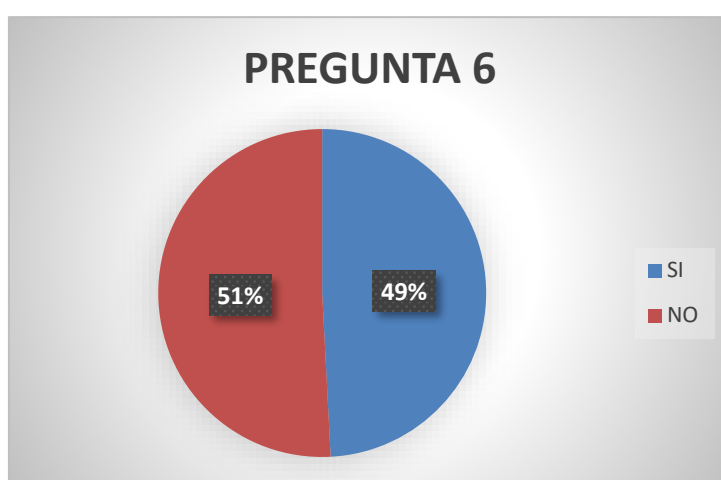


Gráfico 6 *Controla la frustración ante pérdidas o errores*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

En esta variable el porcentaje que es el 51% de los niños si controlan la frustración ante pérdidas o errores, pero, también tenemos que el 49% no logra hacerlo, se frustran y no pueden aceptar que perdieron.

Interpretación

En este indicador podemos apreciar que los porcentajes se encuentran divididos para la mitad de los alumnos se les facilita poder controlar la frustración ante pérdidas o errores, como también para algunos de ellos que no lo pueden controlar y se frustran.

7.- ¿Muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda)?

Tabla 8 *Muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda)*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	49%
No	31	51%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

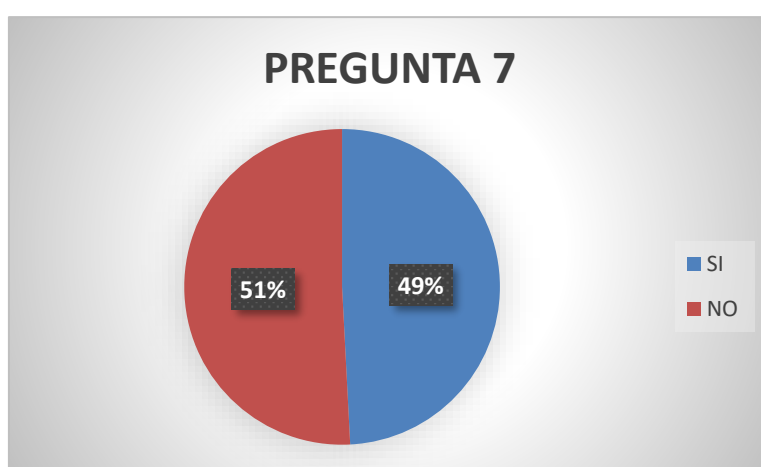


Gráfico 7 *Muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda)*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Para esta pregunta tenemos un porcentaje considerado de un 49% donde estos estudiantes muestran empatía hacia sus compañeros cuando lo necesitan, en lo cual también podemos observar que para el 51% de los alumnos en este aspecto no siempre ayudan o consuelas a sus compañeros.

Interpretación

El resultado en este parámetro es poco favorable ya que se evidencia que la mayoría de estudiantes no son empáticos en las aulas de clase, sin embargo, pocos son los niños que demuestran esta característica.

8.- ¿Propone ideas o soluciones dentro del juego?

Tabla 9 *Propone ideas o soluciones dentro del juego*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	74%
No	16	26%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

