



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

AUTORAS:

Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth

Yugsi Guishcacho Gladys Yolanda

TUTOR:

Msc. Razo Ocaña Hugo Ramiro

Pujilí – Ecuador

Agosto 2022

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras **Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth** y **Yugsi Guishcasho Gladys Yolanda** declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: **“Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en los niños de educación inicial”**, siendo **Mg. C. Razo Ocaña Hugo Ramiro**, tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.



Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth

C.I 0503392508



Yugsi Guishcasho Gladys Yolanda

C.I 0502957400

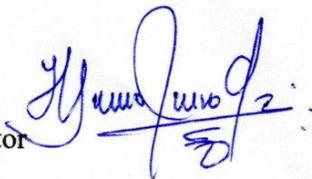
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.”, de Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth, Yugsi Guishcasho Gladys Yolanda, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Extensión Pujilí, de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, agosto, 2022

El Tutor



Mg. C. Hugo Ramiro Razo Ocaña

Cédula: 0501422166

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

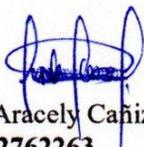
En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes: **Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth & Yugsi Guishcacho Gladys Yolanda** con el título de Proyecto de Investigación: **“Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, agosto, 2022

Para constancia firman:

Lector 1
MSc. Lorena Aracely Cañizares Vasconez
C.I. 0502762263



Lector 2
Phd. Carlos Washington Mantilla Parra
C.I. 0501553291



Lector 3
MSc. Jorge Aníbal Guilcaso Romero
C.I. 0501677140



AGRADECIMIENTO

Agradezco a la vida por darme la maravillosa oportunidad de estar en este mundo, gracias a la Universidad Técnica de Cotopaxi por permitirme convertirme en ser un profesional en lo que tanto me apasiona, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación. Finalmente agradezco a nuestro tutor de tesis y al MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro, por haber sido muy paciente y haber sido esa persona que con sus directrices supo explicarnos aquellos detalles para la culminación de esta tesis.

Julissa Sandoval

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a la universidad Técnica De Cotopaxi por haberme aceptado ser parte de ella y haber abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera, así también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco también a mi asesor de tesis el Msc. Hugo Razo por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento, así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Gladys Yugsi

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino y darme fuerzas para seguir adelante antes todos los obstáculos. También a cada integrante que conforma mi familia por brindarme su apoyo incondicional. A mi querido esposo Marlon Guerra aunque hemos pasado por momentos difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión, cariño y sobre todo amor. A mi amada hija Samantha Guerra quien es mi motor para seguir siempre adelante.

Julissa Sandoval

DEDICATORIA

Dedico esta investigación principalmente a dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. Dedico mi investigación con todo mi amor y cariño a mi esposo Patricio Jácome por su sacrificio y esfuerzo, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre ha estado brindándome su amor. A mi amada hija Camila por ser mi fuente de motivación e inspiración, para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un mejor futuro.

Gladys Yugsi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TÍTULO: “Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional para los niños de educación inicial”

Autoras: Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth

Yugsi Guishcasho Gladys Yolanda

RESUMEN

Identificado el problema y las consecuencias que ha dejado en los niños el confinamiento debido al COVID-19 como son, cambios de actitud, emociones negativas, falta de interacción con otros niños de su edad y poca participación en juegos grupales; por esta razón la presente investigación tiene como objetivo, la creación de una guía estratégica con juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”. La propuesta pretende conseguir que los niños salgan de su rutina sedentaria y escasa relación social, que afectó su desarrollo socioemocional. Se realizó una guía con diez juegos tradicionales con cambios innovadores con el propósito de que la actividad sea de mayor aporte en el plano emocional. El enfoque empleado es el constructivista puesto que Piaget y Vygotsky nos hablan que el niño aprende jugando y compartiendo con el medio que lo rodea los niños aprenden de mejor manera cuando trabajan en equipo con los demás así llegando a un aprendizaje significativo. Finalmente se realizó la validación de la guía por dos expertos y dos usuarios los mismos que valoran a la guía como una herramienta que cumple con los objetivos para lo cual fue diseñada. Es necesario mencionar que en esta guía juega un rol protagónico el profesor, cuyo papel se caracteriza por orientar, el docente asumirá una actitud discreta y observadora para crear un clima relajado y divertido, aceptando los errores que los niños cometen como algo normal dentro del desarrollo del juego.

Palabras claves: Lúdica, socioemocional, guía, juegos tradicionales, destrezas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TITLE: "Traditional games as a strategy for socio-emotional development for children in initial education"

.”

Author: Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth
Yugsi Guishcacho Gladys Yolanda

ABSTRACT

Identified the problem and the consequences that confinement due to COVID-19 has left on children, such as changes in attitude, negative emotions, lack of interaction with other children of their age and little participation in group games; For this reason, this research aims to create a strategic guide with traditional games for socio-emotional development in children of the Semillitas Initial Education Center "César Francisco Naranjo Rumazo". The proposal aims to get children out of their sedentary routine and poor social relationship, which affected their socio-emotional development. A guide was made with ten traditional games with innovative changes in order for the activity to be of greater contribution on the emotional level. The approach used is the constructivist since Piaget and Vygotsky tell us that the child learns by playing and sharing with the environment that surrounds him, children learn better when they work as a team with others, thus reaching significant learning. Finally, the validation of the guide was carried out by two experts and two users who value the guide as a tool that meets the objectives for which it was designed. It is necessary to mention that in this guide the teacher plays a leading role, whose role is characterized by guiding, the teacher will assume a discreet and observant attitude to create a relaxed and fun climate, accepting the mistakes that children make as something normal within development. of the game

Keywords: Playful, socio-emotional, guide, traditional games, skills.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del trabajo de titulación cuyo título versa: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL PARA LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”** presentado por: **Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth** y **Yugsi Guishcacho Gladis Yolanda**, estudiantes de la carrera de: **Educación Inicial** perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, agosto del 2022

Atentamente,


Mg. Marco Beltrán



CENTRO
DE IDIOMAS

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC
CI: 0502666514

ÍNDICE

PORTADA	I
DECLARACIÓN DE AUDITORIA	II
AVAL DE TUTOR	III
APROBACIÓN DE TRIBUNAL.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
AVAL DE TRADUCCIÓN	X
INFORMACIÓN GENERAL	1
TITULO DE LA PROPUESTA.....	2
INTRODUCCIÓN	2
ANTECEDENTES.....	3
Problemática	4
OBJETIVO GENERAL	6
OBJETIVO ESPECIFICO.....	6
JUSTIFICACIÓN.....	6
BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	
Beneficiarios directos.....	8
Beneficiarios indirectos.....	8

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Enfoque constructivista.....	10
Desarrollo social.....	10
Desarrollo emocional	11
Desarrollo socioemocional.....	12
Concepto de desarrollo emocional en la educación	12
Importancia del desarrollo socioemocional en la educación	13
Propósito de la educación socioemocional	13
Lúdica	14
El juego y su importancia en el proceso educativo.....	15
Juegos tradicionales.....	17
Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional.....	17
EXPLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	18
GUÍA ESTRATÉGICA DE JUEGOS TRADICIONALES	20
Juego:1 gallinita ciega	23
Juego:2 el baile del tomate.....	26
Juego:3 tres piernas.....	29
Juego:4 el huevo en la cuchara.....	32
Juego:5 carrera de ensacados.....	35
Juego:6 las cogidas	38
Juego:7 congelados	41
Juego:8 la rueda	44

Juego:9 agua de limón	47
Juego:10 ollas encantadas	50
 VALIDACION DE LA PROPUESTA	
Evaluación de expertos	54
Evaluación de usuarios	54
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS.....	57
 APÉNDICE 1	
Instrumento de evaluación	59
 APÉNDICE 2	
Validación experto 1	62
Validación experto 2	65
Validación usuario 1	68
Validación usuario 2	71
Materiales	74
Aplicación de los juegos	75
 ÍNDICE DE TABLA	
Tabla N° 1	8
Tabla N°2	9
Tabla N° 3	9

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.

Fecha de inicio: Mayo 2022

Fecha de finalización: Agosto 2022

Lugar de ejecución:

Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, zona 3
Provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí

Extensión que auspicia: Extensión Pujilí

Carrera que auspicia: Educación Inicial

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto carrera: “Juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del covid-19, en los niños de educación inicial”

Proyecto de diagnóstico: “Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.”

Equipo de Trabajo:

Sandoval Sandoval Julissa Elizabeth

Yugsi Guishcasho Gladys Yolanda

Área de Conocimiento: Educación Inicial

Línea de investigación: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Sociedad y Educación

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Guía de juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.

INTRODUCCIÓN

Tomando en cuenta la problemática que las autoras Chasiloa Tipán Evelyn Andrea, Jácome López Maritza Nathaly establecen como problema; cambios de actitud, emociones negativas, falta de interacción con otros niños de su edad y poca participación en juegos grupales.

Se ha propuesto el desarrollo de una guía estratégica de juegos tradicionales que ayudará en el desarrollo socioemocional de los niños de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo” tomando en cuenta como base los juegos tradicionales ya que es una herramienta principal que ayudará a los niños adquirir capacidades de socialización así como habilidades motrices, con esta guía los docentes podrán motivar a los niños a relacionarse con sus compañeros, y aprender de una manera divertida obteniendo resultados favorables.

Los juegos propuestos tienen un cambio innovador que ayudarán en el aspecto pedagógico ayudando en el desarrollo socioemocional de los niños, cada actividad es de fácil aplicación que se puede jugar con material accesible permitiendo así que todos los niños tengan la facilidad de socializar en su entorno y también divertirse y desarrollar su creatividad lo cual es muy importante ponerlas en práctica desde tempranas edades ya que para ellos va a ser muy novedoso e interesante, en cada actividad se dan pautas de organización, espacio, reglas, material a utilizar y el desarrollo, facilitando de esta manera su utilización de esta guía.

