

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN**



**CARRERA DE PARVULARIA**

**PROYECTO DE TITULACIÓN:**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIO  
EMOCIONAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI  
“PADRE PABLO FINK” UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO  
DOMING DE LOS TSACHILAS, CANTON SANTO DOMINGO, EN EL  
PERIODO MAYO – OCTUBRE 2018**

**Autor:**

**Brenda Johanna Astudillo Carriel**

**Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del  
título de:**

**TECNOLOGIA EN PARVULARIA**

**Tutor: MSC José Daniel Shauri Romero**

Santo domingo Ecuador  
2018

## **DERECHOS DE AUTOR**

Yo, Brenda Johanna Astudillo Carriel portadora de la cedula de ciudadanía número 1718732710 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final previo la obtención del grado, LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI “PADRE PABLO FINK” UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTON SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO MAYO-OCTUBRE 2018, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de la investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académico.

Brenda Johanna Astudillo Carriel

1718732710

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**



## **INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN**

**CARRERA : TECNOLOGÍA PARVULARIA**

**Año : 2018**

**Tema**

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI “PADRE PABLO FINK” UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTON SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO MAYO-OCTUBRE 2018.

**Autor:** Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Tutor:** MSC. Jose Daniel Shauri Romero

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación se lo dedico primero a Dios por haberme permitido concluir con éxito esta etapa universitaria, por darme la fortaleza de seguir adelante hasta cumplir mi objetivo de ser profesional.

A mis padres por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida, a mis familiares por dame su soporte y aliento en los momentos más importantes de mi vida, de esta manera me han ayudado a plasmar el sueño de ser Tecnóloga.

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero agradezco a Dios por haberme concedido vida y salud para cumplir con mis objetivos propuestos. A mis padres quienes a lo largo de nuestra vida me han apoyado y motivado en nuestra formación académica.

A mi tutor Msc. José Daniel Shauri Romero por sus enseñanzas obtenidas, que me sirvieron mucho para poder concluir con este proyecto. Al Instituto Superior Técnico Japón porque es el quien nos abrió sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de éxito.

Al CDI “Padre Pablo Fink”, por el apoyo y colaboración prestada para la realización de esta investigación

## RESÚMEN

La presente tiene como fin, determinar la importancia de los juegos tradicionales como estrategia metodológica que permita el desarrollo socioemocional en las niñas y niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil “Padre Pablo Fink”. El mismo que permitirá ofrecer a las educadoras juegos motivadores que aplicadas de una manera adecuada y eficiente ayuden a desarrollar el área socio emocional en los párvulos del Centro De Desarrollo Infantil antes mencionado.

El desconocimiento de la importancia de los juegos tradicionales en la estimulación de niñas y niños en edades tempranas ha ocasionado que tengan dificultades en el desarrollo socio emocional y con el paso del tiempo este problema desemboca en otros inconvenientes secundarios tales como niños cohibidos en su relación social con sus pares, problemas de desarrollo psicomotor, y problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo integral de las niñas y niños se pueden ver afectadas por la mala practica docente en las actividades ejecutadas y la carencia de los juegos tradicionales.

Los resultados obtenidos durante la investigación evidencian un aprendizaje no favorable ya que la Institución carece de una Guía Didáctica de Juegos tradicionales que estimule a las niñas y niños en su desarrollo socio emocional, de tal manera obtener un aprendizaje significativo.

**Palabras Clave:** Juegos tradicionales, Guía Didáctica, socioemocional, juego, aprendizaje, desarrollo psicomotor.

## ABSTRAC

The purpose of this paper is to determine the importance of traditional games as a methodological strategy that allows socio-emotional development in children aged 2 to 3 years of the "Father Pablo Fink" Child Development Center. The same that will allow educators to offer motivational games that are applied in an adequate and efficient way to help develop the social emotional area in the kindergarten of the Child Development Center mentioned above. The ignorance of the importance of traditional games in the stimulation of girls and boys at early ages has caused them to have difficulties in the socio-emotional development and with the passage of time this problem leads to other secondary disadvantages such as children who are inhibited in their social relationship with their peers, psychomotor development problems, and problems in the teaching-learning process.

The integral development of girls and boys can be affected by the bad teaching practice in the activities carried out and the lack of traditional games.

The results obtained during the investigation show an unfavorable learning since the Institution lacks a Traditional Games Teaching Guide that stimulates the girls and boys in their social emotional development, in such a way to obtain a significant learning.

**Keywords:** Traditional games, Didactic Guide, socio-emotional, game, learning, psychomotor development.

## ÍNDICE

<b>DERECHOS DE AUTOR .....</b>	<b>ii</b>
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>v</b>
<b>RESÚMEN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAC .....</b>	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>viii</b>
<b>ANTECEDENTES .....</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>2</b>
Objetivo General .....	2
Objetivos Específicos.....	2
<b>JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>5</b>
<b>HIPÓTESIS .....</b>	<b>6</b>
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>7</b>
MARCO TEÓRICO.....	7
ANTECEDENTES DE ESTUDIO .....	7
<b>1.    BASES TEORICAS.....</b>	<b>13</b>
<b>2.    EI JUEGO .....</b>	<b>13</b>
2.1. Definición .....	13
2.2. Características del juego .....	13
2.2.1. Voluntaria .....	14

2.2.2.	Placentera.....	14
2.2.3.	Límites espaciales y temporales .....	14
2.2.4.	Innato e universal.....	14
2.2.5.	Principal motor de desarrollo.....	14
2.2.6.	Descubrimiento y exploración .....	15
2.3.	Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	15
2.3.1.	Motor .....	15
2.3.2.	Cognitivo .....	15
2.3.3.	Socio-Afectivo .....	15
2.3.4.	Lingüística .....	16
2.4.	Teorías más relevantes del juego .....	16
2.4.1.	Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget (1896-1980).....	16
2.5.	Tipos de juegos .....	17
2.5.1.	Juego libre y dirigido .....	17
2.5.2.	Juego interior-exterior.....	17
2.5.3.	Juegos populares, tradicionales y multiculturales.....	17
2.6.	Juegos Tradicionales.....	18
2.6.1.	Beneficios De Los “Juegos Tradicionales” .....	18
2.6.2.	Juegos cooperativos y competitivos .....	20
2.6.3.	Juego psicomotor .....	20
2.6.4.	Juego didáctico .....	21
2.6.5.	Juego heurístico .....	21
2.7.	El Juego en los procesos de enseñanza - aprendizaje .....	22
2.8.	Planificación de los juegos .....	23
2.8.1.	Escoger el juego:.....	23
2.8.2.	Ambientación.....	23
2.8.3.	Presentación.....	23
2.8.4.	Normas y orden del juego.....	23

2.8.5.	Realización.....	23
2.8.6.	Evaluación .....	23
2.9.	Pautas para la elaboración de juegos con los infantes .....	24
2.10.	Ámbitos del desarrollo por medio del juego.....	25
2.10.1.	Desarrollo social .....	25
2.10.2.	Desarrollo emocional.....	26
2.10.3.	Desarrollo mental.....	27
2.10.4.	Desarrollo creativo.....	27
2.10.5.	Desarrollo motor .....	28
2.11.	Evolución del juego infantil en niños .....	28
2.11.1.	Juego simbólico .....	28
2.12.	JUEGOS TRADICIONALES.....	30
2.12.1.	Definición .....	30
2.13.	Terminología del juego tradicional.....	30
2.13.1.	Juego popular.....	31
2.13.2.	Juegos multiculturales.....	31
2.13.3.	Juegos autóctonos .....	31
2.13.4.	Deporte popular .....	31
2.14.	Origen de los juegos tradicionales .....	32
2.14.1.	Natural y espontáneo .....	32
2.15.	Características de los juegos tradicionales.....	32
2.16.	Clasificación de los juegos tradicionales .....	33
2.16.1.	Enfoque cultural del juego.....	33
2.17.	Juegos tradicionales según la perspectiva educativa .....	34
2.17.1.	Social y Afectiva:.....	34
2.17.2.	Motor: .....	35
2.17.3.	Lenguaje y Cognitivo: .....	35
2.18.	Organización de los Juegos Tradicionales en el ámbito educativo de Educación Infantil.....	35

2.19.	Importancia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa .....	36
<b>3.</b>	<b>DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL .....</b>	<b>36</b>
3.1.	Definiciones según autores: .....	36
3.1.1.	Emociones.....	36
3.2.	Origen de las emociones:.....	37
3.2.1.	Componentes Subjetivos: .....	37
3.2.2.	Componentes Conductuales:.....	37
3.2.3.	Componentes Fisiológicos:.....	37
3.3.	Tipo de emociones:.....	37
3.3.1.	Emociones Básicas o Primarias .....	37
3.3.2.	Emociones Compuestas o Secundarias:.....	38
3.4.	Desarrollo emocional .....	38
3.4.1.	Desarrollo social: .....	38
3.4.2.	Concepto del desarrollo socioemocional .....	38
3.5.	Etapas del Desarrollo Socioemocional: .....	39
3.6.	Contextos Sociales que Influyen en el Desarrollo Socioemocional: .....	40
3.6.1.	El yo (self) .....	40
3.6.2.	Autoestima .....	40
3.6.3.	Desarrollo de la Identidad:.....	40
3.6.4.	Desarrollo Moral.....	41
3.6.5.	Desarrollo emocional.....	41
3.7.	El área socioemocional .....	41
3.7.1.	Seguridad y Confianza:.....	41
3.7.2.	Libertad y Autonomía Personal: .....	41
3.7.3.	Capacidad para tener Iniciativa, Tomar decisiones y asumir responsabilidades: .....	42
3.7.4.	Adquisición y práctica de las virtudes humanas y los valores religiosos, éticos y cívicos: 42	
3.7.5.	Su Integración Social.....	43