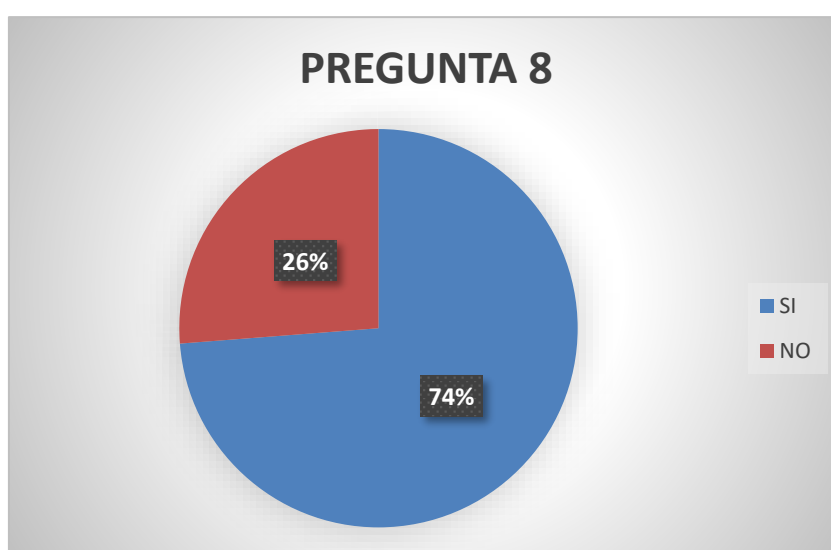


Gráfico 8 *Propone ideas o soluciones dentro del juego*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

En este parámetro podemos observar que el 74% de los alumnos logran proponer ideas o soluciones dentro del juego, sin embargo, tenemos que, para el 26% de ellos que no pueden dar soluciones a los problemas dentro del juego.

Interpretación

Podemos apreciar en este indicador que en un gran porcentaje de los alumnos pueden proponer ideas o soluciones dentro del juego, por otra parte, existe un número mínimo de los infantes que no pueden dar soluciones en el juego.

9.- ¿Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente?

Tabla 10 *Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	74%
No	16	26%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

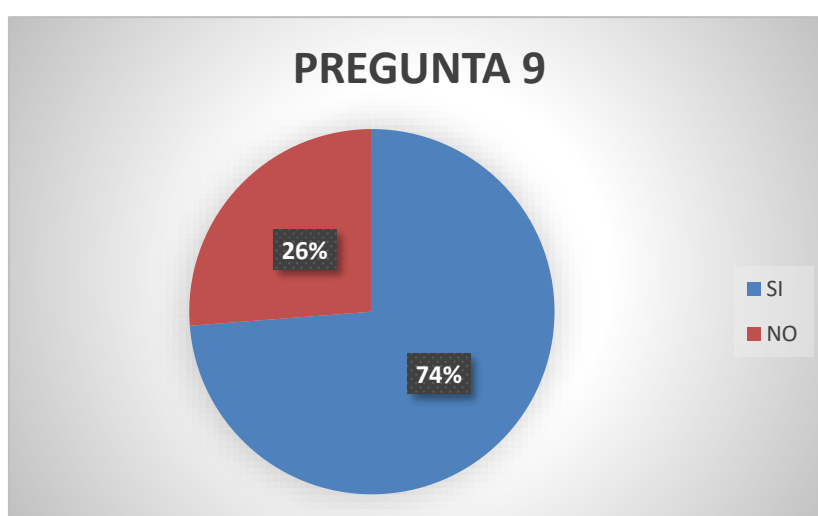


Gráfico 9 *Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Para el resultado de este indicador podemos observar que el 74% de los niños están en la etapa en la que identifican y siguen instrucciones dadas por el docente, como también se evidencia que para el 26% de ellos en realidad no lo hace.

Interpretación

Para la mayoría de los alumnos en este parámetro se puede observar que existe una gran habilidad para identificar y seguir instrucciones del docente, como también se puede apreciar un número mínimo de los infantes no lo puede hacer.

10.- ¿Resuelve problemas simples que surgen en la dinámica?

Tabla 11 *Resuelve problemas simples que surgen en la dinámica*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	52%
No	29	48%
Total	61	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Sonia Patricia Parco Simbaña