ANTECEDENTES

En la Universidad Técnica De Cotopaxi extensión Pujilí carrera educación inicial, las autoras Chasiloa Tipán Evelyn Andrea, Jácome López Maritza Nathaly realizaron el proyecto de investigación con el tema “Juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del covid-19, en los niños de educación inicial “realizado en el Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, ubicado en el cantón Pujilí, dentro del trabajo de investigación se determina como problema; cambios de actitud, emociones negativas, falta de interacción con otros niños de su edad y poca participación en juegos grupales ancestrales, por lo que la investigación pretende ayudar al desarrollo de las emociones, empatía, socialización positiva, trabajo grupal, independencia, actitudes y aptitudes en los niños mediante la práctica de los juegos ancestrales, ya que estos tipos de juegos no han sido aprovechados dentro de las comunidades y aulas de clases, es por eso que se ha planteado como objetivo general, identificar los juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional, después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de educación inicial, se ha utilizado un enfoque cualitativo y cuantitativo, con un diseño bibliográfico, una investigación descriptiva y un método analítico sintético, que resultaron esenciales para el desarrollo del proyecto investigativo, donde se determinó los principales problemas emocionales y sociales de los niños. Con la finalidad de obtener información para el desarrollo de la investigación, se aplicaron técnicas e instrumentos de evaluación entre ellas la encuesta y ficha de observación, la encuesta dirigida a los padres de familia, donde se pudo constatar que los niños presentan estrés y escasa interrelación a consecuencia del confinamiento por el COVID-19, de ahí que el virus ha provocado una preocupación en los padres con respecto al retorno a clases presenciales. Además, una ficha de observación aplicada a los niños, donde se concluyó que su área socioemocional se ha visto afectada y modificada negativamente. Se dedujo que el desarrollo socioemocional de los niños está gravemente perjudicado por el confinamiento, y la mejor forma de ayudarles y llegar a ellos es a través del juego, aconsejando a los docentes que incluyan el juego ancestral como parte del programa de enseñanza del niño, motivando a que la

comunidad educativa ayude a prevalecer los juegos ancestrales dentro y fuera de las jornadas de clases.

Problemática

Tomando como base los estudios de la investigación del presente proyecto tiene como finalidad solucionar la problemática encontradas en el Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, después del confinamiento a causa del covid-19 manifestando en ellos emociones negativas como: cambios de actitud, falta de interacción con otros niños de su edad y poca participación en juegos grupales, por lo que la investigación pretende ayudar al desarrollo de las emociones, empatía, socialización, trabajo grupal, independencia, actitudes y aptitudes en los niños, siendo factores que perjudican el desarrollo socioemocional en el niño.

El juego ha sido considerado como una actividad libre y espontánea que sobresale dentro de su aplicación desde edades tempranas, ya que reciben una mayor estimulación, permitiéndoles desenvolverse y adaptarse en el medio social en el que se desarrollan, provocando satisfacción, alegría, placer y diversión, siendo un ente enriquecedor para el desarrollo integral de los individuos en lo: cognitivo, psicomotor, social, socio- afectivo, cultural, creativo y sensorial. “El juego como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño” (Figuerola, 2019).

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándose mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal y el desarrollo de habilidades socioemocionales que se materializa de su relación entre pares y adultos.

Para nadie es una novedad que la sociedad ha cambiado, los hábitos de vida por distintas razones, especialmente por la tecnología y falta de tiempo para interactuar padres e hijos, todo se ha vuelto fácil desechable e instantáneo, nos regimos por la ley del mínimo esfuerzo. Al contrario de los que crecimos jugando en la calle inventando juegos con nuestros hermanos, primos y vecinos e incluso a veces solos para no aburrirnos.

Con estos juegos generamos el desarrollo físico, cognitivo y social, también estamos ayudando en su desarrollo personal fortaleciendo sus lazos afectivos y el vínculos padres - hijos, amigos, la gran mayoría de los juegos empleados son los tradicionales con los que nos ayudábamos en el desarrollo socioemocional, ya que estos en su gran mayoría generan actividades participativas, grupales estos juegos serán considerados como base ya que podemos lograr una interacción social, realizando actividades orientadas a mejorar la convivencia escolar tales como la solidaridad, responsabilidad y también les ayuda adquirir habilidades y destrezas las cuales les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo de una manera divertida.

La propuesta que se plantea es el diseño de la guía estratégica con juegos tradicionales, con una metodología de juego-trabajo, basado en actividades, mismos que favorecerá en el desarrollo socioemocional en los niños de 3 a 5 años, la cual servirá como herramienta metodológica para las educadoras, donde podrán enriquecer sus planificaciones diarias con técnicas innovadoras, las actividades que se presentan en esta Guía estratégica están basadas en los juegos tradicionales los cuales hemos propuesto un cambio innovando en el aspecto pedagógico manteniendo la esencia particular del juego original así logrando resultados favorables en el desarrollo socioemocional.

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una guía estratégica, aplicando como base los juegos tradicionales que permitan fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Seleccionar los juegos tradicionales que aporte en el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.
- Diseñar la guía estratégica con juegos tradicionales seleccionados que ayudan a los niños de educación inicial con su desarrollo socioemocional.
- Validar la guía estratégica de juegos tradicionales.

JUSTIFICACIÓN

La problemática que ha dejado en los niños el confinamiento debido al covid-19 como son; cambios de actitud, emociones negativas, falta de interacción con otros niños de su edad y poca participación en juegos grupales.

El motivo de esta investigación es implementar la práctica de los juegos tradicionales en los niños del Centro De Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Rumazo” considerando que los juegos son muy útiles para el desarrollo físico y emocional, de tal manera que esto permite la relación con los demás.

El diseño de la guía considerada como un recurso del aprendizaje para el docente, de esta manera optimiza el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, estableciendo espacios de aprendizaje creativos, mediante los cuales permitirá a los niños desarrollar habilidades socioemocionales, destrezas, creatividad, imaginación, afectividad, maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva a través de su propia experiencia.

Al mismo tiempo tiene un alto grado de **originalidad** ya que por primera vez en la institución se desarrolla una investigación sobre los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo socioemocional de los infantes de 3 a 5 años.

La presente investigación es **factible** porque tiene como finalidad la integración de los niños del Centro De Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Rumazo” logrando con los juegos tradicionales permitir a los niños a desarrollar sus habilidades y fortalezas, interactuar fácilmente con otros niños y cómo enfrentarse a los obstáculos en sus primeras etapas de la vida, generando estrategias únicas dependiendo de la personalidad de cada uno.

Como **beneficiarios** directos de este proyecto figuran los niños del Centro De Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Rumazo” de la Parroquia Pujilí, dado que estarán participando en el proceso de investigación y serán los primeros beneficiarios, debido a que esta direccionado esencialmente para los niños del nivel de inicial indirectamente este proyecto beneficiara a los padres, docentes y autoridades de dicha institución.

La mayoría de las personas durante la infancia hemos experimentado con estos juegos tradicionales, dejando un cúmulo de experiencias y vivencias con amigos y familiares sin percatarse que a la vez estos juegos estaban contribuyendo a fortalecer las habilidades, destrezas, desarrollo de emociones, empatía, socialización positiva, trabajo grupal, independencia, actitudes y aptitudes en los niños mediante la práctica de los juegos tradicionales.

La **importancia** de este proyecto es brindar nuevas oportunidades de recreación e imaginación mediante los juegos tradicionales propuestos con cambios innovadores para obtener mejores resultados en la aplicación de cada actividad brindando posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, socioemocionales, motores y afectivos, así ayudaremos a los niños pierdan la timidez puesto que el aprendizaje va a ser significativo y a la vez favorecer el proceso de formación integral.

La **visión** de esta guía de juegos tradicionales es lograr cambios de actitudes como son, emociones negativas, falta de integración con otros niños de su edad y poca participación en juegos grupales, para que en un futuro puedan desenvolverse y lograr un desarrollo social de una manera oportuna y adecuada para integrarse en la sociedad.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Beneficiarios Directos

Se beneficiará a los niños de nivel uno y dos del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, ya que es la etapa primordial para desarrollar el área Socioemocional en base a juegos ancestrales.

Tabla 1. Grupo de estudiantes

	Número
Niños	109
Niñas	100
Total	209

Autoras: Chasiloa Tipán Evelyn Andrea, Jácome López Maritza Nathaly

Beneficiarios Indirectos

Como beneficiarios indirectos son los familiares de los infantes y personal educativo que se encuentran en el sector Pujilí, debido a que ellos son las personas que pasan más tiempo con los niños recibiendo un apoyo en base al mismo proceso de investigación.

Tabla 2 Miembros de la Unidad Educativa

Número	
Docentes	10
Director	1
Padres de familia	209
Total	220

Autoras: Chasiloa Tipán Evelyn Andrea, Jácome López Maritza Nathaly

Tabla 3 Total de beneficiarios

Número	
Directos	209
Indirectos	229
Total	438

Autoras: Chasiloa Tipán Evelyn Andrea, Jácome López Maritza Nathaly

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Enfoque constructivista

Como una semejanza Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno. Vygotsky destaca el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles. (Ramírez, 2017)

El autor mencionado nos dice que en el juego se desarrolla la intención física y mental, permitiendo que los niños, estimulen sus capacidades de manera libre pero basada en normas, reglas o leyes que captan de su entorno esto es fundamental en el proceso de aprendizaje, porque es responsabilidad de los adultos e ir guiando en ellos conceptos nuevos que genere un pensamiento igualitario e inclusivo que puedan darse en su entorno cercano.

Formar en ellos nuevos modelos de convivencia armónica es un reto que se asume como docentes, sin embargo, las estrategias utilizadas son impredecibles que sea lúdicas, permitiendo la comprensión de integración en el medio de la diversidad a través de la acción puede descubrir cómo controlarse y cómo puede incidir sus acciones en el resto del grupo.