3.8.	Concepto de Educación Socioemocional.....	43
3.9.	La relación socioemocional, con relación al desempeño escolar del niño: ....	44
3.10.	Integración curricular para el desarrollo socioemocional.....	44
3.11.	Importancia del desarrollo socioemocional .....	45
3.12.	Objetivos del desarrollo socioemocional.....	45
3.12.1.	La familia como facilitadora para el desarrollo socioemocional.....	46
<b>4.</b>	<b>FUNDAMENTACIONES .....</b>	<b>47</b>
4.1.	Fundamentación Legal.....	47
4.1.1.	De la Constitución de la República del Ecuador .....	47
4.1.2.	Código de la niñez y adolescencia.....	47
4.2.	Fundamentación Pedagógica .....	47
4.3.	Fundamentación filosófica.....	49
4.4.	Fundamentación Psicológica .....	50
<b>5.</b>	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>52</b>
5.1.	Métodos .....	52
5.1.1.	Cuantitativa y cualitativa .....	52
5.1.2.	Método teórico.....	52
5.1.3.	Investigación Científica .....	52
5.2.	Técnicas .....	52
5.2.1.	Entrevista .....	52
5.2.2.	Lista de cotejo.....	52
5.2.3.	Investigación Exploratoria.....	53
5.2.4.	Investigación Descriptiva .....	53
5.2.5.	Investigación Explicativa.....	53
5.2.6.	Investigación documental: .....	53
5.2.7.	Investigación de campo: .....	54
	<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>55</b>
5.3.	ENTREVISTAS A EDUCADORAS .....	55

<b>6.</b>	<b>ANÁLISIS DE ENTREVISTAS A EDUCADORAS.....</b>	<b>56</b>
	<b>LISTA DE COTEJO.....</b>	<b>1</b>
	<b>LISTA DE COTEJO.....</b>	<b>2</b>
<b>7.</b>	<b>TABULACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO .....</b>	<b>1</b>
	<b>CAPITULO III.....</b>	<b>11</b>
<b>8.</b>	<b>PROPUESTA .....</b>	<b>11</b>
<b>9.</b>	<b>GUÍA DIDÁCTICA .....</b>	<b>11</b>
9.1.	Tema .....	11
9.2.	Presentación .....	12
9.3.	Objetivos.....	13
9.3.1.	Objetivo general.....	13
	.....	14
9.3.2.	Objetivos Específicos .....	14
9.4.	Justificación .....	15
<b>10.</b>	<b>PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES .....</b>	<b>16</b>
	<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>28</b>
<b>11.</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>28</b>
<b>12.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>48</b>
12.1.	Conclusiones.....	48
1.1.	Recomendaciones: .....	48
<b>13.</b>	<b>LINCONGRAFIA.....</b>	<b>49</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	1
Tabla 2 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	2
Tabla 3 Interactúa en espacios de juegos de grupo.....	3
Tabla 4 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adulto.....	4
Tabla 5 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.....	5
Tabla 6 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos .....	6
Tabla 7 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	7
Tabla 8 Interactúa en espacios de juegos de grupo.....	8
Tabla 9 Interactúa en espacios de juegos de grupo.....	9
Tabla 10 Interactúa en espacios de juegos de grupo.....	10
Tabla 11 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	29
Tabla 12 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	31
Tabla 13 Interactúa en espacios de juegos en grupos .....	33
Tabla 14 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos .....	35
Tabla 15 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.....	37
Tabla 16 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos. ....	39
Tabla 17 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	41
Tabla 18 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto.....	43
Tabla 19 Interactúa en espacios de juegos en grupo.....	45
Tabla 20 Interactúa en espacios de juegos en grupo.....	47

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	1
GRÁFICO 2 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	2
GRÁFICO 3 Interactúa en espacios de juegos de grupo .....	3
GRÁFICO 4 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adulto .....	4
GRÁFICO 5 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos .....	5
GRÁFICO 6 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos.....	6
GRÁFICO 7 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	7
GRÁFICO 8 Interactúa en espacios de juegos de grupo .....	8
GRÁFICO 9 Interactúa en espacios de juegos de grupo .....	9
GRÁFICO 10 Interactúa en espacios de juegos de grupo .....	10
GRÁFICO 11 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	29
Gráfico 12 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	31
Gráfico 13 Interactúa en espacios de juegos en grupos .....	33
Gráfico 14 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos .....	35
Gráfico 15 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.....	37
Gráfico 16 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos.....	39
Gráfico 17 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	41
Gráfico 18 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto .....	43
Gráfico 19 Interactúa en espacios de juegos en grupo .....	45
Gráfico 20 Interactúa en espacios de juegos en grupo .....	47



## ANTECEDENTES

### INTRODUCCIÓN

El presente estudio indagó de manera apropiada sobre los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI Padre Pablo Fink durante el periodo Mayo-Octubre del 2018. En este contexto el estudio realizado manifiesta la importancia del desarrollo de los niños y sus capacidades socioemocionales en su etapa de desarrollo.

El trabajo, se dividió en capítulos que a continuación se especifican:

**Capítulo I** Marco Teórico, Fundamentaciones y Metodología, se emprende toda la teoría de fundamentada sobre el desarrollo socioemocional.

**Capítulo II** Datos esenciales, antes de entrar en consideración del tema se debe aplicar las encuestas sobre el desarrollo socioemocional.

**Capítulo III** Propuestas, luego de analizar los datos de las personas encuestadas se hace un enfoque en planificar y organizar las actividades.

**Capítulo IV** Análisis y resultados finales, una vez aplicada la propuesta es fundamental realizar encuestas finales para obtener datos concretos sobre la posibilidad de las actividades con los juegos tradicionales.

**Capítulo V** Conclusiones y recomendaciones, en este último capítulo nos concentramos abarcando todo el proyecto donde primordialmente se concluye lo necesario e importante del desarrollo y aplicación del proyecto en el CDI “Padre Pablo Fink” tomando en cuenta las experiencias adquiridas a través de la ejecución del proyecto.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de las niñas y niños de 2 a 3 años mediante una investigación de campo, para diseñar una guía didáctica de juegos tradicionales.

### **Objetivos Específicos**

- Analizar los juegos tradicionales mediante una investigación científica para el desarrollo socioemocional de las niñas y niños.
- Diagnosticar el desarrollo socioemocional de las niñas y niños mediante una investigación de campo.
- Diseñar una guía didáctica de juegos tradicionales mediante el método teórico para el desarrollo socioemocional en niñas y niños

## JUSTIFICACIÓN

El motivo de esta investigación es implementar la práctica de los juegos tradicionales en las niñas y niños del CDI “Padre Pablo Fink” puesto que son muy saludables, convenientes para el desarrollo físico y emocional, de tal manera que esto permite la interrelación con los demás, potencializan las habilidades motrices para el perfeccionamiento de la vida sana, conocimientos, habilidades, cualidades y emociones mediante una participación activa de los Párvulos.

Es conveniente esta investigación, ya que los juegos tradicionales han sido transmitidos de generación en generación, cumpliendo un rol educativo que ha ayudado al estímulo mental, físico y psicológico, de esta manera contribuye al desarrollo de actividades en forma libre, alegre y entusiasta liberando las tensiones de la vida cotidiana para los educandos.

El diseño de la misma es considerado como un recurso del aprendizaje para el docente, de esta manera optimiza el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, instaurando espacios de aprendizaje creativos, mediante los cuales permitirá a las niñas y niños desarrollar habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, afectividad, maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva a través de su propia experiencia y 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 socio emocional de los infantes de 2 a 3 años

La presente investigación tiene como objetivo favorecer una mejor integración social dentro del CDI y encontrar una solución a la idea equivocada que tienen algunos centros educativos respecto a los juegos tradicionales y promoverlos como una estrategia pedagógica que es sana, divertida y logra captar el interés de los infantes y su desarrollo socioemocional, de esta manera contribuirá en el fortalecimiento de la integración de las niñas y niños del CDI “Padre Pablo Fink”, logrando con los juegos tradicionales permitir a las niñas y niños conocer de primera mano sus debilidades y fortalezas, compartir cualquier cosa que les interese, interactuar fácilmente con otros niños y como enfrentarse a los obstáculos en sus primeras etapas de la vida, generando estrategias únicas dependiendo de la personalidad de cada uno de los infantes. Esto lleva consigo algo muy importante que se verá reflejado en el comportamiento pasivo de los niños ante la globalización tecnológica.

En esta investigación se presentan herramientas para que conozca el docente, comprenda e implemente en el aula los referentes de calidad establecidos por el Ministerio de Educación; Estas herramientas facilitarán el solucionar problemas en el proceso formativo, favoreciendo que las niñas y niños desarrollen las competencias básicas.