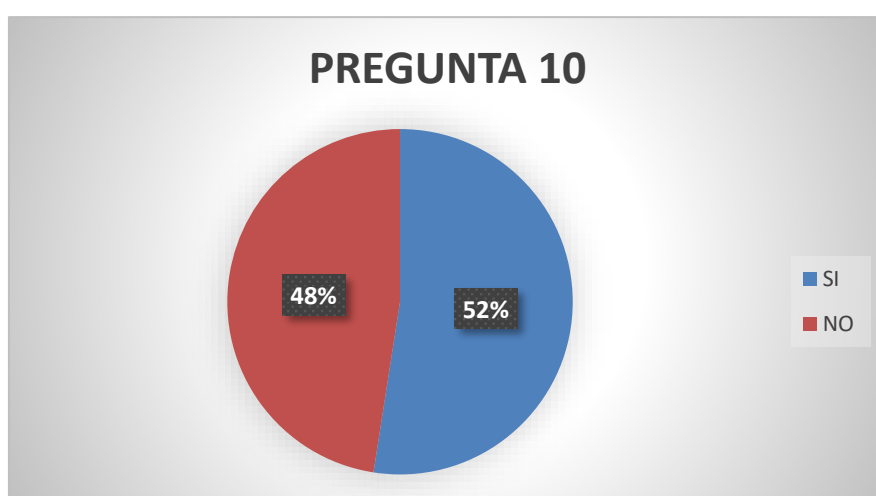


Gráfico 10 *Resuelve problemas simples que surgen en la dinámica*

Elaborado por: Parco Sonia

Análisis

Se puede evidenciar que el 52% de los alumnos se encuentra en la etapa de que pueden resolver problemas simples que surgen en las actividades, sin embargo, podemos apreciar que el 48% de ellos se les dificulta esto.

Interpretación

Existe un número considerado en este parámetro donde los niños son capaces de resolver los problemas simples que se le presente, también podemos observar que hay un número intermedio de los niños que realmente no pueden resolver dichos problemas, aunque sean simples.

4.2 Discusión

Los datos recolectados a través de la ficha de observación permiten analizar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en niños de 3 a 6 años dentro del ámbito educativo. En los primeros resultados se evidencian que un gran número de estudiantes comparten materiales con sus compañeros y cooperan en juegos grupales, lo que confirma que en esta etapa los niños tienden a mostrar colaboración y disposición para relacionarse con sus compañeros y el entorno que los rodea mediante actividades grupales. Estos datos tienen relevancia, ya que se relaciona con lo planteado por Piaget y Vygotsky, los cuales definen que el juego grupal es esencial en estas edades, debido a que, mediante estas actividades los niños pueden relacionarse y construir normas sociales que ayuden a un aprendizaje cooperativo armónico.

En cuanto a los indicadores de respetar turnos y reglas del juego y se comunica verbalmente para organizar la actividad se muestra que más de la mitad de los niños comprenden la importancia de esperar su turno y logran expresarse coordinando las actividades con sus compañeros, sin embargo existe un porcentaje considerable que todavía se impacienta y tienden a romper las reglas frustrándose y evitando hablar con los demás, lo que refleja que la seguridad para hablar depende de factores emocionales y el ambiente que los rodea.

Respecto a expresa alegría, entusiasmo o interés durante el juego es un aspecto positivo, dado que con relación al porcentaje obtenido se confirma que cada uno de los niños disfrutan y muestran interés en las actividades lúdicas. En contraste, los indicadores de controlar la frustración ante pérdidas o errores y muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda), se evidencia que casi la mitad de los niños no pueden controlar sus emociones ante pérdidas, ni ayudar a sus compañeros. Esto significa que se debe trabajar en el desarrollo de estas competencias socioemocionales mediante estrategias pedagógicas con el apoyo constante de los docentes.

Por otro lado, indicadores como proponer ideas o soluciones dentro del juego e Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente, se presenta un porcentaje alto que refleja que los niños poseen iniciativa para seguir instrucciones de gente adulta, siendo este un factor positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de ello, el resolver problemas simples que surgen en el día a día, muestran que existe un grupo de niños que necesitan apoyo constante para enfrentarse a problemas o situaciones del diario vivir, por lo que es necesario implementar actividades que fortalezcan la autonomía y la resolución de problemas.