Las experiencias que se dan al momento de jugar marcan su vida y por ende su forma de pensar por lo cual es importante que cada juego lleve un mensaje ante su comportamiento y estímulo hacia lo armónico.

Desarrollo social

Vygotsky con su teoría socio cultural nos habla de que todo niño tiene la necesidad de actuar de acuerdo con el medio y de quienes lo rodean, de esta forma realiza una integración cultural con sus pares, además llega a tomar conciencia del mundo que le rodea que para él antes era desconocido. Los niños cuando empiezan a desarrollar sus habilidades sociales empiezan a interactuar con sus compañeros,

muchos de ellos como observadores de conductas. Dentro de la teoría de desarrollo social Vygotsky menciona que la gran importancia que tiene la interacción social desde edades muy tempranas, ya que por medio de la experimentación en el medio cada infante puede ir adquiriendo nuevos conocimientos, permitiéndole ser parte de un aprendizaje social. (Vygotsky, 1896-1934).

Vygotsky nos habla sobre los beneficios que otorga el juego en el ámbito social en la infancia, es un gran instrumento que favorece a la socialización y a la comunicación donde habrá intercambio de ideas, pensamientos o experiencias entre pares y adultos. Inicia desde que entra en contacto con sus padres al tener solo pocos meses de vida y que poco a poco evoluciona mediante la interacción que se realiza con sus pares en edades preescolares al ir al centro infantil, hasta llegar a formar parte de las conductas del comportamiento en la sociedad que a futuro logrará cooperar y compartir con las demás personas, también aprenderá a cumplir las reglas a la hora de jugar.

Desarrollo emocional

Desde el nacimiento debe existir un vínculo primordial de la madre hacia el niño, ya que es desde ahí que nuestro cerebro recibe ciertas manifestaciones de amor, cariño, seguridad y del crecimiento de fibras nerviosas que en el transcurso de nuestra vida se irá afianzando de acuerdo con las personas y al medio en que se encuentren a nuestro alrededor, teniendo un gran apoyo con la aplicación de juegos tradicionales. “El aprendizaje integral no sólo comprende los estilos cognitivos, sino que hace referencia también a la emoción, los sentimientos y la acción” (Alonso, 1998). De acuerdo con lo antes mencionado estamos de acuerdo que el desarrollo emocional es muy importante en la formación integral de los niños y concordamos que desde la perspectiva emocional el juego también nos ayuda a manifestar las emociones, liberar tensiones negativas y sentimientos positivos como negativos, generando placer, satisfacción y seguridad apostando significativamente a nuestra autoestima.

Permitiendo formar una personalidad efectiva en donde puede canalizar y controlar sus sentimientos y emociones, además ayuda a tener confianza y sentido de independencia.

Desarrollo socioemocional

Los primeros años de vida desde el nacimiento hasta los 5 años son considerados como un periodo único de desarrollo humano y los padres o cuidadores asumen un papel importante en esta etapa de desarrollo. Un buen ambiente socio-afectivo proporciona una lista de respuestas emocionales que le permiten al niño canalizar sus emociones de manera que mejore su calidad de vida. Las prácticas educativas y disciplinarias que los padres ponen de manifiesto dentro del núcleo familiar han de tener impacto en el desarrollo de sus hijos. El desarrollo socioemocional es la capacidad que tiene un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios comportamientos y llevarse bien con sus compañeros para que así puedan adquirir habilidades básicas que necesitan como cooperación, control propio y prestar atención. Los primeros años de vida desde el nacimiento hasta los 5 años son considerados como un periodo único de desarrollo humano y los padres o cuidadores asumen un papel importante en esta etapa de desarrollo. Un buen ambiente socio-afectivo proporciona una lista de respuestas emocionales que le permiten al niño canalizar sus emociones de manera que mejore su calidad de vida, las prácticas educativas y disciplinarias que los padres ponen de manifiesto dentro del núcleo familiar han de tener impacto en el desarrollo de sus hijos. El desarrollo socioemocional es la capacidad que tiene un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios comportamientos y llevarse bien con sus compañeros para que así puedan adquirir habilidades básicas que necesitan como cooperación, control propio y prestar atención.

Concepto de desarrollo socioemocional en la educación

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje en el que los estudiantes integran a su vida valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones. Esto les ayuda a construir identidad personal, a establecer relaciones y a tomar decisiones.

Tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas para generar sentido de bienestar con ellos mismos y con los demás, esto puede ser mediante rutinas asociadas a las actividades escolares. También que

aprendan a lidiar con sus emociones e impulsos para poder relacionarse. (Rojas, 2020).

Rojas nos habla que el desarrollo socioemocional es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propias emociones y comportamiento, y llevarse bien con sus compañeros aprendiendo habilidades básicas como la cooperación, el seguimiento de instrucciones, el auto control y la atención, sentimientos de confianza, seguridad, amistad, cuidado y humor son partes del desarrollo socioemocional de un niño, por lo que las relaciones positivas de un niño con los adultos inspiran la confianza y seguridad ya que son claves para el desarrollo socioemocional.

Importancia del desarrollo socioemocional en la educación

La educación inicial juega un papel muy importante en el desarrollo socioemocional de los niños, ya que es la etapa en la que se establecen las bases afectivas y socializadoras por ello la familia y los docentes deben trabajar conjuntamente para que este proceso se desarrolle en forma adecuada. Destacamos que una de las características que contempla el perfil de salida del nivel de educación inicial dice que los niños deben “interactuar con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural, y social, practicando normas para la convivencia armónica” Currículo de Educación Inicial 2014, por lo que el trabajo docente debe enfocarse en el desarrollo de la Inteligencia emocional para la adquisición de competencias emocionales que preparan al niño para la vida, lo que le permitirá estar atento y poder defenderse de posibles peligros sociales que le puedan acontecer, como por ejemplo el de las adicciones. (Goleman D., 2016).

Propósitos de la educación socioemocional

- Lograr el autoconocimiento a partir de sus necesidades, pensamientos y emociones, así como su efecto.
- Autorregular las emociones y generar destreza para solucionar conflictos.
- Comprender a los demás de manera empática y establecer relaciones interpersonales.

- Fortalecer su autoconfianza y la toma de decisiones con sus fundamentos.
- Aprender a escuchar y a respetar las ideas de los otros, para generar un buen ambiente de trabajo.
- Cultivar una actitud responsable, positiva y optimista, que mantengan la motivación para desempeñar con éxito sus actividades.

La lúdica

El juego siempre ha sido un elemento fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que se obtiene buenos resultados una vez puesto en práctica con los niños de inicial eso por lo que (Gutiérrez, 2017). El autor nos dice que a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea a través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Por otro lado, (Hulme & Bowyer, 2016) definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Para estos autores, el juego permite al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible, en un clima de libertad indispensable en el transcurso del cualquier juego, en resumen, se puede decir que para los niños jugar no es un pasatiempo, sus juegos están relacionados con el aprendizaje y su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

No todas las personas cuentan con la habilidad de relacionarse con personas de su entorno o del exterior, pero los niños han demostrado que no existe ninguna dificultad y se realiza de forma divertida y dinámica, es ahí donde se pone en práctica el juego ya que no solo desarrolla capacidades creativas, intelectuales, físicas y morales si no también motiva a que se relación de manera natural sin ninguna precio o dificultad con personas que jamás han llevado algún trato es por

eso por lo que el juego es parte de la educación del niño, ya que por otro lado evita crear discriminaciones y proporciona una integración total de las personas.

El juego y su importancia en el proceso educativo

En el campo educativo, los juegos tradicionales deben ser considerados como nuevas maneras de estimular los sentidos y la creatividad al momento de aprender; pues, su práctica aporta al desarrollo de capacidades físicas, mentales y actitudinales por medio de la experimentación y generación de nuevos escenarios de aprendizaje (Lachi, 2015)

Según Lachi menciona que los niños mediante el juego forjan hábitos, potencian valores como el respeto, cooperación, amor al trabajo, resignación a ganar o perder por ello es importante utilizar el juego en las instituciones como estrategia metodológica que apoye en la enseñanza ya que permite fomentar un ambiente activo y recreativo en donde se ofrece espacios nuevos, innovadores y creativos para que el estudiante se sienta a gusto.

Así mismo, los aprendizajes se dan desde los más simples a los más complejos, se considera que, en edades tempranas, alcanzan su máximo desarrollo, ya que sus conexiones sinápticas son mayores. Razón por la cual, el juego es el medio idóneo, para ser aplicado desde cortas edades en los distintos centros educativos, de estimulación y de ayuda con trastornos neurológicos. (Ackerman, 2013). Manifiesta que en el proceso lúdico de los niños podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y a la educación, podremos ver momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias siendo entonces el juego una opción con múltiples ventajas para que el estudiantes desarrollen capacidades de orden inferior y superior, es la habilidad del docente que le permitirá aprovechar de las bondades que ofrece durante el proceso de aprendizaje.

La importancia del juego como estrategia radica en ofrecer espacios en los cuales el estudiante es el gestor de su aprendizaje, en donde el docente pueda conducirlo a niveles superiores, tanto en independencia, autonomía y capacidad para aprender, desde un trabajo colaborativo

(Piaget, 1956) El juego hará que los estudiantes, sientan deseo de aprender en relación directa con su entorno, a través del perfeccionamiento de habilidades autónomas y grupales por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales menciona las siguientes:

Del área físico-biológica: Se perfeccionará la actividad física de los estudiantes, la capacidad de reacción ante los reflejos; así como también, la adquisición de competencias manuales y la coordinación psico-motriz.

Del área socioemocional: Se fortalecería la autoestima, la capacidad de relacionarse socialmente con los otros, la espontaneidad, el placer y la satisfacción por los aprendizajes, así como también la canalización de energía y sentimientos, que permitan resolver conflictos.