En la importancia científica de este proyecto se apoya en la técnica importante como es la entrevista, para resaltar nuestro estudio de proyecto con resultados tanto negativos o positivos de sus obtenciones, lo cual la metodología se enmarca en el paradigma cuantitativo y cualitativo, corresponde a una alternativa (propuesta) de solución al problema planteado. Se apoya a investigaciones: documental, bibliográfica y de campo.

Este proyecto beneficia directamente a las niñas y niños del CDI “Padre Pablo Fink” para las integraciones diarias del convivir. Los beneficiarios potenciales son las educadoras, generando un rescate a las costumbres, valores morales como amistad, solidaridad, respeto, integración, solidaridad y desarrollo de habilidades motrices a través de estos juegos tradicionales que conllevaran a las generaciones nuevas mediante estos beneficios.

La mayoría de las personas durante la infancia han experimentado con estos juegos, 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, y actitudes durante el desarrollo integral de la niñez, generando vínculos afectivos y socio emocionales. En el ámbito cultural los juegos tradicionales, los podemos encontrar en cualquier región del país sin importar la raza o condición social, manteniendo latente la memoria lúdica de cada región, además contribuye en fomentar los valores del respeto, compañerismo y amistad entre unos y otros, logrando de esta manera convivir todos en armonía en una sociedad libre de prejuicios.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel nacional los juegos tradicionales son parte inherente de la expresión y cultura de los pueblos, aunque con el pasar del tiempo han experimentado cambios significativos a medida que se desarrolla la tecnología y evolucionan las nuevas generaciones. En la actualidad se reconoce que se ha dejado atrás las actividades de contacto físico de manera considerable, dando paso al uso excesivo de objetos tecnológicos que se encuentran al alcance de niñas y niños, perjudicando su desarrollo físico, mental y emocional durante el proceso de aprendizaje.

La educación en el Ecuador está atravesando una revolución tecnológica, por tanto, niños y niñas ocupan la mayoría de su tiempo jugando en el internet, celulares, Tablet o videojuegos. Estos novedosos artículos les llaman la atención y genera un bienestar a corto y largo plazo, ocasionando en los niños una dependencia logrando en ellos una declinación de los juegos tradicionales. Los padres también son un factor que inciden en este proceso ya que se siente más cómodos teniendo a sus hijos dentro de casa, ya sea por la inseguridad, la delimitación física que existe por el crecimiento demográfico o en la mayoría de los casos por la falta de tiempo, teniendo en cuenta que con la economía actual el papá y la mamá deben trabajar para asegurar el bienestar de la familia.

Esto se ve reflejado en las niñas y niños que de manera progresiva se vuelven rutinarios y pasivos restringiendo en su vida las actividades al aire libre ya sea en compañía de amigos o familiares, influenciando de manera negativa en el desarrollo de la motricidad gruesa que es fundamental en los niños.

Al realizar la visita al Centro De Desarrollo Infantil “Padre Pablo Fink”, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo, se pudo observar que las niñas y niños de 2 a 3 años presentan egocentrismo, falta de valores morales como amistad, solidaridad, respeto, integración, solidaridad y desarrollo de habilidades motrices, los cuales no han recibido una estimulación del desarrollo socioemocional y en consecuencia, producirán problemas en el futuro.

Si no se da la ejecución de este proyecto de los juegos tradicionales no se desarrollarán los vínculos socioemocional en las niñas y niños, sin estos espacios, los párvulos no tendrán la oportunidad de mejorar sus actividades físicas, afectivas y emocionales, para potenciar la actividad física, motriz, habilidades y destrezas, su comportamiento será negativo.

## **HIPÓTESIS**

Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo socioemocional en las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Padre Pablo Fink” ubicado en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo Mayo – Octubre 2018

### **VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Variable Independiente**

- Los Juegos tradicionales

#### **Variable Dependiente**

- Desarrollo socioemocional

#### **Término de conexión**

- Influye

**CAPITULO I**  
**MARCO TEÓRICO**  
**ANTECEDENTES DE ESTUDIO**

Esta tesis fue realizada teniendo como base los siguientes estudios:

**Tema**

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL, EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN LEÓN MERA” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, AÑO LECTIVO 2016-2017.

**Autor**

Tipán Jaramillo Edwin Wladimir

**Universidad**

Universidad Central del Ecuador

**Conclusiones**

- Los docentes de la Unidad educativa “Juan León Mera” desconocen la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes de los séptimos años de educación básica, pues en sus planificaciones didácticas no enfatizan la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar las capacidades físicas básicas de sus estudiantes.
- Las autoridades de la institución educativa han dado poco énfasis a la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas de los estudiantes, así como también en el logro en un estado socio emocional óptimo para el aprendizaje; razón por la cual no han gestionado un espacio físico dentro de la institución la práctica de juegos tradicionales
- Los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan León Mera”, poseen una escasa madurez de las destrezas motrices básicas como correr, saltar, brincar, mantener equilibrio, motricidad fina ; falencias detectadas al realizar la práctica de la rayuela, la raya, saltar la cuerda, el trompo y el sapo.

**Recomendaciones**

- Que los docentes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Juan

León Mera hagan uso de la guía de aplicación de juegos tradicionales para lograr un óptimo desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas de sus estudiantes.

- Que las autoridades de la institución educativa den apertura a la práctica de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas de los estudiantes y sugieran la utilización y conservación del espacio creado para la práctica de dichos juegos en la institución.
- Que los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Juan León Mera, realicen una práctica permanente de los juegos tradicionales para lograr la maduración de las destrezas motrices básicas como correr, saltar, brincar, mantener equilibrio, motricidad fina; y mejore su estado socioemocional favoreciendo la sana convivencia social.

### **Tema**

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ERNESTO ALBAN MOSQUERA” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017

### **Autor**

Zamora Rosado Nelson Iván

### **Universidad**

Universidad Central del Ecuador

### **Conclusiones**

- La Unidad Educativa “Ernesto Albán Mosquera” existen áreas adecuadas solo para la práctica de fútbol y básquet, por lo que la institución no ha planificado un área adecuada para la práctica de los juegos tradicionales.
- Los docentes tienen escaso conocimiento sobre los beneficios que proporcionan los juegos tradicionales, por lo que se han dedicado a realizar deportes como el fútbol que poco ayuda a la formación de los estudiantes en el aspecto socio-emocional.
- Los estudiantes desconocen la práctica de algunos juegos tradicionales y esto evidencia una mayor dificultad en su desarrollo físico, motriz y emocional esto se debe a la carencia de áreas de recreativas y a la escasa práctica de los mismos

## **Recomendaciones**

- Se recomienda a la institución que realicen la adecuación y mantenimiento de los espacios físicos, y la implementación de materiales necesarios para la práctica de los juegos tradicionales, creando así un ambiente agradable, que fomente la integración de los estudiantes.
- Se recomienda a los docentes poner en práctica la guía didáctica de los juegos tradicionales para así poder incluir en la planificación como eje transversal para que ayuden a mejorar las habilidades motrices y socioemocionales de los estudiantes
- A los estudiantes se les recomienda poner en práctica los juegos tradicionales de esta manera fomentar un aprendizaje más activo y participativo que los motive a seguir practicándolos de esta forma obtener un aprendizaje significativo.

## **Tema**

“ESTUDIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS PASTEUR DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA”

## **Autora**

GUADALUPE MEDINA, DIANA ISABEL SANDOVAL CRUZ, NATALI GRACIELA.

## **Universidad**

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL EJERCITO CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

## **Conclusiones**

Después de realizar el análisis y la interpretación de los resultados de la encuesta dirigida a las docentes de la Institución y la guía de observación dirigida a los niños/as de Inicial II de la Institución Educativa “Luis Pasteur” y en correspondencia con los objetivos de la investigación podemos llegar a las siguientes

Los niños/as evidencian un nivel alto de dificultad en cuanto a su motricidad gruesa teniendo mayores problemas en: coordinación general, coordinación viso motora y en tonicidad muscular, como también presentan un nivel medio de acuerdo a su motricidad gruesa en los

siguientes aspectos de su motricidad gruesa: equilibrio, autocontrol, lateralidad, esquema corporal, habilidades básicas, ritmo, por la falta de aplicación de actividades lúdicas.

Las docentes de la Institución están de acuerdo que la aplicación de los juegos tradicionales ecuatorianos son importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4-5 años, pero en la institución se pudo evidenciar que las docentes aplican rondas infantiles en un bajo nivel, considerando a juego como una actividad libre del niño, sin tomar en cuenta que los siguientes juegos tradicionales ecuatorianos ayudan a desarrollar el área motora gruesa de los infantes: las cogidas, el gato y el ratón, carrera de tres pies, ensacados, rayuela, baile del tomate, perinola, elástico, el lobo, la soga ,etc.

### **Recomendaciones**

Las docentes de la institución deben tomar en cuenta a los siguientes juegos tradicionales ecuatorianos: las cogidas, el gato y el ratón, carrera de tres pies, ensacados, rayuela, baile del tomate, perinola, elástico, el lobo, la soga, etc., que permitirán fomentar y desarrollar la motricidad gruesa de los infantes.

Se recomienda a las docentes que, al conocer la importancia de los juegos tradicionales ecuatorianos, fomentan su aplicación con un fin educativo fortaleciendo el área motora y el ámbito cultural de los infantes.

Se recomienda la utilización de la guía de los juegos tradicionales ecuatorianos como una orientación pedagógica en que quehacer educativo, para desarrollar y fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años.