Finalmente, los datos obtenidos confirman que los niños de 3 a 6 años presentan un buen desarrollo respecto a: cooperación, compartir, expresar alegría en las actividades, proponer ideas y seguir instrucciones, mientras que se evidencia que existen algunas dificultades en un porcentaje menor en: respetar las reglas, comunicarse verbalmente, controlar sus emociones y resolver problemas. Siendo fundamental y de suma importancia que los docentes implementen y pongan en práctica las actividades lúdicas correspondientes

a cada ámbito de Educación Inicial que favorezcan al desarrollo de las habilidades para la vida, contribuyendo al desarrollo integral del niño.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones

- Se concluye que el juego es de suma importancia en el desarrollo de habilidades para la vida en niños de 3 a 6 años, debido a que, son un conjunto de destrezas esenciales, que permiten que los niños adquieran un desarrollo integral óptimo y significativo a largo plazo. De acuerdo a las bases teóricas revisadas se determina que los niños no aprenden a través de la repetición de contenidos, sino a través de juegos divertidos y prácticos.
- Se evidenció que algunas docentes no utilizan el juego como herramienta de aprendizaje y demuestran poco interés en ello, debido a esto, un porcentaje de niños presentan dificultades en la realización de sus actividades en el diario vivir y en su desempeño académico, puesto que al no tener acceso a espacios de diversión o juegos al aire libre no existe una mejora en el aprendizaje.
- Se propuso actividades de acuerdo a los 7 ámbitos de Educación inicial, para su debida implementación dentro de la institución educativa, puesto que el juego no es un momento de descanso o pérdida de tiempo, es una herramienta esencial que busca que el niño aprenda de forma divertida y práctica mediante la exploración del mundo que lo rodea.

5.2 Recomendaciones

- Se sugiere que los docentes analicen a fondo la importancia del juego y de las habilidades para la vida en educación inicial, puesto que, son quienes guían y forman a los pequeños, implementando un ambiente de paz y gozo en el que ellos puedan sentirse seguros.
- Se recomienda que los profesores implementen metodologías innovadoras y sean más empáticos, no simplemente basarse en el resultado académico, sino en que cada niño fortalezca sus habilidades, sin menospreciar o dejar de lado a ninguno de ellos.
- Finalmente, se sugiere la aplicación de las 7 estrategias lúdicas destacadas en la presente investigación las cuales fueron creadas de acuerdo a los ámbitos de Educación Inicial con el fin de fortalecer la calidad de enseñanza-aprendizaje tanto para los docentes como para los alumnos, entendiendo que el juego ejercita a los niños para los desafíos que se presentan en el diario vivir y en el futuro.

CAPITULO VI. PROPUESTA

6.1 Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades para la vida

ACTIVIDAD N°1

Ámbito: Identidad y Autonomía.

"El Chef de las Emociones"

Objetivo: Identificar los gustos personales mediante el juego sensorial “plato de mis emociones “para que se fortalezca el autoconocimiento y la toma de decisiones.

Materiales: Espejo, paletas de helado con caras de emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo), ingredientes para un plato sencillo (frutas, pan).

Desarrollo:

- Los niños se miran al espejo y hacen "caras" según la emoción que se vaya nombrando con la ayuda de las paletas de helado de las emociones.
- Cada niño elige qué fruta quiere para su "plato de las emociones". Ellos deben intentar pelar (frutas fáciles como el banano) o lavar los alimentos por sí mismos y representar una emoción.
- Mientras comen, conversan sobre qué cosas les hacen sentir la emoción que eligieron representar en su plato.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Identifica sus características y gustos personales de forma creativa.

VALORACIÓN

I EP A

ACTIVIDAD N°2

Ámbito: Convivencia

"Rescate del tesoro"

Objetivo: Desarrollo de la convivencia a través de un juego de reglas para que se fortalezca la empatía, relaciones interpersonales y trabajo en equipo.

Materiales: Cuerdas que marquen el camino y un juguete escondido.

Desarrollo:

- Los niños forman parejas, ellos deben cruzar tomados de la mano por el "río de lava" el espacio que se realizó con las cuerdas, tomados de la mano. Si uno suelta al otro, deben regresar al inicio.
- No pueden correr; deben coordinar sus pasos diciendo "izquierda, derecha".
- Al final, el premio no es para uno, sino que se reparte entre todos los que completaron el circuito, reforzando la idea de comunidad.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Muestra empatía y respeto, sigue las reglas del docente.

VALORACIÓN

I EP A

ACTIVIDAD N°3

Ámbito: Relaciones con el Medio Natural y Cultural

"Pequeños Exploradores de Texturas"

Objetivo: Promover el conocimiento del entorno utilizando el juego sensorial y la manipulación de materiales de la naturaleza para que se desarrolle la conciencia global y social hacia el mundo que los rodea.