Del área cognitiva-verbal: El objetivo es desarrollar la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, lenguaje, aspecto cognitivo, comprensión del mundo próximo y distante y el pensamiento lógico- verbal.

De la Dimensión Académica: Busca apoderarse o ayudar en los contenidos curriculares de diversas áreas de estudio, relacionadas con la lectura, escritura y cálculo, donde el niño presenta mayores dificultades y el uso del juego hará que estas sean tratadas o mejoradas.

Ante lo citado, se concluye que el juego desarrolla en el niño la capacidad de interactuar con los demás, en los procesos de aprendizaje de muchas áreas de estudio, le permite ser creativo y práctico; expresarse de manera lógica y verbal en los distintos ciclos de la comunicación, según las funciones que desempeñan, adquirir mayores conocimientos con mejores resultados así como aprender de sus propias vivencias en relación con los demás, fortaleciendo su salud física y neurológica, cumplimiento de reglas y retos, que le preparan para el futuro con la capacidad para desenvolverse de manera natural y autónoma.

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellas actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros. Estas actividades permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura de un país. (Cofre, 2013)

Según Cofre nos dice que los juegos tradicionales conllevan a mantener viva la esencia de parientes que ya no pueden contar o describir sensaciones que explique lo maravilloso que puede ser compartir, competir, ganar, perder, etc. Relacionándose físicamente, sintiendo la adrenalina de jugar con un grupo de personas, sentir la emoción al ver sus rostros.

Son experiencias que pocos niños conocen, ya que habido algunos cambios en la evolución de las personas y las ganas por ser parte de hábitos patrimoniales que se ha ido perdiendo, ya que las nuevas generaciones son menos activas físicamente y prefieren divertirse de manera virtual, siendo atrapados por avances tecnológicos que no les permite observar más allá de una recreación perjudicial, por lo que ya se sabe ser parte de consumo tecnológico puede traer muchas desventajas y escasas ventajas, por eso es que algunos profesionales que conocen los riesgos planificar una enseñanza basada en juegos de antepasados de su localidad.

Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional

Existen varias teorías que afirman que agregar los juegos ancestrales o tradicionales para desarrollar el área socioemocional resulta conveniente tanto para que no se pierda la esencia ancestral como para motivar un desenvolvimiento total en sus habilidades sociales, conductas y emociones. (Aguilar, 2019).

Aguilar nos dice que el juego es una estrategia para impartir un aprendizaje resulta conveniente, ya que el niño puede recibir un conocimiento de manera divertida y sencilla mejorando el comportamiento, conductas, reforzar valores y mostrando cambios en sus emociones y actitudes hacia sus semejantes o personas

de su entorno permitiendo que aprenda un desenvolvimiento correcto con la sociedad.

Los juegos tradicionales y populares pertenecen a la época donde no existía la tecnología, niños de todas las edades preferían salir a los parques a jugar con sus amigos en lugar de quedarse en casa, pueden divertirse sanamente con los juegos tradicionales, no necesitan de grandes recursos, solo con su cuerpo y con materiales fáciles de conseguir juegos divertidos tales como la ronda, las tres piernas, la escondida, saltar la cuerda, el huevo en la cuchara, carrera de ensacados, gallinita ciega, baile de la silla, el trompo, las canicas, la rayuela, congelados, las cogidas etc.

EXPLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

La siguiente propuesta está relacionada con la implementación de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en los niños de Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, la misma que tendrá como beneficiarios directos a los niños y los docentes de la institución.

La finalidad de esta guía estratégica de juegos tradicionales es permitir el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los niños de manera prioritaria como sus destrezas, habilidades motoras e intelectuales. La misma que cuenta con la descripción de 10 juegos tradicionales, cada una de estas cuentan con un cambio innovador que permite mejorar el desarrollo socioemocional los juegos seleccionados tales como: las ollas encantadas, tres piernas, las cogidas, congelados, baile del tomate, agua de limón, la gallinita ciega, el ensacado, la rueda, el huevo en la cuchara, se los puede realizar al aire libre con materiales del medio sin necesidad de la tecnología cada actividad está diseñada con reglas específicas que permite influenciar en el comportamiento y sus relaciones sociales, algunas de estas experiencias servirán para su desarrollo personal y profesional en un futuro; sin embargo, se requiere de la paciencia y dedicación de los docentes.

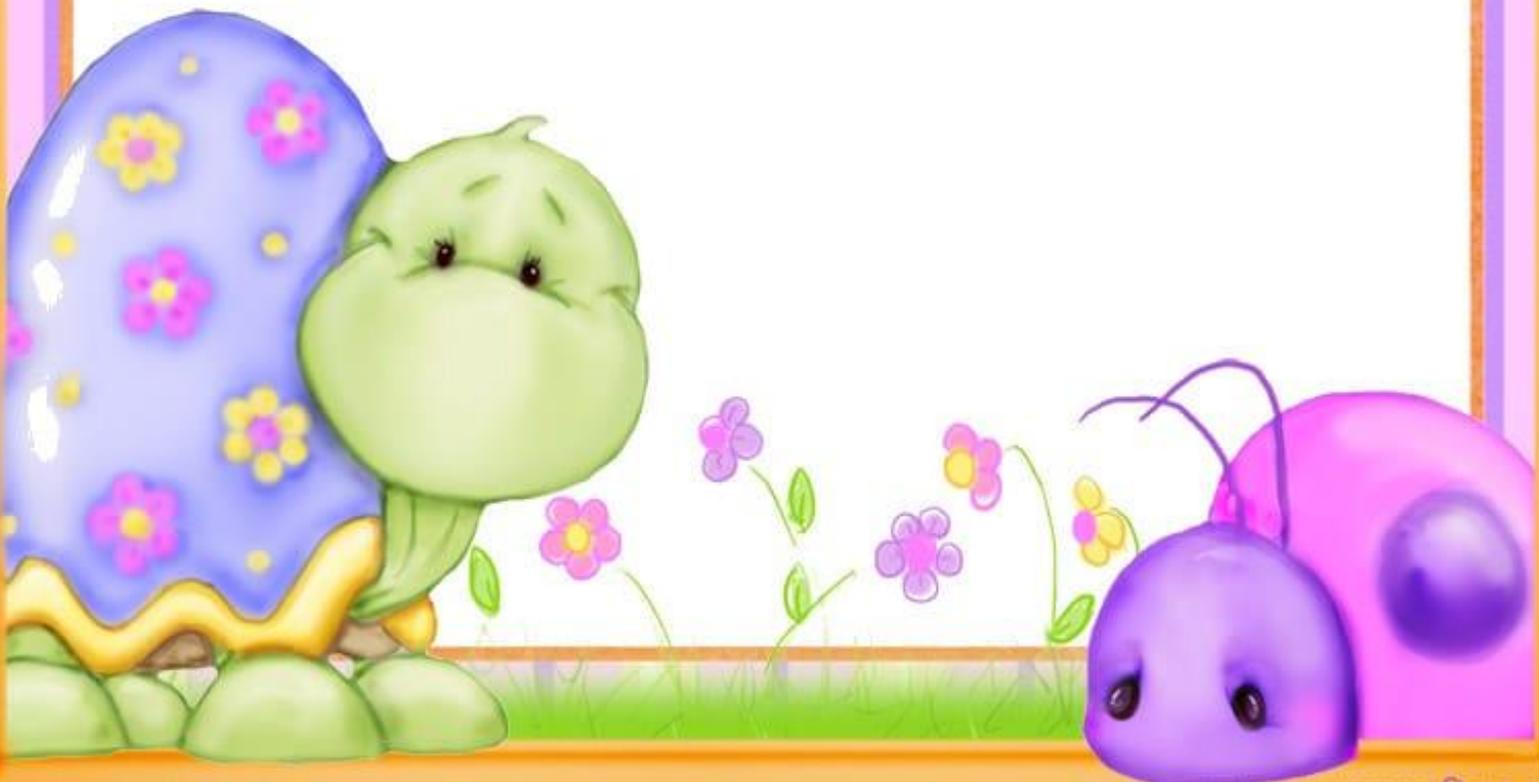
Es necesario revalorar estos juegos y mantenerlos vivos, ya que además de servir como actividades de recreación en los niños, desarrollan destrezas y habilidades, así como la imaginación y el compañerismo entre muchos otros beneficios, por tal razón no se debe permitir su pérdida.

En el centro educativo se utilizan nuevos enfoques académicos que son de un valor incalculable para los niños, ya que son un aporte en la innovación y la creatividad, en la imaginación y el desarrollo de experiencias, por tal razón se recomienda utilizar estas estrategias en las planificaciones semanales como un valioso aporte al desarrollo escolar, tomando en cuenta lo expuesto se ha diseñado la guía estratégica de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en los niños.



GUÍA ESTRATEGICA

Tema: los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.



Introducción:

La Guía estratégica que se presenta es de carácter lúdico, basado en actividades de juegos tradicionales, mismos que favorecerán en el desarrollo socio emocional en los niños de 3 a 5 años, la cual servirá como herramienta metodológica para las educadoras. Es prudente mencionar que las actividades planteadas contienen un tiempo de ejecución, el mismo que puede hacerlo flexible la educadora de acuerdo con las necesidades de los niños.

Las actividades que se presentan en esta Guía estratégica están basadas en los juegos tradicionales los cuales ayudan al desarrollo psicomotor, físico, mental, la inteligencia, la memoria y el desarrollo socio emocional en los niños.

Esta herramienta educativa consta de 10 actividades lúdicas de juegos tradicionales de fácil aplicación, las cuales favorecerán a las educadoras adaptar a sus planificaciones diarias y lograr un desarrollo óptimo e integral en los niños.

Se recomienda que las educadoras mantengan como herramienta pedagógica la Guía estratégica, en función de los intereses de los niños.