### **Tema**

“ELABORACION Y APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS(AS) DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA DE LA ESCUELA “JORGE DELGADO CABRERA” DEL CANTON HUAMBOYA, PROVINCIA DE MORONA SANTIAGO-AÑO LECTIVO 2014-2015.”

### **Autora**

CAROLINA CECILIA ENTSAKUAC

### **Universidad**

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA SALESIANA SEDE CUENCA CARRERA:  
PEDAGOGIA

### **Conclusiones**

Las docentes de la institución están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos, son aquellos que se transmiten de generación en generación remontando la historia, la cultura, las costumbres y las tradiciones de un pueblo o región, pero a pesar de conocer su importancia a nivel cultural y motor para fomentar y desarrollar la motricidad gruesa de los infantes no fomentan su aplicación.

Es necesario diseñar una guía de juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4-5 años, que serán de apoyo para las docentes dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje de los infantes.

### **Recomendaciones**

Las docentes de la Institución deben tomar en consideración a los juegos tradicionales ecuatorianos con el fin de desarrollar y fortalecer en los niños la coordinación general, coordinación viso motora, tonicidad muscular, equilibrio, autocontrol, lateralidad, esquema corporal, habilidades básicas, ritmo, para una adecuada motricidad gruesa de acuerdo a las características motrices de los niños de estas edades.

### **Tema**

““ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”

### **Autor**

Herrera Vargas Juan Carlos

### **Universidad**

**TÉCNICA DE COTOPAXI**

CARRERA: LICENCIATURA EN PARVULARIA

### **Conclusiones**

El proyecto de “Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela Club Rotario”; permitió que al poner en práctica juegos propios de nuestro país se supere problemas de de la motricidad gruesa, socialización y el desarrollo armónico del niño como ser lúdico.

Al efectuar esta investigación no solo rescatamos la identidad cultural de la tierra en que vivimos sino también logramos desarrollar destrezas de una manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica actividades olvidadas.

Afirmamos que el juego y el aprendizaje tienen una íntima relación ya que a través del mismo el niño/a pone a funcionar todas sus capacidades para llegar a la resolución de problemas.

### **Recomendaciones**

Establecer una base de datos confiable del objeto de estudio al fin de seguir recopilando más información al respecto de las diferentes manifestaciones lúdicas propias de nuestra cultura.

Buscar los medios necesarios para la difusión de esta investigación en los centros de educación básica a fin de implementarlo como parte de la educación.

El juego es un reto y el docente debe tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente cada una de las actividades y cumplir con los objetivos planificados.

## 1. BASES TEORICAS

### 2. EL JUEGO

#### 2.1. Definición

El juego desde la antigüedad fue utilizado como un recurso educativo pero la aplicación de las diferentes corrientes pedagógicas como la tradicional no propiciaban su ejecución, ya que sostenían que el juego era una actividad de pérdida de tiempo, que no aportaba en el proceso de enseñanza – aprendizaje y aún menos en el desarrollo integral del ser humano.

**El juego es la expresión del esfuerzo que realiza el niño y la niña para adaptarse a la realidad; es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos, por lo cual logran las experiencias de aprendizaje natural que estimulan los procesos fisiológicos del organismo para construir su propia identidad. (Díaz, 2004, pág. 45)**

Con el transcurso del tiempo muchas son las investigaciones que se han realizado acerca del juego, por lo que han surgido conceptos, teorías, metodologías que ahora en la actualidad permiten a las docentes tener un mejor bagaje de conocimientos y saber más acerca de la importancia que tiene el juego desde edades tempranas

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, motor, 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 y juego sistematizado para el adolescente” (Prieto 1984, pág. 85).**

Así el juego en los niños tiene intenciones educativas contribuyendo al desarrollo de sus capacidades creadoras, siendo recurso eficaz que les permite experimentar, aprender, reflejar y transformar la realidad que los rodea.

#### 2.2. Características del juego

El juego sin duda alguna es una actividad propia del ser humano que permite un desarrollo integral de los infantes, para lo cual con ayuda de las definiciones anteriores

podemos resaltar las siguientes características:

### **2.2.1. Voluntaria**

En la actualidad el juego es considerado como una actividad libre y espontánea, donde el ser humano lo realiza sin ninguna restricción u obligación, lo único que le motiva son las motivaciones internas independientemente de acuerdo al medio social en que se encuentran.

**Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana presente en todas las culturas, el juego es una actividad libre, se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico. (Huizinga, 2010, pág. 50)**

### **2.2.2. Placentera**

Es una actividad que tiene la finalidad de crear una fuente de satisfacción y alegría, provocando al individuo que se desenvuelva en un ámbito de recreación y diversión constante, sin dejar de lado la broma, la risa, los deseos innatos y las necesidades no satisfechas.

### **2.2.3. Límites espaciales y temporales**

El tiempo y espacio en donde se realiza la actividad lúdica depende de los factores motivadores del entorno para poderlo ejecutar, por ente los espacios pueden ser diversos y no limitados según nuestras posibilidades y necesidades.

### **2.2.4. Innato e universal**

Es una conducta propia del ser humano que se manifiesta de forma espontánea y natural desde edades tempranas. Se lo práctica a nivel mundial sin distinción de raza, género y cultura.

### **2.2.5. Principal motor de desarrollo**

En la infancia el juego es considerado como el pilar fundamental, para el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo un desarrollo íntegro por medio de la exploración de su entorno. **Baquero (2001) “No hace mención que juegos motrices nos permiten desarrollar las habilidades del movimiento, con ellos también practicamos algunas posturas corporales y las formaciones grupales” (pág. 78).**

Socialización: Impulsa una integración social entre individuos en los cuáles nos permite mantener una comunicación, cooperación, contacto, convivencia entre pares y adultos, fortaleciendo su personalidad preparándoles para ser parte de la sociedad.

### **2.2.6. Descubrimiento y exploración**

Es una forma de expresión emocional donde el niño puede expresar con facilidad sentimientos positivos, negativos y deseos de explorar el mundo que le rodea permitiéndole una inserción en la sociedad.

### **2.3. Importancia del juego en el desarrollo del niño**

En el desarrollo del niño, el juego es la principal actividad que realiza durante sus primeros años de vida, lo que permite ser un pilar fundamental en la primera infancia, permitiéndole al niño experimentar, crear, resolver conflictos, comprender la realidad que le rodea y también ayuda a la liberación de tensiones, tomando en cuenta el desarrollo integral de los niños dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande, así como también el juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que se alcanza al final de la niñez. (Gross, 2012, pág. 40)**

Siendo una de las actividades lúdicas más pertinentes para estimular y desarrollar las habilidades creativas, permitiéndoles llegar a ser entes generadores de sus aprendizajes en las siguientes áreas:

#### **2.3.1. Motor**

Es indispensable para el crecimiento y desarrollo de todas las partes de su cuerpo, ayudándoles a tener una adecuada coordinación de sus movimientos y a mantener un equilibrio, por medio de estímulos sensoriales que le permitirán reconocerse a sí mismo y el mundo que le rodea.

#### **2.3.2. Cognitivo**

Permite un desarrollo del conocimiento y de la creación de representaciones mentales fomentando la creatividad y la imaginación infantil.

#### **2.3.3. Socio-Afectivo**

Genera un contacto entre pares, permitiendo un mayor reconocimiento, adaptación,

convivencia e igualdad con las personas que le rodean ayudándoles al niño aprender a controlarse en las diferentes situaciones que se le presenten en la vida cotidiana tomando en cuenta emociones y sentimientos positivos, negativos. **“El juego es una actividad social donde transitan acuerdos, desacuerdos, complejas negociaciones, relaciones de amistad, compañerismo, rivalidad, envidia, competencia, etc” (Sanchez, 2004, pág. 55).**

#### **2.3.4. Lingüística**

Favorece la adquisición y el desarrollo del lenguaje comprensivo e expresivo.

### **2.4. Teorías más relevantes del juego**

#### **2.4.1. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget (1896-1980)**

Piaget abarca su teoría del juego en donde establece que jugar le lleva a tener una realidad en su entorno que le rodea el mismo que se manifiesta, como vía de aprendizaje que contribuye en la construcción en las estructuras mentales.

Las transformaciones de las estructuras mentales pueden ser cognitivas y de espacio temporal, que se efectúan al relacionarse con el entorno por medio de las distintas experiencias a lo largo de su vida.

Para lograr una integración con la realidad y conseguir estructuras mentales estables, necesita de los procesos fundamentales que son asimilación, acomodación y el equilibrio. **“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget, 1980, pag. 75).** Asimilación consiste incorporar a la realidad de un nuevo conocimiento a una estructura cognitiva preestablecida; acomodación modifica y se reajusta el nuevo conocimiento y el equilibrio en donde necesitará de la relación entre los dos aspectos para que logra tener un conocimiento significativo.

Además establece que el juego pasa por las diferentes etapas de desarrollo evolutivo de los niños comenzando desde del juego del ejercicio, simbólico hasta el de reglas. El juego de ejercicio o funcional el niño experimenta placer por medio de repeticiones de actividades placenteras de su propio cuerpo, de tipo motor que pasan por puro placer para consolidarse en lo adquirido, el mismo que se le presentan en donde explora el mundo que le rodea. El juego simbólico comienza por imitación que aparece tras cualquier aprendizaje, con lo que le permite construir representaciones mentales simbólicas de los objetos y personas de su medio de forma individual o colectiva.