Materiales: Una caja con elementos naturales (piedras lisas y rugosas, hojas secas y verdes, tierra húmeda, flores).

Desarrollo:

- Los niños cierran los ojos y tocan un objeto. Deben describir si está frío, caliente, suave o rasposo.
- En el suelo, crean dos círculos. En uno ponen lo que "los seres vivos" y en otro lo que "seres inertes" (piedras).
- Terminan regando una planta del aula, aprendiendo la responsabilidad del cuidado del entorno.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Maneja cuidadosamente los materiales de la naturaleza y la respeta.

VALORACIÓN

I EP A

ACTIVIDAD N°4

Ámbito: Relaciones Lógico-Matemáticas

"El Supermercado de Colores"

Objetivo: Potenciar el pensamiento a través de un juego de roles y la manipulación de monedas didácticas para que fortalezca el pensamiento crítico, resolución de problemas y conflictos cuando asume roles.

Materiales: Objetos del aula, cajas de cartón, "monedas" de papel.

Desarrollo:

- Los niños deben agrupar los "productos" de la tienda por colores (ej. todos los bloques rojos en un estante).
- Para comprar un objeto, deben entregar la cantidad de monedas que indica el precio (números del 1 al 5 o al 10 según la edad).
- Un niño es el cajero y otro el cliente, practicando con moneadas didácticas la venta y compra de productos de la tienda.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Resuelve situaciones de conteo, clasificación y correspondencia.

VALORACIÓN

I EP A

ACTIVIDAD N°5

Ámbito: Comprensión y Expresión del Lenguaje

"Cuentos con Sombras y Mímica"

Objetivo: Crear historias a través del juego de roles utilizando el movimiento corporal y gestos para la estimulación del pensamiento creativo y la comunicación afectiva/asertiva.

Materiales: Una sábana blanca, una linterna o lámpara.

Desarrollo:

- El docente inicia una historia: "Había una vez un conejo que quería volar...".
- Cada niño pasa detrás de la sábana y, usando sus manos o cuerpo, debe representar la siguiente parte de la historia que el resto del grupo va creando.
- Se introducen palabras nuevas (ej.: "asombroso", "veloz", "diminuto") relacionadas con la actuación.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Organiza sus ideas y lenguajes, y disfrutan ser escuchados.

VALORACIÓN

I EP A

ACTIVIDAD N°6

Ámbito: Expresión Corporal y Motricidad:

"El Baile de las Estatuas de Papel"

Objetivo: Identificar las partes del cuerpo mediante el baile y juego libre para que tengan un buen manejo de emociones, sentimientos, estrés y tensiones.

Materiales: Música rítmica, hojas de papel periódico.

Desarrollo:

- Cada niño baila con una hoja de papel sobre la cabeza. Si la música para, deben quedarse como estatuas sin que el papel caiga.
- Luego, ponen el papel en el piso y deben saltar sobre él, rodearlo en un pie o usarlo como "patín" deslizando un solo pie.
- Al final, arrugan el papel haciendo una bola (motricidad fina) y respiran profundo mientras "lanzan" sus tensiones con la bola de papel.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Coordina movimientos al correr, saltar o manipular objetos.

VALORACIÓN

I EP A

ACTIVIDAD N°7

Ámbito: Expresión Artística

"El Mural de los Sueños Compartidos"

Objetivo: Desarrollar la creatividad mediante el juego sensorial “pintando con mis manos” para que se desarrolle su pensamiento ético y manejo de conflictos.

Materiales:

- Papel continuo (o cartulinas unidas) pegado a la pared a la altura de los niños.
- Pinturas de colores primarios, pinceles, esponjas, corchos.
- Música ambiental suave y rítmica (alternada).

Desarrollo:

- Iniciamos con un breve conversatorio donde cada niño cuenta algo que le hace feliz o un "sueño" (ej. volar, tener un perro, viajar al espacio). Deben escuchar con respeto las ideas de los demás.
- En el mural, cada niño tiene un espacio de los colores. Se les invita a usar sus dedos para pintar su sueño, pero deben pedir permiso a su compañero de al lado para "prestarle" un color o unir una línea.
- Al ritmo de la música, usan esponjas o corchos para crear texturas.
- Al terminar, se sientan frente al mural y cada uno dice una palabra bonita sobre el dibujo del compañero de la derecha.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Expresa sus ideas y sentimientos a través del lenguaje, coordinando sus movimientos y respetando el espacio del otro.