ÍNDICE

- 1) La gallinita ciega
- 2) El baile del tomate
- 3) Tres piernas
- 4) El huevo en la cuchara
- 5) Carrera de ensacados
- 6) Las cogidas
- 7) Congelados
- 8) La rueda
- 9) Agua de limón
- 10) Ollas encantadas





Juego N°1

Tema: Coordinación auditiva-motora

Juego: Gallinita ciega

Objetivo: Desarrollar coordinación auditiva-motora, mejorar el equilibrio, trabajar la estabilidad, desarrollar la confianza con sus compañeros y la docente.

Beneficios:

Este juego ayuda a los niños a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, los niños también aprenderán a moverse con mayor confianza y agilidad.

Tiempo: 30 minutos

Material: Bufandas o pañuelos, pandereta.

Lugar: Patio

Participantes: Todos.

Edad: 4 a 5 años

Procedimiento del juego tradicional

- Se elige al azar el jugador que será la gallina ciega.
- Con el pañuelo se le venda los ojos.
- Los demás jugadores forman un círculo.
- El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio.
- El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos.
- La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde están.
- Cuando la gallinita atrape a un niño, se intercambian los papeles.





Procedimiento del juego propuesto

- Se formará un círculo con todos los niños.
- Donde se elegirá quién va a ser la gallinita ciega, la cual el niño escogido se ubicará en el centro del círculo.
- Al niño elegido se le vendará los ojos con una bufanda asimilando ser la gallinita ciega.
- Los niños bailan en círculo al son de la música (el baile del cuerpo), mientras la gallina sigue el ritmo con las manos.
- Mientras todos bailan la maestra elige al niño que va a tocar la pandereta cuando pare la música.
- Cuando pare la música, al niño que la maestra eligió tocara una pandereta mientras todos siguen girando e inmediatamente la gallina tiene que ir a buscarlo guiándose por el sonido de la pandereta.
- Cuando lo encuentre los papeles cambiarán.

Resultados:

- Desarrolla y disfruta del juego en grupo.
- Desarrolla la coordinación auditiva-motora.

Sugerencias:

- Tener el área limpia, libre de obstáculos para que no ocurran accidentes.





Rúbrica

	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N° 2

Tema: Comunicación

Juego: El baile del tomate

Objetivo: Colaboración, comunicación, y participar en juegos siguiendo reglas.

Beneficios: Coordinación, cooperación, y confianza, equilibrio.

Tiempo: 30 minutos

Material: Sillas, cinta o taípe, tiza, tomate

Lugar: Patio.

Participantes: Todos los alumnos (trabajar con grupos de 2 niños)

Edad: 4 a 5 años

Procedimiento del juego tradicional

- Se organiza al grupo en parejas.
- Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música.
- Además, los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate.





Procedimiento propuesto

- Se colocarán dos columnas cada una conformada de 10 sillas en el patio.
- Alrededor de las sillas se trazará un camino por donde tendrán que ir bailando cada pareja.
- Se formarán dos grupos, de cinco parejas.
- Cada pareja se ubicará al principio de las sillas.
- A cada pareja se les entregará un tomate y posteriormente se lo pondrán en la frente.
- La maestra pondrá la canción (baila baila)
- Los niños tendrán que bailar y llevar el tomate hasta el final de las sillas siguiendo la ruta trazada.
- A la pareja que se le caiga el tomate tendrá que empezar desde el inicio.
- El grupo ganador serán las parejas que lleguen con el tomate al final.

Resultado:

- Obedece instrucciones sencillas.
- Colabora con sus compañeras.

Sugerencias:

- Un lugar amplio





Rúbrica

	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
Nº	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N° 3

Tema: Trabajo en equipo

Juego: Tres piernas

Objetivo: Desarrollar el equilibrio, la concentración y el trabajo en equipo.

Beneficios: Coordinación, cooperación, integración, y confianza.

Tiempo: 20 minutos

Material: Cordón, globos

Lugar: Patio

Participantes: Todo el grupo (parejas)

Edad: 4 a 5 años

Procedimiento del juego tradicional:



- Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro.
- Puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.
- A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
- El secreto para correr bien es sincronizar la partida.
- El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.





Procedimiento propuesto:

- Se inflan globos y en su interior se pondrá un papelito con una penitencia que deben cumplir todas las parejas (dar un abrazo a su compañero, hacerle cosquillas, tocarse la rodilla, etc.)
- En el punto de salida se colocarán 5 grupos de dos parejas.
- En la línea de meta estarán colocados varios globos de colores.
- Cada pareja se amarrará con un cordón en el tobillo izquierdo con el tobillo derecho de su compañero.
- Los dos niños deben coordinar su pie para poder llegar a la meta sin caerse.
- La pareja que llegue a la meta escogerá un globo y lo romperá.
- Cada pareja guardara el papelito que le salió en su globo.
- Al final la maestra revisa el papelito que le salió a cada pareja.
- Todas las parejas cumplirán con la penitencia que le salió en su papelito.

Resultado:

- Trabaja en equipo.
- Mantienen el equilibrio.

Sugerencias:

- Espacio amplio





Rúbrica

	Fecha:					
Indicadores		Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
Nº	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N°4

Tema: Potenciar el equilibrio

Juego: El huevo en la cuchara

Objetivo: Potenciar el equilibrio, desarrollar la competitividad (moderadamente), favorecer el control postural.

Beneficios: Coordinar y equilibrar

Tiempo: 30 minutos

Material: Cinta o tapie, canasta, pelota, cuchara

Lugar: Patio

Participante: 10

Edad: 4 a 5 años.



Procedimiento del juego tradicional

- Los participantes salen de la línea de salida y corren lo más rápido posible intentando que el huevo no se les caiga.
- Si esto sucede, el jugador pierde instantáneamente y sale del juego.





Procedimiento propuesto

- El juego consiste en trazar una línea serpenteante desde el punto de partida hasta el punto de llegada simulando ser el camino por donde van a pasar los niños.
- En el punto de llegada estará colocada una canasta donde insertarán todos los huevos (de plástico).
- Se trazará una línea horizontal en la línea de inicio donde se van a colocar 10 niños.
- A cada niño se le entregará una cuchara y un huevo (de plástico).
- Colocaran el huevo (de plástico) en la cuchara.
- Con la mano que puedan dominar cojera la cuchara y empezaran a caminar hasta el punto de llegada.
- Llevarán el huevo (de plástico) en la cuchara sin dejar caer al piso si el huevo se cae vuelve a empezar desde el punto de partida.
- Por último, se les dará un huevo real y el niño tendrá que pasar el huevo en la cuchara.
- Una vez que el primer grupo de 10 niños termine pasando el huevo hasta la canasta finalizará el juego y empezará el siguiente grupo de niños.

Resultado:

- Mantiene la postura correcta de su cuerpo.
- Disfruta del juego propuesto.

Sugerencias:

- Respetar los turnos
- Mantener el orden para que todos participen.





Rúbrica						
	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						



Juego N° 5

Tema: Desarrolla el equilibrio

Juego: Carrera de ensacados

Objetivo: Trabajar la coordinación y el desarrollo del equilibrio.

Beneficios:

- Ayuda a los niños a mover brazos y piernas, y así estarán ejercitando sus cuerpos.
- Favorece la amistad entre los niños.

Tiempo: 30 minutos

Material: Lonas, tiza, pelotas.

Lugar: Patio

Participantes: Dos grupos de 10

Edad: 4 a 5 años

Procedimiento del juego tradicional

- Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales o sacos.
- Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera.





Procedimiento propuesto

- Formar dos columnas de 10 niños.
- 3 niños se colocarán a 1 metro de distancia
- En cada espacio se colocará obstáculos (línea serpenteante, ulas, sillas, línea recta)
- A cada columna se le dará 10 pelotas que deberán llevar entre las piernas metidas dentro de las lonas.
- Todos los niños deberán estar metidos dentro de la lona mientras esperan su turno.
- El primer niño cogerá la pelota y se la pondrá entre las piernas y saldrá saltando hasta llegar al niño que está en el punto de salida entregando la pelota.
- El niño al recibir la pelota se lo colocará entre las piernas y empezará a saltar pasando los obstáculos hasta llegar al siguiente niño y así todos los niños saltarán hasta llegar al final.
- El niño que llegue a la meta con la pelota tendrá que salir y todos subirán un puesto.
- La columna que haya pasado todas las pelotas serán el ganador.

Resultado:

- Mantiene el equilibrio.
- Trabaja en equipo.

Sugerencias:

- Espacio amplio.

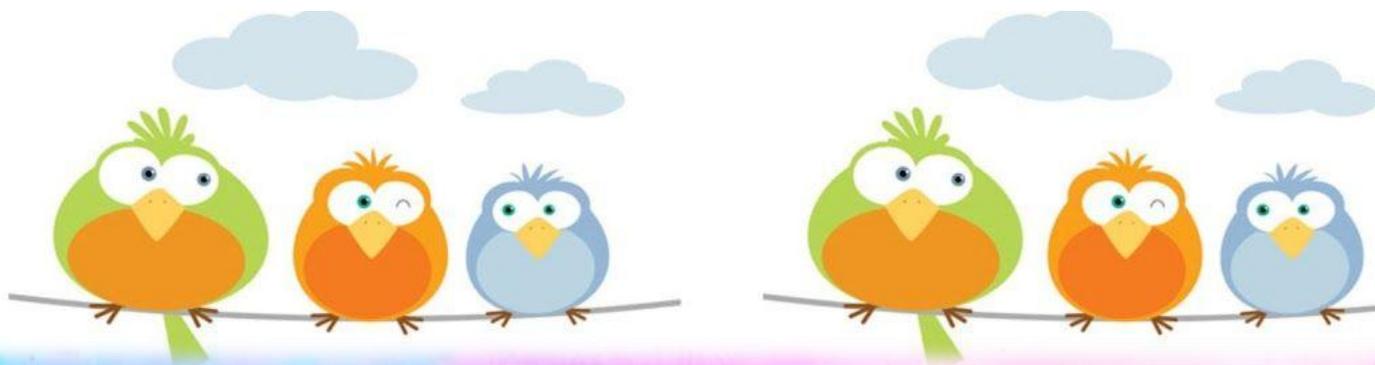




Rúbrica

	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N° 6

Tema: La velocidad de reacción

Juego: Las cogidas

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción y fomentar la atención a las órdenes dadas.