El juego de reglas a medida que el infante se desarrolla desembocará la concepción de acatar las normas y reglas que se establecen en los juegos, comienzan entre los cuatro años y se desarrollan de seis a siete años.

## **2.5. Tipos de juegos**

### **2.5.1. Juego libre y dirigido**

**Cuando hablamos de juego libre nos referimos específicamente aquellos juegos que los chicos articulan sin ningún tipo de direccionalidad externa, que toman existencia en el momento en que tienen ganas de jugar y se entregan espontáneamente sin perseguir otro fin que el juego mismo. (Pavía, 1994, p. 98)**

Se entiende al juego libre como el juego que realizan los infantes de forma espontánea, en donde el docente o los adultos no intervienen en ningún momento ya que no se establecen reglas, ni normas, como también no se imponen disposiciones externas, permitiendo a los infantes desenvolverse de manera más autónoma generando relaciones intrapersonales. Mientras que el juego dirigido es aquel que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento acerca del juego a emplearse, de forma que se lo emplea para lograr un objetivo predeterminado, manifestando actividades particulares de carácter lúdico de un grupo social.

### **2.5.2. Juego interior-exterior**

El juego exterior se realiza al aire libre sin limitaciones de tiempo en su ejecución y espacio implicando un mejor desarrollo motor grueso (saltar, correr etc.); en cambio el juego interior se caracteriza por tener un limitado espacio y tiempo disponible por medio de la manipulación de material didáctico satisfaciendo las necesidades e intereses de los infantes.

### **2.5.3. Juegos populares, tradicionales y multiculturales**

Los juegos populares hacen referencia a las actividades espontáneas, creativas y motivadoras dependiendo el lugar geográfico de la población; en cambio los tradicionales son los que tienen transcendencia de generación en generación de acuerdo a la cultura y tradición de un pueblo; y los juegos multiculturales promueven la tolerancia, igualdad, el respeto hacia las diferentes culturas existentes en el mundo, posibilitando el descubrimiento de otras manifestaciones culturales de acuerdo a su patrimonio lúdico. **“El juego es una actividad**

**social donde transitan acuerdos, desacuerdos, complejas negociaciones, relaciones de amistad, compañerismo, rivalidad, envidia, competencia, etc” (Sanchez, 2004, pág. 55).**

## **2.6. Juegos Tradicionales**

Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

Para la práctica de los juegos tradicionales al igual que cualquier juego en esta etapa de desarrollo necesitan la participación y/o la supervisión de adultos que tengan la supervisión de los niños. Especialmente los docentes que estén como responsables y dirigiendo las actividades propuestas.

Practicar estas actividades les da a los niños pertenencia en la comunidad y es una manera de identificarse con los pasatiempos de su propia familia

### **2.6.1. Beneficios De Los “Juegos Tradicionales”**

Para nadie es una novedad que la sociedad ha cambiado, los hábitos de vida ya no son los de antes. Con los avances tecnológicos todo se ha vuelto fácil, desechable e instantáneo, nos regimos por la ley del mínimo esfuerzo. Crecimos jugando en la calle, inventando juegos con nuestros hermanos, primos y vecinos, e incluso a veces solos para no aburrirnos, en cambio los niños de ahora son distintos, ya que nacieron en la era “touch”, dónde con un solo click obtienen la diversión que necesitan.

Es nuestra labor inculcarles hábitos saludables a nuestros hijos desde que nacen y la mejor manera es hacerlo a través del juego. Cuando jugamos con ellos, no sólo favorecemos su desarrollo físico, cognitivo y social, sino que también estamos ayudando en su crecimiento personal fortaleciendo los lazos afectivos y el vínculo padre/madre-hijo/a.

Como estamos en septiembre y se acercan las Fiestas Patrias, les contamos algunos beneficios que entregan los juegos tradicionales, tales como “la ronda”, “la escondida”, “saltar la cuerda”, “el tejo”, “carrera de ensacados”, “gallinita ciega”, “sillita musical”, etc:

#### **2.6.1.1. Fomentan la sociabilización**

El juego es una de las mejores formas de relacionarse socialmente, los niños que viven en un entorno cercano se ponen de acuerdo para salir a jugar, o basta que salgan a la calle para que se acerquen otros niños y jueguen juntos.

#### **2.6.1.2. Desarrollo físico**

El nivel del sedentarismo en los niños sumado a malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. Cuando los niños juegan corren, saltan, bailan, trepan, esquivan, reptan, etc, lo que les permite mejorar sus capacidades físicas, tales como fuerza muscular, coordinación, velocidad y resistencia.

#### **2.6.1.3. Sentido rítmico**

A través de muchos juegos, danzas y bailes, el niño se familiariza con las pausas asociadas al movimiento y le aporta sentido rítmico al cuerpo, mejorando su conciencia corporal.

#### **2.6.1.4. Vivencias**

Los niños se relacionan con sus pares, con quienes comparten inquietudes y pensamientos y vivencian experiencias y aventuras inolvidables fuera del entorno familiar.

#### **2.6.1.5. Creatividad e Imaginación**

No hace falta tener un juguete elaborado o muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, etc). Con la imaginación, además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados, que terminan siendo para los niños un verdadero tesoro.

#### **2.6.1.6. Empatía**

Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios en los que a veces se gana y otras se pierde. Además, la mayoría de los juegos tiene reglas más o menos sencillas que hay que acatar.

#### **2.6.1.7. *Diversión sin fronteras***

Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y en cualquier lugar, y muchas veces no se necesita ningún implemento.

#### **2.6.1.8. *Seguridad personal***

Los juegos fomentan la seguridad en sí mismos y hacen que los niños se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que confiar en los demás compañeros y este vínculo les refuerza la seguridad en ellos mismos.

#### **2.6.1.9. *Son atemporales***

Los juegos pasan de padres a hijos, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma.

#### **2.6.1.10. *Crea lazos de amistad***

Los lazos de amistad que se forman a través del juego a veces duran para toda la vida. Los amigos de juego de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida.

### **2.6.2. *Juegos cooperativos y competitivos***

Los juegos cooperativos fomentan el trabajo en equipo, mediante la participación de todos los integrantes para conseguir un fin en común, donde todos ayudan tomando conciencia de que todos son ganadores y nadie pierde. Es importante realizar durante la primera infancia para permitirles reafirmar su confianza y auto concepto. En cambio los juegos competitivos son aquellos que no dan libertad al jugador, el mismo que busca la victoria como un fin personal consiguiendo altos puntajes y llegando a un nivel de presión, angustia y ansiedad en algún momento de fracaso o rechazo, siendo perjudicial desde edades tempranas.

### **2.6.3. *Juego psicomotor***

El juego psicomotor en la primera infancia es muy importante, ya que implica movimiento permitiendo desarrollar la conciencia del esquema corporal, postura, equilibrio, lateralización, la imagen corporal, ritmo, organización espacial y estructura espacio-temporal

con el fin de adaptarse en el entorno.

En los primeros años de vida los juegos motores simbolizan la noción de permanencia en donde existe la ausencia y el regreso de algo o alguien, por ejemplo al lanzar un objeto y después cogerlo gracias a la intervención del adulto, también forma parte los juegos de construcciones, lógicos y de persecución.

A medida que crece el niño también se desarrolla la confianza y la seguridad en sí mismo, va incrementándose con el fin de interactuar con el entorno que le rodea, para lograr realizar las actividades con mayor soltura en su ejecución, involucrando el equilibrio, las caídas, giros, saltar, caerse etc., que le ayudarán a fomentar su esquema corporal. Desde ese momento el niño tiene la necesidad de experimentar y explorar a través de su cuerpo durante la realización de las diferentes actividades.

#### **2.6.4. Juego didáctico**

**El educador considera necesario implementar materiales fáciles de manipular y atractivos visualmente durante la aplicación del juego didáctico en los infantes, logra despertar el interés de manera individual, alcanzando así cumplir el fin educativo para un desarrollo integral de los niños y niñas. “Como medio más eficaz para hacer activa la enseñanza. El juego educativo, es aquel que absorbe la atención del niño, responde a las exigencias de su personalidad y consigue que la actividad sea funcional, es decir, verdaderamente educativa”(Decroly, 2008, p. 79).**

Los juegos educativos o también conocidos como didácticos varían según el objetivo educativo que establezca la docente, para fomentar las áreas de desarrollo en los infantes, basándose en los diversos conocimientos curriculares en la educación infantil.

#### **2.6.5. Juego heurístico**

El juego heurístico se desarrolla a partir del segundo año, donde el infante desarrolla la

adquisición del movimiento, a su vez la curiosidad de descubrir el mundo que le rodea. **“Define como un enfoque de aprendizaje, para que los pequeños, en su segundo año, experimentarán mediante la manipulación” (Goldschmied, 2000, p.9).** Este juego en los infantes les permitirá manipular espontáneamente e libremente la diversidad de materiales de naturaleza, reciclado, confeccionado apto para los infantes, logrando representar aprendizajes en sus descubrimientos, según su ritmo de aprendizaje.

El placer que les proporciona es el estar en contacto con la diversidad de materiales que ayudará notablemente a desarrollar un mejor nivel de concentración, relacionándose íntimamente a los procesos de desarrollo del área cognitiva del infante con lo que le permitirá trabajar la relación causa-efecto, dentro-afuera, noción de cantidad, entre otros.