VALORACIÓN

I EP A

BIBLIOGRAFÍA

- UNFPA-UNICEF. (2019). Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). *UNFPA-UNICEF PROGRAMA MUNDIAL PARA PONER FIN AL MATRIMONIO INFANTIL*. Obtenido de <https://www.unicef.org/media/126681/file/Life-skills-programmes-2022-Spanish.pdf>
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (s.f.). ANUIES. *Habilidades para la vida*. Obtenido de <https://espaciODOcente.anuies.mx/assets/habilidades-para-la-vida.pdf>
- Berzosa Cárdenas, L. (2021). Universidad Católica de Cuenca. *Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales*. Obtenido de <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ea97018c-120d-4c47-9dd7-5c4a4e61c891/content>
- Borbor Villamar, B., Zambrano Valdez, Y., Zambrano Valdez, J., Palma Holguin, A., & Guaman Rodríguez, C. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina* , 8(4). Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13211/19036>
- Declaración de los Derechos del Niño. (1959). ONU. Obtenido de https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33_d_DeclaracionDerechosNino.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia . (2020). UNICEF. *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. Documento de discusión* . Obtenido de https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf
- García Vásquez, D. (2023). *Desarrollo de Habilidades para la Vida en Infantes Vulnerables mediante una Orquesta de Percusiones*. Querétaro, México . Obtenido de <https://ring.uaq.mx/bitstream/123456789/9784/2/BAMAN-249396.pdf>
- Gómez, K. (2025). Repositorio Universidad Distrital Francisco José de Caldas . *Creciendo, Jugando y Aprendiendo: Habilidades Para La Vida* . Colombia. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/2458714e-a2ed-4592-85a4-13d4dab6273f/content>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural . (2021). LOEI. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/01/Ley-organica-de-educacion-intercultural-LOEI-reformada.pdf>

- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. 25(2), 113-124. Obtenido de <https://xdoc.mx/documents/el-juego-en-los-ninos-enfoque-teorico-5e7d14a18c99f>
- MINEDUC. (2014). Ministerio de Educación. *Guía de desarrollo humano integral*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Guía de actividades para el desarrollo de habilidades: Dirección Nacional de Educación para la Democracia y el Buen Vivir*. Obtenido de <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Sala%20de%20profes/CAJA%20DE%20ACTIVIDADES%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20HABILIDADES%20DNEDBV%2023-10-2023.pdf>
- MINSA. (2023). UNICEF. *Desarrollemos Habilidades para la Vida*. Obtenido de <https://www.minsa.gob.pe/sites/default/files/2023-02/HABILIDADES%20PARA%20LA%20VIDA%20Tema%202.pdf>
- Olmeda, Gonzalo; Camas Garrido, Laura; Ondarza Santos, Prado Martín; Sánchez-Serrano, Silvia. (2018). Universidad Complutense de Madrid. *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Madrid, España. Obtenido de <https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/%E2%80%9CLa-contribucio%CC%81n-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo%E2%80%9D.pdf>
- UNICEF. (2021). *ECDAN*. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-traves-del-juego>
- UNICEF. (2024). *Reescribiendo el futuro de la educación en América Latina y el Caribe: Habilidades para la vida y el trabajo*. Obtenido de https://donaciones.unicef.org.co/sites/default/files/2024-03/Habilidades_para_la_vida_y_el_trabajo.pdf
- Zosh, J., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., . . . Whitebread, D. (2017). The LEGO Foundation, DK. *El aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia*. Obtenido de https://cms.learningthroughplay.com/media/u21gwpqk/el-aprendizaje-a-traves-del-juego_un-resumen-de-la-evidencia.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLÓGICAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Identificar las dificultades que presentan en las actividades escolares los niños de 3 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba mediante una ficha de observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Categoría	Indicador	Sí	No	Observaciones
Habilidades sociales	Comparte materiales con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Coopera en juegos grupales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Respetar turnos y reglas del juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Se comunica verbalmente para organizar la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Habilidades emocionales	Expresa alegría, entusiasmo o interés durante el juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Controla la frustración ante pérdidas o errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Muestra empatía hacia compañeros (consuela, ayuda).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Habilidades cognitivas	Propone ideas o soluciones dentro del juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Identifica y sigue instrucciones dadas por el docente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Resuelve problemas simples que surgen en la dinámica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Anexo 2: Fotografías