Beneficios:

- Socializar
- Ganar confianza

Tiempo: 30 minutos

Material: Pelotas

Lugar: Patio

Participantes: Todo el grupo

Edad: 4 a 5 años



Procedimiento del juego tradicional

- Seleccionar un coordinador por el grupo para que dirija el juego.
- Determinar el número de participantes para establecer la actividad.
- Perseguir a los participantes hasta coger a todos.
- Continuar el proceso hasta terminar el juego.
- Incentivar a todos los participantes.
- Realizar variantes con otros participantes.
- Pierden los que se dejan atrapar.
- El primero que se deja atrapar será el que continúa con la actividad





Procedimiento propuesto:

- Para empezar, motivamos a los niños con la música (el baile de las frutas).
- Se elegirá 5 niños para que persigan a sus compañeros.
- Con los demás niños se formarán tres grupos.
- A cada grupo se le designará el nombre de una fruta (manzana, uva ,pera)
- La maestra colocará el dibujo de la fruta designada para cada grupo en la espalda de cada niño.
- Los grupos tendrán una cueva que estará designada por el dibujo de la fruta.
- La maestra dará la indicación para que salgan todas las frutas de sus cuevas.
- Los niños tendrán un tiempo para atrapar el mayor número de frutas.
- La maestra volverá a dar la indicación para que todos regresen a sus cuevas.
- El niño que haya cogido más frutas será el ganador

Resultado:

- Se relaciona con sus compañeros.
- Cumple con las órdenes indicadas.

Sugerencias:

- Lugar amplio





Rúbrica

	Fecha:					
Indicadores		Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N° 7

Tema: Fomentar las relaciones sociales

Juego: Congelados

Objetivo: Facilitar el desarrollo cognitivo, fomenta las relaciones sociales y potencia la creatividad.

Beneficios:

- Descargar tensiones
- Integran a todos los miembros del grupo.

Tiempo: 30 minutos

Material: Globos, hilos

Lugar: Patio

Participantes: Todo el grupo

Edad: 3 a 5 años

Procedimiento del juego tradicional:

- Deben participar más de 3 jugadores y se debe escoger al jugador que congela a los demás.
- Todos empiezan a correr apenas se dé la indicación para evitar que los congelen.
- Se termina el juego cuando todos estén congelados.
- No está permitido empujar, pero sí está permitido congelar para que de esta manera el juego siga.
- El jugador que congela siempre debe decir congelado o si no, no ha de ser válido





Procedimiento propuesto:

- Se elige a 5 niños que van a congelar a los demás.
- Se formarán tres grupos de cinco niños.
- Posteriormente a cada grupo se les colocaran en el tobillo un globo de color amarillo, azul y rojo.
- Cada grupo se colocará en la esquina del patio simulando ser una cueva.
- A la cuenta de tres la maestra dará una señal y saldrán los niños con el globo de color amarillo, tendrán que correr cuidando que nadie rompa el globo.
- Los niños que van a congelar tendrán que romper el globo pisándolos.
- Después de unos minutos la maestra dará una señal y los niños tendrán que volver a su cueva, y saldrá el siguiente grupo de color azul así hasta que terminen de jugar los tres grupos.
- El grupo que conserve más globos hasta el final serán los ganadores.

Resultado:

- Se relaciona con sus compañeros.
- Desarrollo habilidades cognitivas

Sugerencias:

- Espacio amplio
- No empuja

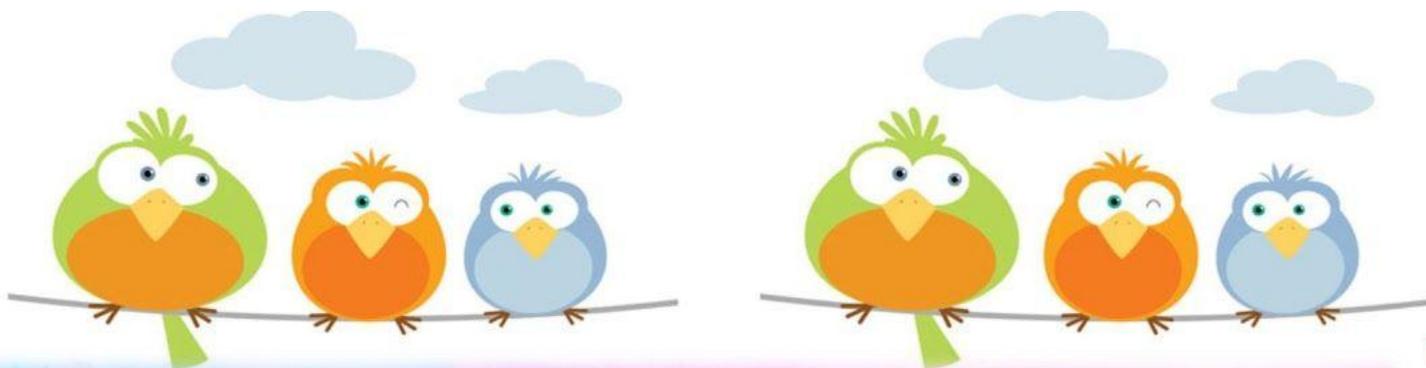




Rúbrica

	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N° 8

Tema: Desarrolla el equilibrio

Juego: La rueda

Objetivo: Desarrollar el equilibrio y la destreza motriz.

Beneficios:

- Ayudan al niño a socializar y ganar confianza en la naturaleza.
- Impulsan la visión espacial y el equilibrio.

Tiempo: 30 minutos

Material: Ula ula

Lugar: Patio

Participantes: Todo el grupo

Edad: 4 a 5 años



Procedimiento del juego tradicional

- Señalar la ruta de la actividad lúdica
- Realizar la rueda con material de reciclaje, se utiliza aros, llantas de bicicletas y otros objetos de considerada forma a los antes mencionados.
- Mantener el equilibrio del aro, manipular con la mano dominante.
- Realizar la carrera de la rueda por la ruta señalada.
- Ejecutar variantes puede jugar con la otra mano, con un solo pie
- No dejar caer la rueda.
- Impulsar o golpear con el palo la rueda.





Procedimiento propuesto

- Formar dos columnas de 10 niños.
- Cada niño se colocará a 1 metro de distancia uno tras de otro.
- En el punto de partida estarán ubicadas 5 ulas.
- El primer niño con sus dos manos rodará la ula hasta llegar al siguiente compañero.
- El siguiente compañero tomara con sus dos manos y lo rodará hasta el tercer compañero y así lo realizaran los demás niños hasta llegar al final
- Cada columna tendrá que pasar las 5 ulas
- Si algún niño deja caer la ula tendrá que empezar de nuevo.
- La columna que pase las 5 ulas sin dejar caer serán los ganadores.

Resultado:

- Coordina el equilibrio.
- Trabaja en equipo.

Sugerencias:

- Lugar amplio





Rúbrica						
	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						



Juego N° 9

Tema: Expresión oral

Juego: Agua de limón

Objetivo: Fortalecer el pensamiento numérico.

Beneficios:

Cuantificación y principio de conteo, lateralidad, figura geométrica el círculo, expresión oral (elaboración del discurso), estética del lenguaje (estribillo), respeto, tolerancia, cooperación y manejo de emociones.

Tiempo: 20 minutos

Material: Silbato, ronda (agua de limón).

Lugar: Patio

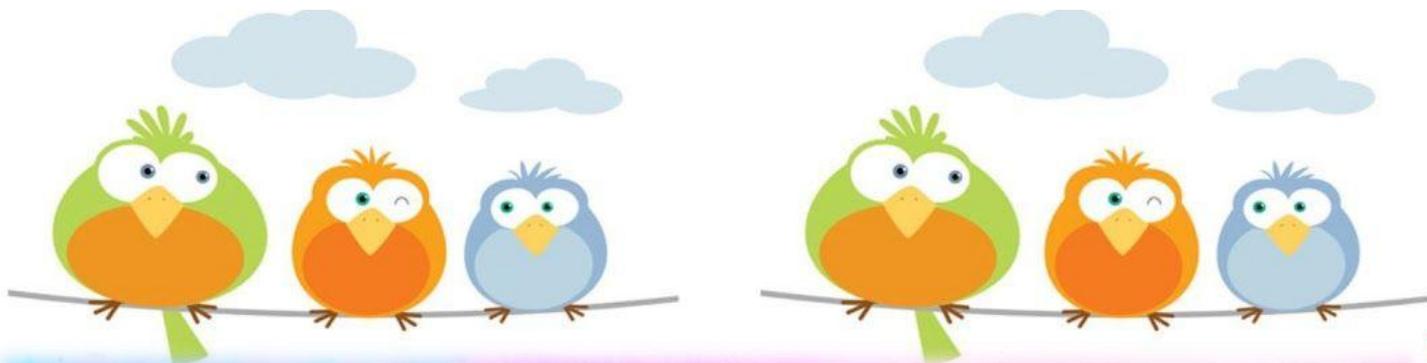
Participantes: Todo el grupo

Edad: 4- 5 años

Procedimiento del juego tradicional

- En el patio se forma un círculo tomados de la mano.
- Mientras se gira hacia la derecha o la izquierda se entonará la ronda.
 Agua de limón
 Vamos a jugar
 El que se quede solo, solo se quedara.
- Al terminar la ronda los niños deben soltarse de las manos.
- El docente dice un número y los estudiantes deben agruparse de acuerdo al número indicado.