## **2.7. El Juego en los procesos de enseñanza - aprendizaje**

Conocemos un sin número de juegos a los cuales podemos adaptarnos con facilidad, considerando siempre al juego como un elemento enriquecedor para el desarrollo y la formación de los individuos, los mismos que presentan un alto porcentaje o nivel de elementos formativos y educativos potenciando aquellos procedimientos, actitudes, valores y contenidos lógicos facilitando un lenguaje adecuado. Dentro de la Educación Infantil el juego forma parte importante para el desarrollo integral de los niños, ya que comprenden un gran bagaje de conocimientos, experiencias placenteras y agradables, habilidades precepto – motrices y cognitivas que pueden ser estimuladas desde edades tempranas, permitiendo una mayor motivación a aprender por medio de la exploración para desarrollarse en el medio que lo rodea sin dejar de lado las fantasías y la diversión.

Actualmente el juego dentro de la educación ha venido teniendo una gran acogida, ya que permite que los infantes tengan una mejor estimulación y desarrollo para lograr un desarrollo integral, con el fin de controlar sus sentimientos y mayor control de sus emociones dentro del medio que se encuentran.

La imaginación, la creatividad, la exploración y la fantasía son características que el juego ayuda a desarrollar conforme los niños van adquiriendo y fortaleciendo su desarrollo.

No olvidemos que también nos permite desarrollar las capacidades motoras cumpliendo con un rol determinante en la formación de los individuos considerando como un recurso educativo por excelencia.

## **2.8. Planificación de los juegos**

Para planificar los juegos se necesita tomar en cuenta las diferentes dimensiones que se van a desarrollar en el infante y de qué manera van a estar presentes al momento de programar la sección de juegos:

### **2.8.1. Escoger el juego:**

Para realizar la elección del juego en la educación infantil es importante tomar en cuenta los diferentes aspectos que son: número de integrantes y edad de los infantes; características del espacio y material que sean apropiados para los niños; adaptación que requiere el contexto sociocultural en donde se desarrolla; objetivos educativos para cumplir la meta en el desarrollo del ser humano y por último la experiencia de aprendizaje lúdica de los participantes.

### **2.8.2. Ambientación**

El ambiente que se les presente deberá ser motivador, acogedor que inciten al juego a que el niño se sienta seguro y que promueva la imaginación, autonomía y bienestar. Así el niño podrá experimentar, manipular y explorar por medio del juego.

### **2.8.3. Presentación**

El docente tomando el papel como mediador será el que presente el juego, buscará un espacio apropiado que cumplan con las normas de seguridad para moverse libremente sin peligro para todos los infantes y explicará bien el juego a que van a jugar con los niños, el mismo que se puede utilizar imágenes para facilitar su comprensión.

### **2.8.4. Normas y orden del juego**

Las normas deben ser claras y sencillas por medio de gráficos, para que los niños puedan acatar y cumplir sin dificultad. Para verificar es conveniente poner a prueba que todos los niños participen y que hayan entendido las normas. Además los niños al culminar la actividad lúdica los niños deben tener una noción de guardar las cosas después de utilizarlas.

### **2.8.5. Realización**

La organización del juego el docente debe partir de situaciones de la vida cotidiana y los requerimientos de su entorno, siendo los protagonistas principales los niños y evitar que se provoque aburrimiento, por eso se debe comenzar por juegos que impliquen tareas sencillas y que se sienta que pueda realizarlas creando así el interés de seguir explorando y realizando diferentes juegos.

### **2.8.6. Evaluación**

El juego se acaba cuando el docente y el tiempo determinan su final del juego, donde

podrán comentar y valorar con las expectativas que esperaban los niños. Además el docente es un ente mediador que observara atentamente el proceso del juego en el niño, su estructura, contenidos, grado de satisfacción, actitud y comportamientos que manifiesta e infante.

## **2.9. Pautas para la elaboración de juegos con los infantes**

Para el niño el juego es una actividad espontánea y natural, por lo que la misión de los educadores debe aprovechar las actividades lúdicas como vía de aprendizaje para fomentar el desarrollo en las diferentes áreas de desarrollo en el infante, tomando en cuenta lo siguiente:

Determinar los objetivos que se quiere conseguir, encaminados para lograr un desarrollo integral, mediante las diferentes experiencias de aprendizaje que tenga el infante.

Tipo de juego se basa en los ámbitos de aprendizaje según la edad de los niños, con lo que le permitirá lograr aprendizajes significativos. Por ejemplo el juego de construcciones ayuda al desarrollo de la lógica y matemática, así sucesivamente efectuar los diferentes juegos existentes.

Dar nombre al juego que tenga referencia con el contenido que se quiere trabajar el juego.

Se debe tener presente la edad y el ritmo de aprendizaje que presenta el niño, para verificar cual es más adecuado para efectuarse en el grupo de infantes. El juego no debe ser ni demasiado fácil ni difícil, debe plantearse de manera fácil para que poco a poco vaya tomando un grado de dificultad y no se sienta defraudado.

Número de participantes varía según el objetivo educativo, puede ser de manera individual o de forma colectiva. El juego en menores de dos años necesitará la intervención de un mediador que ayude durante el proceso del juego. En cambio, a partir de los tres años ellos empiezan a realizar interacciones entre pares en donde el juego es más libre.

Tiempo estipulado varía según el grado de atención y de interés que presente el niño, si hay interrupciones provocará frustración caso contrario si es por tiempo prolongado esto causará aburrimiento, soledad y sensación de olvido. Evitando cumplir con el objetivo educativo.

Explicación del juego: Situación Inicial la explicación del juego, será la forma de presentar el juego el mismo que debe ser de manera atractiva y motivadora, de antes de comenzar el juego. El papel del educador será de mediador que aplica el tipo de juego que se va a utilizar siendo de manera dirigida o libre durante el desarrollo del juego, se explica cómo se va a realizar el juego, forma de ejecución, objetivos a conseguirse, órdenes que se deben

respetar; final del juego deberá indicar que el juego se ha acabado.

Espacio en donde se va efectuar las diferentes actividades lúdicas, deberán ser sitios seguros y fuera de peligro para los niños tomando en cuenta que puedan ser juegos de interior y exterior.

Recursos materiales: deberán ser de fácil manipulación y no tóxicos. Aquí la docente tomará en cuenta el material indispensable, evitando dar una gran cantidad de material para que el niño lo pueda ser de manera espontánea.

Las variantes se presentan para atender las posibles adaptaciones que se presenten, este puede ser de manera individual y colectiva según los diferentes intereses y necesidades de los niños.

Observaciones y advertencias de peligro la docente se les debe manifestar un reconocimiento de las situaciones de peligro y como se debería evitarlos.

## **2.10. Ámbitos del desarrollo por medio del juego**

### **2.10.1. Desarrollo social**

La infancia es un equivalente de diversión y satisfacción que promueve el ambiente familiar, escolar en donde se desarrolla, fomentando una mayor seguridad e integración en la sociedad y generando la adquisición de nuevos valores, comportamientos y aprendizajes para la vida cotidiana.

El juego en edades tempranas promueve que el niño y la niña adquieran nuevos conocimientos, desarrolle su creatividad y pueda solucionar problemas de acuerdo al medio que se encuentre a través de experiencias adquiridas durante su desarrollo.

Vygotsky con su teoría socio cultural nos habla de que todo niño tiene la necesidad de actuar de acuerdo al 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 o tienden a imitar a sus pares.

Dentro de la teoría de desarrollo social Vygotsky menciona tres conceptos principales: el Papel de la Interacción Social en el Desarrollo Cognitivo, el Otro con Más Conocimiento y la Zona de Desarrollo Próximo.

Papel de la Interacción Social en el desarrollo cognitivo: Hace referencia de 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.

**La Zona de Desarrollo Próximo: es la distancia existente entre lo conocido y lo desconocido por el principiante, donde el individuo con mayor conocimiento suele realizar las actividades con mayor soltura y seguridad mientras que el principiante no realizara las actividades de igual forma. (Vigostky, 1896-1934, p. 19)**

Los beneficios que otorga el juego en el ámbito social en la infancia, es un gran instrumento que favorece a la socialización y 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 ha futuro logrará cooperar y compartir con las demás personas, también aprenderá a cumplir las reglas a la hora de jugar.

### **2.10.2. 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 a las personas y al medio en que se encuentren a nuestro alrededor, teniendo un gran apoyo con la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos. **“El aprendizaje integral no sólo comprende los estilos cognitivos, sino que hace referencia también a la emoción, los sentimientos y la acción” (Alonso, 1998, p. 1).** 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 aportando 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.

### **2.10.3. Desarrollo mental**

En la infancia el juego ayuda en el ámbito cognitivo que permite fortalecer la asimilación en la construcción de estructuras básicas del conocimiento, en las diferentes etapas evolutivas del infante, una de las principales características es fomentar la creatividad, imaginación en donde el niño desarrolla un mundo lleno de fantasía por medio del juego simbólico.

**El mismo que le ayudará a evocar una diversidad de personas y objetos ausentes, permitiéndole ser capaz de darse cuenta lo que falta cada uno de ellos, además favorecerá la empatía de ponerse en el lugar del otro favoreciendo que evolucione el en su proceso cognitivo en la infancia. (Gómez, 2003, p.27)**

Por otro lado, le permitirá conocer el mundo exterior e interior existente que le rodea, gracias al interés natural de la infancia al manipular y experimentar de forma lúdica con su propio cuerpo, generando el papel de explorador que permita descubrir y solucionar problemas que se le presenten en diferentes circunstancias lúdicas.