Fuente: Escuela de Educación Básica
Nidia Jaramillo
Elaborado por: Parco Simbaña Sonia
Patricia



Fuente: Escuela de Educación Básica
Nidia Jaramillo
Elaborado por: Parco Simbaña Sonia
Patricia



Fuente: Escuela de Educación Básica
Nidia Jaramillo
Elaborado por: Parco Simbaña Sonia
Patricia



Fuente: Escuela de Educación Básica
Nidia Jaramillo
Elaborado por: Parco Simbaña Sonia
Patricia

ACTIVIDAD 1



Ámbito: Identidad y Autonomía

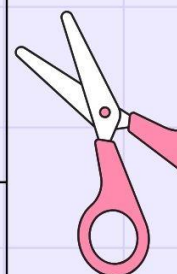
"El Chef de las Emociones"

Objetivo: Identificar los gustos personales mediante el juego sensorial "plato de mis emociones" para que se fortalezca el autoconocimiento y la toma de decisiones.

Materiales: Espejo, paletas de helado con caras de emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo), ingredientes para una merienda sencilla (frutas, pan).

Desarrollo:

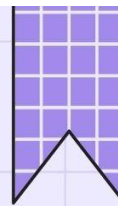
- Los niños se miran al espejo y hacen "caras" según la emoción que se vaya nombrando con la ayuda de las paletas de helado de las emociones.
- Cada niño elige qué fruta quiere para su "plato de las emociones". Ellos deben intentar pelar (frutas fáciles como el banano) o lavar los alimentos por sí mismos y representar una emoción.
- Mientras comen, conversan sobre qué cosas les hacen sentir la emoción que eligieron representar en su plato.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Identifica sus características y gustos personales de forma creativa.			

ACTIVIDAD 2



Ámbito: Convivencia

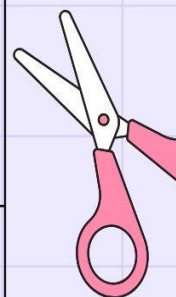
"Rescate del Tesoro"

Objetivo: Desarrollo de la convivencia a través de un juego de reglas para que se fortalezca la empatía, relaciones interpersonales y trabajo en equipo.

Materiales: Cuerdas que marquen el camino y un juguete escondido.

Desarrollo:

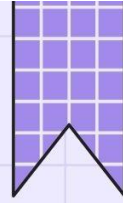
- Los niños forman parejas, ellos deben cruzar tomados de la mano por el "río de lava" el espacio que se realizó con las cuerdas, tomados de la mano. Si uno suelta al otro, deben regresar al inicio.
- No pueden correr; deben coordinar sus pasos diciendo "izquierda, derecha".
- Al final, el premio no es para uno, sino que se reparte entre todos los que completaron el circuito, reforzando la idea de comunidad.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Muestra empatía y respeto, sigue las reglas del docente.			

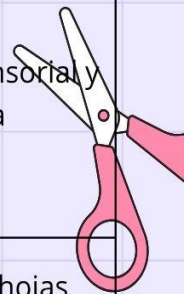
ACTIVIDAD 3



Ámbito: Relaciones con el Medio Natural y Cultural

"Pequeños Exploradores de Texturas"

Objetivo: Promover el conocimiento del entorno utilizando el juego sensorial y la manipulación de materiales de la naturaleza para que se desarrolle la conciencia global y social hacia el mundo que los rodea.



Materiales: Una caja con elementos naturales (piedras lisas y rugosas, hojas secas y verdes, tierra húmeda, flores).

Desarrollo:

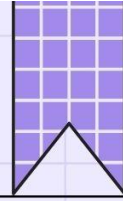
- Los niños cierran los ojos y tocan un objeto. Deben describir si está frío, caliente, suave o rasposo.
- En el suelo, crean dos círculos. En uno ponen lo que "los seres vivos" y en otro lo que "seres inertes" (piedras).
- Terminan regando una planta del aula, aprendiendo la responsabilidad del cuidado del entorno.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Maneja cuidadosamente los materiales de la naturaleza y la respeta.			