Procedimiento propuesto:

- Dinámica contar los dedos de las manos empezando desde el 1 hasta el 5
- Se formará un círculo con todos los niños
- Tomados de las manos empezaran a girar hacia la derecha o la izquierda mientras entonan la ronda.

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se quede solo, solo se quedara.

- La maestra dará la orden de formar grupos dependiendo el número que mencione (1, 2, 3, 4,5).
- Los grupos ya formados tendrán que buscar a él o los niños que se hayan quedado sin pareja.
- Los niños que queden solos deberán correr para que ningún grupo los atrape.
- Se repite esta situación en cada indicación del número de grupos.
- El grupo que logre agrupar a más niños que se quedaron solos ganarán el juego.
- Después de repetir la ronda varias veces el docente estará atento a finalizar el juego según la disposición del grupo.

Resultado:

- Identifica agrupaciones de números
- Disfruta trabajar en grupo.

Sugerencias:

Lugar amplio y sin obstáculos de tropiezo





Rúbrica

	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
N°	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Juego N°10

Tema: Fomenta el compañerismo

Juego: Ollas encantadas

Objetivo: Favorecer el desarrollo físico, emocional, social e intelectual de los niños

Beneficios: Fomentar los valores de respeto, compañerismo y solidaridad. Comprensión de reglas del juego.

Tiempo: 30 minutos

Material: Ollas encantadas, picadillo, cuerda, rompecabezas, mesas, palo, bufanda, música.

Lugar: Patio

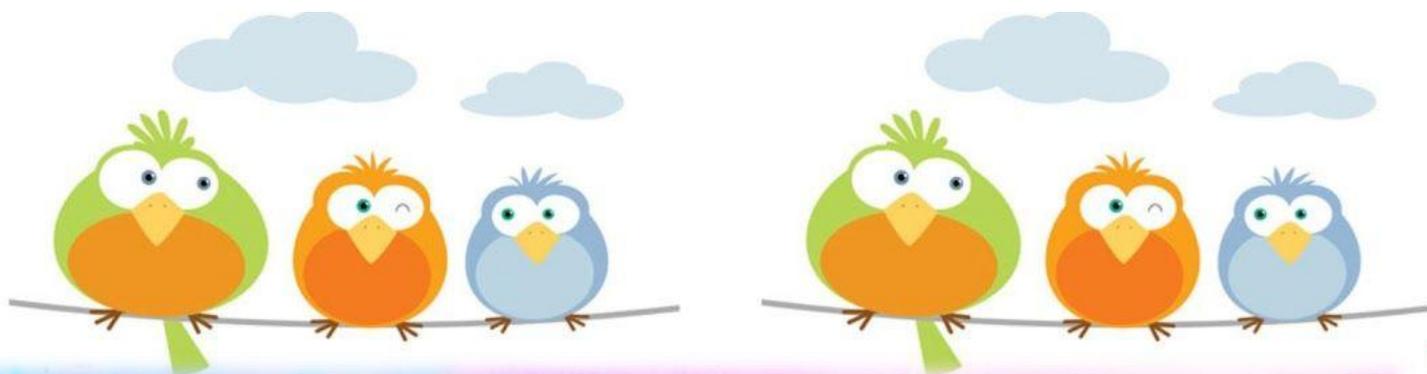
Participantes: Todo el grupo de niños.

Edad: 4 a 5 años

Procedimiento del juego tradicional

- Debe vendarse los ojos
- Dar 15 vueltas hasta marearse
- Solo hay tres intentos
- El que rompa la olla encantada se gana todos los dulces de su interior
- Y gana 2 puntos por cada olla





Procedimiento propuesto

- Formar dos grupos de 10 niños.
- Se colocará diferentes obstáculos en el camino como (ulas, saltar en las lonas) hasta la mesa donde estará colocada la base del rompecabezas.
- Dentro de las ollas se colocan piezas de rompecabezas.
- Colgar una olla para que el primer grupo empiece a romper.
- Cada niño se vendará los ojos y de uno en uno pasará a dar solo un golpe hasta que se rompa la olla.
- Al romper la olla cada uno va a coger una pieza del rompecabezas.
- El siguiente grupo realizará lo mismo hasta que los dos grupos ya tengan las piezas.
- Una vez que el niño tenga la pieza empezará a saltar con un solo pie dentro de la ula y después saltará en las lonas hasta llegar a la mesa cuando todo el grupo llegue empezaran armar el rompecabezas.
- El grupo que termine más rápido será el ganador
- Al final del juego se les dará un dulce

Resultados:

- Trabajo en grupo.
- Respetan las indicaciones del juego.

Sugerencia:

- Lugar amplio.





Rúbrica

	Fecha:					
	Indicadores	Siempre participa activamente en el juego propuesto	Casi siempre participa activamente en el juego propuesto	A veces participa activamente en el juego propuesto	Casi nunca participa activamente en el juego propuesto	Nunca participa activamente en el juego propuesto
Nº	Nombres					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						





Conclusión

- Finalmente podemos mencionar que la Guía Didáctica de juegos tradicionales desarrollada permitirá alcanzar los objetivos propuestos, logrando en los niños desarrollar el área cognitiva, la inteligencia, la psicomotricidad y la memoria, logrando proporcionar a las docentes una herramienta lúdica y eficaz en el desarrollo socioemocional.

Recomendación

- Es recomendable que los docentes den un adecuado uso a la Guía didáctica de juegos tradicionales y que sirva como herramienta pedagógica para retroalimentar sus planificaciones y lograr un desarrollo óptimo de destrezas en los niños.



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Evaluación De Expertos

Para la evaluación de la guía estratégica de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional de niños de educación inicial se tomó en cuenta a dos maestros de educación inicial y a dos expertos con certificados de cuarto nivel los cuales con su experiencia académica fueron capaces de valorar acertadamente, para la validación correspondiente cumpliendo con el protocolo de:

- Solicitud a cada experto
- Instrumento de validación con parámetros determinados
- Indicadores de evaluación para cada criterio

Validando la propuesta por parte de los expertos, con los siguientes resultados.

El Magíster en Ciencias De La Educación Mención Educación Básica Byron Esteban Basantes Bastidas evalúa como excelente, pues considera que es muy importante la aplicación de estos juegos en el ámbito educativo ya que cada actividad cuenta con varios beneficios.

El Magíster en Ciencias De La Educación Mención Educación Básica Flavio Miguel Lozada Semanate considera como excelente la aplicación de la guía de juegos tradicionales en la educación inicial, le parece interesante que se mantenga viva la esencia de cada juego tradicional puesto que la mayoría de los juegos se han ido perdiendo con el paso del tiempo.

Evaluación De Usuarios

Se realizó la validación con dos docentes institucionales los cuales dieron excelentes resultados a la guía estratégica de juegos tradicionales pues leyeron con detenimiento cada una de las actividades propuestas y les pareció muy interesante el cambio innovador en cada uno de los juegos ya que cada actividad está diseñada para el desarrollo tanto socioemocional como destrezas y más habilidades en los más pequeños.

La licenciada en Ciencias De La Educación Mención Educación Parvularia Nancy Cecilia Santana Tenemasa califica como excelente, ya que a su parecer es muy interesante los cambios innovadores con los que se ha desarrollado cada uno de los juegos propuestos, recomendando que el tiempo para la realización de los juegos sea el menor tiempo posible puesto que ellos se cansan muy rápido.

El Licenciado en Ciencias De La Educación Mención Educación Básica Guillermo Patricio Jácome Borja menciona que la guía estratégica de juegos tradicionales tiene un valor excelente pues considera que los juegos propuestos son muy beneficiosos en el desarrollo socioemocional, así como en sus destrezas cognitivas, y le parece grandioso que implementemos los juegos tradicionales ya que los materiales para trabajar cada una de las actividades lo podemos conseguir del medio.

CONCLUSIONES

- Se realizó una guía didáctica de juegos tradicionales, la misma que permitirá a los niños desarrollar su área socioemocional, la inteligencia, la psicomotricidad y la memoria, logrando proporcionar a las docentes una herramienta lúdica y eficaz para un mejor aprendizaje.
- Se seleccionó 10 juegos tradicionales que favorecen al desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.
- Las actividades lúdicas seleccionadas ayudarán al desarrollo socioemocional de los niños permitiéndoles la integración de cada uno al entorno social.
- Los expertos y usuarios han determinado que los juegos propuestos en la guía les parece muy interesante pues consideran que tienen muchas ventajas para el desarrollo de habilidades y destrezas ayudando en la formación de cada niño en el aspecto socioemocional.

RECOMENDACIONES

- Es recomendable que las educadoras den un adecuado uso a la guía didáctica de juegos tradicionales y sirva como herramienta pedagógica para retroalimentar sus planificaciones y lograr un desarrollo óptimo de destrezas en los niños.
- Trabajar los 10 juegos tradicionales propuestos para que los niños adquieran habilidades socioemocionales mejorando así el contacto físico.
- Se recomienda a las docentes de la institución que deben tomar en cuenta a los siguientes juegos tradicionales: la gallina ciega, las cogidas congelados, ensacados, tres piernas, agua de limón, baile del tomate, huevo en la cuchara, la rueda, ollas encantada, se permitirán fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Los expertos han recomendado que esta guía tiene grandes beneficios para los niños, pero sin antes dar unas pequeñas observaciones que se han tomado en cuenta para la creación de la misma.