Al utilizar juguetes, materiales didácticos o elementos del ambiente cotidiano, por medio de la percepción de los sentidos, aprenderá a reconocer las diferencias y semejanzas de texturas, colores, tamaños, sonidos, funciones etc., lo que permitirá desarrollar la lógica, las nociones básicas de los conceptos que le ayudará a formar nuevas representaciones mentales en el infante. **“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva” (Piaget, 1956, p.17).** Existe un aspecto importante en la lúdica, al interactuar entre pares o con adultos en el momento del juego, fomentará el dominio del lenguaje permitiéndole expresar verbalmente los sentimientos, emociones, ideas, temores etc., lo que facilitará un reajuste en su pensamiento al aprender de sus errores.

A nivel mental el cerebro del infante está en proceso de desarrollo, por lo que es fundamental generar conocimientos por medio del juego en donde se potenciará la atención y la memoria de manera lúdica evitando, ser de manera escolarizada como antes se creía que era la forma de enseñar a los niños.

### **2.10.4. Desarrollo creativo**

La creatividad es una de las formas naturales en todos los niveles y actividades lúdicas

infantiles, y una necesidad de emplear diversas destrezas creativas en varias circunstancias permitiéndoles al niño expresar con mayor libertad sus deseos, emociones, sentimientos y experiencias y vivencias, consolidando que su creatividad vaya creciendo durante su vida.

Tener confianza en uno mismo es clave primordial para que nuestra capacidad creativa se desarrolle cada vez más como medio de expresión generando nuevas ideas, pensamientos que aportarán a futuro en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Como hemos visto el juego ayuda al desarrollo integral del individuo en todas sus dimensiones, por eso es importante motivar en la infancia a que realice diversidad de juegos y que además permite explorar su entorno que le rodea, esto permitirá generar un aprendizaje significativo en todas las áreas de desarrollo, además se debe tomar en cuenta que la lúdica siempre debe realizarse con la supervisión de un docente.

#### **2.10.5. Desarrollo motor**

Para efectuarse una actividad lúdica se necesita del movimiento para desarrollar las diferentes habilidades básicas en el infante, mediante el desarrollo de su cuerpo que ha medida va evolucionando y perfeccionándose hasta la adultez, **“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas motrices que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”** (Lee, 1977, p.25). Además reconoce su entorno interno y externo que le rodea, lo que beneficia en gran parte a la primera infancia a la motricidad gruesa para luego ver su fortalecimiento en la motricidad fina mediante movimientos motrices más definidos que se efectúa en sus aprendizajes.

### **2.11. Evolución del juego infantil en niños**

#### **2.11.1. Juego simbólico**

El juego simbólico que establece Piaget se encuentra dentro del estudio preoperacional en el que comprende las edades entre los dos y siete años.

##### **2.11.1.1. De 2 a 4 años**

A la edad de dos años empiezan a tener la capacidad de la representación mental de los objetos y evoca personas como también cosas que no están presentes, lo que le permite conocer la realidad que le rodea, creando así diferentes situaciones vivenciadas, imaginadas o experimentadas por medio de lo siguiente:

Al comienzo se presenta por medio de una manifestación gestual en donde imita acciones de los adultos, por medio de movimientos exagerados, que realiza en la vida cotidiana

entre ellos tenemos lavarse los dientes, comer, bañarse etc. Después se ve reflejado por medio de la proyección de conductas hacia los demás tomando en cuenta que puede ser hacia personas u objetos. Un claro ejemplo cuando juega a la mamá, manifestando diferentes comportamientos hacia sus juguetes o con el amigo que está jugando.

En el niño simula diversas situaciones sencillas y conocidas, a medida que crece y a la vez va evolucionando su pensamiento, logrando ser capaz de generar juegos más complejos para ellos. Convirtiendo todo lo que le rodea en un mundo de juguetes por ejemplo un palo de escoba puede ser su caballito, una caja de cartón puede ser su casa o un carro, en fin simboliza una variedad de materiales que para ellos es un verdadero mundo de fantasía e ilusión. Por ende por parte del educador y adulto es necesario poner a disposición y estar pendientes que los juguetes y material cotidiano estén fuera de peligro, cubra sus necesidades y sean adecuados para su edad, con lo que así podrá crear diferentes situaciones simbólicas en el infante.

#### **2.11.1.2. De 4 a 6 años**

En estas edades tiene gran relevancia los juegos grupales que se llevarán en distintos momentos, permitiendo compartir más tiempo con otros niños logrando ser participativo. En primera instancia el infante juega con sus pares y ya no es necesario la participación de un adulto, lo único que interviene es siendo ente pasivo que vigile y estimule a su participación.

En segundo lugar aparecen inmersas las reglas al ejecutar las diferentes acciones en los juegos, en los cuales unos desaparecen otros se modifican.

En fin los juegos simbólicos son más predominantes en estas edades se producen de manera voluntaria o por medio de un ente motivante del entorno que le rodea, el mismo que es muy importante que lo realicen en la infancia porque ayuda al desarrollo cognitivo, en donde puede llegar a separar diferentes conceptualizaciones que existe entre los objetos y las acciones, además poder aceptar los sentimientos de los otros que le ayudarán a futuro a una mejor convivencia en la sociedad. Aunque el juego simbólico predomina en el estadio pre operacional existen también otros juegos que se deben tomar en cuenta en la infancia en la evolución de su desarrollo.

Se puede evidenciar que los diferentes juegos infantiles, se pueden realizar dependiendo de la edad evolutiva en la que se encuentre el niño, lo fundamental es la intervención del adulto y del docente como ente positivo y motivador que puede propiciar normas o reglas básicas del juego, además debe disponer de un espacio indicado para efectuarse la actividad lúdica evitando que este fuera de materiales o lugares peligrosos, por último si lo requiere el infante dar fácil acceso de los juguetes y del material didáctico como

medio enriquecedor del juego.

El adulto debe ser un ente pasivo al ser un observador al momento de efectuar el juego en grupos, en donde ayude a resolver conflictos durante la actividad promoviendo acuerdos, de negociar entre ellos mediante valores sencillos.

## **2.12. JUEGOS TRADICIONALES**

### **2.12.1. Definición**

Los juegos tradicionales se desarrollan en la cultura humana desde la antigüedad produciendo placer, satisfacción, alegría de forma espontánea, los mismos que no precisan el verdadero origen puesto que siempre se han practicado en todo el mundo con ciertas modificaciones que han sido transmitidas de generación en generación, de padres y sus antecesores, promoviendo el rescate de las costumbres, tradiciones, leyendas de cualquier región, continente o raza. En la educación por ende es importante promover la ejecución de juegos tradicionales que se los realiza de forma natural fomentando el desarrollo de sus capacidades y habilidades tanto de forma grupal e individual.

**Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folclórico, de la etnografía o la etología. (Lavega V. , 1995, p.2)**

El Ecuador es un país multiétnico y pluricultural, al tener una variedad de culturas se practicaba diversidad de juegos tradiciones en grandes y pequeñas regiones, lo malo es que no sigan evolucionando y dándoles importancia, eso ocurre a causa de las nuevas generaciones impulsadas por las tecnologías, con lo que se han ido perdiendo la costumbre de practicar juegos tradiciones como en tiempos pasados. **“Los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país” (Lavega, 2000, p.48).**

### **2.13. Terminología del juego tradicional**

Existen muchas definiciones y terminologías se les toman de la siguiente manera a los juegos tradicionales:

### **2.13.1. Juego popular**

El juego popular se lo práctica habitualmente en una región y se extiende dentro de una comunidad, rescatando la cultura popular. **“El juego popular está arraigado en una determinada zona y habitantes del lugar donde lo practican habitualmente y lo han incorporado a la cotidianidad con todas sus características, creencias y estilos de vida locales” (Lavega, 2000, p.2).** El mismo que se puede evidenciar en las fiestas populares, en donde se impulsaba a las antiguas generaciones (nuestros padres y abuelos), a practicarlo mediante competiciones amenas y de distracción popular, lo malo es que poco a poco estas tradiciones se van perdiendo por lo que ya no se convoca a las nuevas generaciones a practicarlo eso se debe que se los ha remplazado por la nueva tecnología que nos rodea actualmente.

### **2.13.2. Juegos multiculturales**

Es la práctica de los juegos tradicionales en una determinada cultura y que se extiende en otras sociedades del mundo, promoviendo la interculturalidad y el respeto a la diversidad de culturas entre sociedades. Posibilitando generar un patrimonio lúdico por medio del descubrimiento cultural de otras sociedades.

### **2.13.3. Juegos autóctonos**

Los juegos autóctonos son originarios de alguna nación o región tomando en cuenta su presencia por su transcendencia histórica y zona geográfica, claros ejemplo son los juegos que se originan en la región amazónica en la provincia de Orellana como son el juego tiro con la cerbatana, tiro de shigra, rajada de leña, tiro con lanza entre otros. Otro claro ejemplo tenemos en la provincia del Azuay donde se practica las escaramuzas, el gallo compadre o el torneo de cintas, el mismo que fue traído en la época de la conquista. Como hemos visto claros ejemplos del juego autóctono que se practica en el Ecuador y que en varias regiones o pueblos existen una variedad de ellos, que son desconocidos porque se originan en lo más recóndito de nuestro país y no hay la factibilidad de ser difundidos a nivel nacional. **“Que se origina a una nación o país. Es decir que es nativo u originario de una población específica y de desarrollo en determinadas condiciones históricas, geográficas, sociales y culturales” (Ministerio del Deporte, 2010, p. 5).** Pocos son los que han tenido transcendencia y se han convertido en tradicionales reconocidos en algunas regiones del Ecuador.