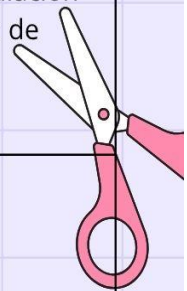
ACTIVIDAD 4



Ámbito: Relaciones Lógico-Matemáticas

"El Supermercado de Colores"

Objetivo: Potenciar el pensamiento a través de un juego de roles y la manipulación de monedas didácticas para que fortalezca el pensamiento crítico, resolución de problemas y conflictos cuando asume roles.



Materiales: Objetos del aula, cajas de cartón, "monedas" de papel.

Desarrollo:

- Los niños deben agrupar los "productos" de la tienda por colores (ej. todos los bloques rojos en un estante).
- Para comprar un objeto, deben entregar la cantidad de monedas que indica el precio (números del 1 al 5 o al 10 según la edad).
- Un niño es el cajero y otro el cliente, practicando con moneadas didácticas la venta y compra de productos de la tienda.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Resuelve situaciones de conteo, clasificación y correspondencia			

ACTIVIDAD 5



Ámbito: Comprensión y Expresión del Lenguaje

"Cuentos con Sombras y Mímica"

Objetivo: Crear historias a través del juego de roles utilizando el movimiento corporal y gestos para la estimulación del pensamiento creativo y la comunicación afectiva/asertiva..



Materiales: Una sábana blanca, una linterna o lámpara.

Desarrollo:

- El docente inicia una historia: "Había una vez un conejo que quería volar...".
- Cada niño pasa detrás de la sábana y, usando sus manos o cuerpo, debe representar la siguiente parte de la historia que el resto del grupo va creando.
- Se introducen palabras nuevas (ej: "asombroso", "veloz", "diminuto") relacionadas con la actuación.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Organiza sus ideas y lenguajes, y disfrutan ser escuchados			

ACTIVIDAD 6



Ámbito: Expresión Corporal y Motricidad:

"El Baile de las Estatuas de Papel"

Objetivo: Identificar las partes del cuerpo mediante el baile y juego libre para que tengan un buen manejo de emociones, sentimientos, estrés y tensiones.



Materiales: Música rítmica, hojas de papel periódico.

Desarrollo:

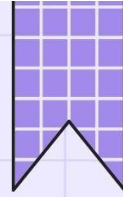
- Cada niño baila con una hoja de papel sobre la cabeza. Si la música para, deben quedarse como estatuas sin que el papel caiga.
- Luego, ponen el papel en el piso y deben saltar sobre él, rodearlo en un pie o usarlo como "patín" deslizando un solo pie.
- Al final, arrugan el papel haciendo una bola (motricidad fina) y respiran profundo mientras "lanzan" sus tensiones con la bola de papel.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Coordina movimientos al correr, saltar o manipular objetos.			

ACTIVIDAD 7



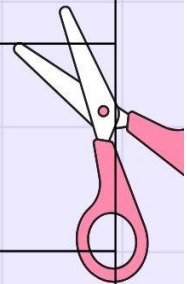
Ámbito: Expresión Artística

"El Mural de los Sueños Compartidos"

Objetivo: Desarrollar la creatividad mediante el juego sensorial "pintando con mis manos" para que se desarrolle su pensamiento ético y manejo de conflictos.

Materiales:

- Papel continuo (o cartulinas unidas) pegado a la pared a la altura de los niños.
- Pinturas de colores primarios, pinceles, esponjas, corchos.
- Música ambiental suave y rítmica (alternada).



Desarrollo:

- Iniciamos con un breve conversatorio donde cada niño cuenta algo que le hace feliz o un "sueño" (ej. volar, tener un perro, viajar al espacio). Deben escuchar con respeto las ideas de los demás.
- En el mural, cada niño tiene un espacio de los colores. Se les invita a usar sus dedos para pintar su sueño, pero deben pedir permiso a su compañero de al lado para "prestarle" un color o unir una línea.
- Al ritmo de la música, usan esponjas o corchos para crear texturas.
- Al terminar, se sientan frente al mural y cada uno dice una palabra bonita sobre el dibujo del compañero de la derecha.



Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	I	EP	A
Expresa sus ideas y sentimientos a través del lenguaje, coordinando sus movimientos y respetando el espacio del otro			