REFERENCIAS

- Ackerman, T. (2013). The puppet as a metaphor. *J. Puppetry in education and therapy*, 6-11.
- Aguilar, M. y. (05 de 05 de 2019). Obtenido de [https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGO S%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGO%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alonso. (1998). *La mirada cualitativa en sociología*. Obtenido de la mirada cualitativa en sociología: https://books.google.com.ec/books?id=eJ2x6-0wPn8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Cofre, B. (2013). *Guía metodológica para el manejo adecuado de títeres en el aula taller de la carrera de educación parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la parroquia Eloy Alfaro del cantón Latacunga, en la provincia de Cotopaxi durante el período 2011-2012*. Cotopaxi: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Figueroa, L. B. (julio -septiembre de 2019). *educere*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614569022.pdf>
- Goleman, D. (2016). DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL Y APRENDIZAJE. En M. D. EDUCACIÓN, *PASA LA VOZ* (pág. 7). Ecuador: Ministerio de educación.
- Gutiérrez, M. R. (07 de 05 de 2017). Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMar ta.pdf?sequence>
- Hulme, C., & Bowyer, C. (2016). The causal role of phoneme awareness and letter-sound knowledge in learning to read: Combining intervention studies with mediation analyses. *Psychological Science*, 572.
- Lachi. (25 de octubre de 2015). *Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de números*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/404>
- Piaget, J. (26 de 07 de 1956). Obtenido de [https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826#:~:text=Piaget%20y%20vigotsk y%20-,Para%20Jean%20Piaget%20\(1956\)%2C%20el%20juego%20forma%20parte%20de,el%20contacto%20con%20lo%20dem%C3%A1s.](https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826#:~:text=Piaget%20y%20vigotsk y%20-,Para%20Jean%20Piaget%20(1956)%2C%20el%20juego%20forma%20parte%20de,el%20contacto%20con%20lo%20dem%C3%A1s.)

Ramirez, A. V. (2017). *Alex Vera*. Obtenido de <http://ludoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com/2013/02/teorias-del-juego.html>

Rojas, I. (03 de Junio de 2020). *Lirmi*. Obtenido de Lirmi: <https://blog.lirmi.com/que-es-la-educacion-socioemocional>

Vigostky. (1896-1934). *educere*. Obtenido de educare: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

APÉNDICE 1



Carrera de
Educación Inicial

Salcedo, 20 de julio del 2022

Lic.

- Presente.

De nuestra consideración solicitamos de manera muy cordial su colaboración en la validación de la propuesta realizada por las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial de la extensión Pujilí, siendo el tema del proyecto de investigación:

Las autoras,estamos realizando el proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, bajo la dirección de la Msc....., siendo el objetivo.....

Dicho cuestionario se someterá a su juicio en una escala del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3=suficiente; 4=bastante bien; 5= totalmente bien). Bajo esos parámetros:

- **U (UNIVOCIDAD):** Claridad de la redacción de las actividades, talleres y juegos de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.
- **P (PERTINENCIA):** Adecuación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos (o dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).
- **I (IMPORTANCIA):** Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos.

Al finalizar cada dimensión hay un espacio para observaciones y sugerencias.

Un afectuoso saludo y agradecidas por su gran colaboración.

.....
Srt.

.....
Srt.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Contenido	UNIVOCIDAD				PERTINENCIA				IMPORTANCIA				OBSERVACION O SUGERENCIA			
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Ben	Totalmente Ben	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Ben	Totalmente Ben	Nada	Algo		Suficiente	Bastante Ben	Totalmente Ben
Actividad 1:	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Actividad 2:																
Actividad 3:																
Actividad 4:																
Actividad 5:																
Actividad 6:																
Actividad 7:																
Actividad 8:																

APÉNDICE 2

Validación experto 1



Carrera de
Educación Inicial

Latacunga, 21 de julio del 2022

Msc. Byron Esteban Basantes Bastidas

Presente.

De nuestra consideración solicitamos de manera muy cordial su colaboración en la validación de la propuesta realizada por las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial de la extensión Pujilí, siendo el tema del proyecto de investigación: **Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.**

Las autoras, Sandoval Julissa y Yugsi Gladys estamos realizando el proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, bajo la dirección de la Msc. Hugo Ramiro Razo Ocaña, siendo el objetivo diseñar una guía estrategia de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

Dicho cuestionario se someterá a su juicio en una escala del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3=suficiente; 4=bastante bien; 5= totalmente bien). Bajo esos parámetros:

- **U (UNIVOCIDAD):** Claridad de la redacción de las actividades, talleres y juegos de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.
- **P (PERTINENCIA):** Adecuación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos (o dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).
- **I (IMPORTANCIA):** Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos.

Al finalizar cada dimensión hay un espacio para observaciones y sugerencias.

Un afectuoso saludo y agradecidas por su gran colaboración.

Srt. Julissa Elizabeth Sandoval Sandoval

Srt. Gladys Yolanda Yugsi Guishcasho

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Contenido	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA					OBSERVACION O SUGERENCIA	
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente		
Actividad 1: La gallinita ciega					X					X						X	
Actividad 2: El baile del tomate					X					X						X	
Actividad 3: Tres piemas					X					X						X	
Actividad 4: El huevo en la cuchara					X					X						X	
Actividad 5: Carrera de ensacados					X					X						X	
Actividad 6: Las cogidas					X					X						X	
Actividad 7: Congelados					X					X						X	
Actividad 8: La rueda					X					X						X	

Validación experto 2



Carrera de
Educación Inicial

Pujili, 20 de julio del 2022

Msc. Flavio Miguel Lozada Semanate

- Presente.

De nuestra consideración solicitamos de manera muy cordial su colaboración en la validación de la propuesta realizada por las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial de la extensión Pujilí, siendo el tema del proyecto de investigación: **Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.**

Las autoras, Sandoval Julissa y Yugsi Gladys estamos realizando el proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, bajo la dirección de la Msc. Hugo Ramiro Razo Ocaña, siendo el objetivo diseñar una guía estratégica de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas "César Francisco Naranjo Rumazo".

Dicho cuestionario se someterá a su juicio en una escala del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3=suficiente; 4=bastante bien; 5= totalmente bien). Bajo esos parámetros:

- **U (UNIVOCIDAD):** Claridad de la redacción de las actividades, talleres y juegos de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.
- **P (PERTINENCIA):** Adecuación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos (o dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).
- **I (IMPORTANCIA):** Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.,) más relevantes en relación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos.

Al finalizar cada dimensión hay un espacio para observaciones y sugerencias.

Un afectuoso saludo y agradecidas por su gran colaboración

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Julissa Sandoval', written over a dotted line.

Srt. Julissa Elizabeth Sandoval Sandoval

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gladys Yugsi', written over a dotted line.

Srt. Gladys Yolanda Yugsi Guishcaho

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Contenido	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA					OBSERVACIÓN O SUGERENCIA
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	
Actividad 1: La gallinita ciega	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Actividad 2: El baile del tomate																
Actividad 3: Tres piernitas																
Actividad 4: El huevo en la cuchara																
Actividad 5: Carrera de ensacados																
Actividad 6: Las cogidas																
Actividad 7: Congelados																

Validación usuario 1



Carrera de
Educación Inicial

Salcedo, 20 de julio del 2022

Lic. Nancy Cecilia Santana Tenemasa

- Presente.

De nuestra consideración solicitamos de manera muy cordial su colaboración en la validación de la propuesta realizada por las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial de la extensión Pujilí, siendo el tema del proyecto de investigación: **Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.**

Las autoras, Sandoval Julissa y Yugsi Gladys estamos realizando el proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, bajo la dirección de la Msc. Hugo Ramiro Razo Ocaña, siendo el objetivo diseñar una guía estrategia de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

Dicho cuestionario se someterá a su juicio en una escala del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3=suficiente; 4=bastante bien; 5= totalmente bien). Bajo esos parámetros:

- **U (UNIVOCIDAD):** Claridad de la redacción de las actividades, talleres y juegos de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.
- **P (PERTINENCIA):** Adecuación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos (o dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).
- **I (IMPORTANCIA):** Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.,) más relevantes en relación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos.

Al finalizar cada dimensión hay un espacio para observaciones y sugerencias.

Un afectuoso saludo y agradecidas por su gran colaboración.

Srt. Julissa Elizabeth Sandoval Sandoval

Srt. Gladys Yolanda Yugsi Guishcasho



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



Carrera de
Educación Inicial

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Contenido	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA					OBSERVACIONES O SUGERENCIAS
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	Nada	Algo	Suficiente	Bastante	Totalmente	
Actividad 1: La gallinita ciega	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	X
Actividad 2: El baile del tomate					X					X					X	
Actividad 3: Tres piernas					X					X					X	
Actividad 4: El huevo en la cuchara					X					X					X	
Actividad 5: Carrera de ensacados					X					X					X	
Actividad 6: Las cogidas					X					X					X	
Actividad 7: Congelados					X					X					X	
Actividad 8: La rueda					X					X					X	



Pujili, 20 de julio del 2022

Lic. Guillermo Patricio Jácome Borja

- Presente.

De nuestra consideración solicitamos de manera muy cordial su colaboración en la validación de la propuesta realizada por las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial de la extensión Pujili, siendo el tema del proyecto de investigación: **Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.**

Las autoras, Sandoval Julissa y Yugsi Gladys estamos realizando el proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, bajo la dirección de la Msc. Hugo Ramiro Razo Ocaña, siendo el objetivo diseñar una guía estrategia de juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas "César Francisco Naranjo Rumazo".

Dicho cuestionario se someterá a su juicio en una escala del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3=suficiente; 4=bastante bien; 5= totalmente bien). Bajo esos parámetros:

- **U (UNIVOCIDAD):** Claridad de la redacción de las actividades, talleres y juegos de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.
- **P (PERTINENCIA):** Adecuación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos (o dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).
- **I (IMPORTANCIA):** Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.,) más relevantes en relación a los objetivos de las actividades, talleres y juegos.

Al finalizar cada dimensión hay un espacio para observaciones y sugerencias.

Un afectuoso saludo y agradecidas por su gran colaboración.



Srt. Julissa Elizabeth Sandoval Sandoval



Srt. Gladys Yolanda Yugsi Guishcasho

Materiales



Aplicación Juegos tradicionales