### **2.13.4. Deporte popular**

Se origina del juego popular o tradicional, que se transforma en deporte con reglas, con

un código específico por medio de federaciones que ayudan a tener integridad y mantenimiento, estableciendo un espacio y el tiempo de competición.

En definitiva, los juegos tradicionales tienen una larga transcendencia histórica a nivel mundial, han tenido diversas terminaciones que se diferencian y se relacionan unas con otras siendo actividades espontáneas, creativas que producen placer a la sociedad humana.

En la mayoría no se sabe de dónde se originaron porque se han mezclado con las diversas culturas, las mismas que son adoptadas en gran medida a sus costumbres y tradiciones de cada sociedad humana.

Siendo una actividad lúdica fundamental en el desarrollo integral del ser humano, que permite generar una socialización entre individuos, estableciendo normas y reglas fáciles de ejecutarse, que se lo practica desde la infancia hasta la adultez, por medio de la utilización de materiales escasos o sin necesidad de ellos.

Los materiales que se utilizan pueden ser de la naturaleza (piedras, ramas etc.), que son accesibles a cualquier persona, un claro ejemplo se puede evidenciar a los infantes que utilizan cualquier objeto para jugar a la rayuela, ofreciéndoles a tomar conciencia del lugar donde viven, las costumbres y la historia y la cultura.

## **2.14. Origen de los juegos tradicionales**

Se le toma en referencia algunos aspectos relevantes sobre transcendencia los juegos tradicionales:

### **2.14.1. Natural y espontáneo**

Se manifiesta en el ser humano y los animales desde la prehistoria, sino que en los animales no evoluciona, a lo contrario que ocurre con la humanidad convirtiéndose en deportes tradicionales o juegos tradicionales. Manifestaciones culturales: La socialización que nos relacionan directamente con nuestros familiares y luego con las demás personas cercanas que nos rodean por medio del juego, logramos interactuar entre culturas y darse a conocer a nivel mundial.

## **2.15. Características de los juegos tradicionales**

Son juegos típicos que pertenecen a cada zona o región, perdurando a lo largo del tiempo y que se han extendido con pequeñas variaciones a nivel mundial.

Las diferentes actividades durante en la infancia forman un elemento socializador e integrador en la mayoría de juegos tradicionales, se debe jugar en grupo o por equipos, generando así reglas fáciles o sencillas y una estrategia en mutuo acuerdo.

Han sido practicados en la mayoría del tiempo por la infancia, porque genera placer y diversión sana al realizarlo, lo que les permite decidir cuándo, dónde y cómo se juegan.

Los materiales son escasos, nulos y baratos. En muchas de las ocasiones puede ser construido por los propios jugadores con materiales de la naturaleza o del ambiente cotidiano.

Al ser de fácil acceso permiten ser insertadas y adaptados a las características de la sociedad humana, en su contexto social y cultural. Generando incluir a todos los protagonistas e individuos que lo quieran practicar.

## **2.16. Clasificación de los juegos tradicionales**

Existen varias clasificaciones que se tomará en referencia de la siguiente manera:

**Juegos de los primeros años, echar suerte o sortear (ritual infantil): Con material, sin material y rifles, juegos de corro, juegos de correr y coger, juegos correr y saltar, juegos de cuerda o comba, juegos varios sin/con objetos. (Vallelado, 1999, p.4)**

Existe una diversidad de autores que establecen las diferentes clasificaciones de los juegos tradicionales, por lo que se ha tomado de referencia los más relevantes, que ayudarán en la educación infantil, ya que implican movimiento en las actividades lúdicas al aire libre. Si bien es cierto uno de los tipos de juegos tradicionales se practicó en nuestra niñez y que son gratos de recordar a pesar que con el transcurso del tiempo se han ido perdiendo.

### **2.16.1. Enfoque cultural del juego**

Los juegos tradicionales remontan las diferentes culturas y tradiciones, más representativas de un pueblo o región, permitiéndoles ser reconocidas en la diversas visiones socio culturales con un fin en común partiendo de que el juego existe desde la antigüedad primitiva hasta la actual, además considerándose como una disciplina o rutina diaria que afianza las posibilidad lúdicas con el afianzamiento de destrezas y habilidades motoras.

**La cultura tiene un enfoque integral, planteando que la misma se refiere no solo a la capacidad intelectual del hombre, sino que contempla un concepto más integral que abarca todas las esferas del quehacer, el pensar y el sentir humano". (Hart,1996, p.14)**

La cultura en la sociedad está estrechamente relacionada con el juego, estableciendo que el juego tradicional tiene un gran origen desde la antigüedad en la humanidad, lo que ha permitido que forme parte de la cultura en cada una de las regiones. **“La cultura nace del juego, aunque este último la procede” (Huizinga, 1938, p.12).**

Se ha practicado por varias generaciones impulsando a una relación social entre individuos permitiendo que se lo practique en varias sociedades a nivel mundial, por ende forma parte fundamental del contexto cultural que toma en referencia sus costumbres, tradiciones, leyendas etc., que tienen cada una de las regiones.

Es impresionante que los juegos tradicionales se repitan en diferentes partes del mundo con otros nombres y según adaptaciones del contexto que sean necesarias en cada una de las regiones. Esto nos permite conocer una variedad de aspectos socioculturales históricos de cada uno de los pueblos en el mundo y darnos cuenta sobre la cultura que tiene cada uno de ellos.

Si bien es cierto los juegos tradicionales han influenciado por varias generaciones a nivel mundial, actualmente poco a poco se ha ido perdiendo la costumbre de realizarlos por causa de la mala influencia que ha tenido la tecnología a la infancia.

## **2.17. Juegos tradicionales según la perspectiva educativa**

Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación siendo emisor de la cultura, abarcando los diferentes ámbitos educativos formal, no formal e informal.

Los juegos tradicionales practicados por los infantes desde sus ancestros, forma una de los grandes ejes en la infancia en donde los Centros Educativos deben utilizar dentro de la planificación curricular como estrategia didáctica, con el fin de organizar un rincón específico de juegos tradicionales, o en la hora de educación física. Al utilizarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitirán que perduren dentro de la historia de la cultura y al mismo tiempo conservar las costumbres y tradiciones que tiene cada región. Además le permite desarrollar al ser humano desarrollar en diversas áreas de desarrollo:

### **2.17.1. Social y Afectiva:**

Aceptación de las reglas comunes y cierta disciplina social. Facilitan y estimulan el desarrollo social. Benefician las relaciones interpersonales entre pares y familiares, con lo que permite la facilitación a una integración individual o grupal a los que tengan problemas de

adaptación.

El descubrimiento del otro, sin el cual el no sería posible. El conocimiento, aceptación y el respeto del otro, que puede manifestarse siendo el compañero o contrincante manifiesta una expresión de pensamientos y emociones además fomenta valores como: respeto, solidaridad y compañerismo, con lo que permitirá convivir y compartir con todas las personas de su entorno.

### **2.17.2. Motor:**

Desarrollar habilidades básicas psicomotoras de todo tipo: correr, saltar, esconder, agacharse, caminar, girar, lanzar, trepar entre otros.

Ayuda a los niños a autoafirmarse, mejorar su autoestima y autocontrol. Permite descubrir y adaptarse el entorno en donde vive, por medio de las diferentes experiencias que involucran nociones espaciales.

Posibilitan el conocimiento del esquema corporal en sí mismo y los sujetos que le rodean.

Fortalecen sus capacidades motoras como: postura, equilibrio, lateralidad, tonicidad entre otros.

### **2.17.3. Lenguaje y Cognitivo:**

Resolución de problemas.

Asimilación de conocimientos del contexto de forma natural y familiar. Favorecen la comunicación, la adquisición del lenguaje y la inserción social. Los juegos tradicionales en el aspecto educativo en la infancia son de gran importancia al tomarlos en cuenta dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, porque nos ayudarán en el desarrollo de las áreas de aprendizaje del ser humano, además fomentara hábitos y actitudes efectivas y positivas en el contexto social que le rodea al niño.

## **2.18. Organización de los Juegos Tradicionales en el ámbito educativo de Educación Infantil**

Para organizar las docentes dentro sus planificaciones el juego tradicional deben tomar en cuenta lo siguiente:

En primera instancia las docentes deben basarse al currículo de educación básica para darnos cuenta que ámbitos de desarrollo vamos a trabajar con los infantes. Con lo que deben escoger el juego según el objetivo de aprendizaje y la destreza en las edades correspondientes.

Preparar el material si el caso lo requiera y el espacio (interior o exterior) donde se va efectuar la actividad, según el número de integrantes y la edad.

La presentación y la explicación del juego serán de forma motivadora que llame el interés de los niños, mediante una explicación breve y clara antes de jugar, además se debe aclarar o repetir las veces que sea necesario.

Por último, al concluir la actividad lúdica se efectuará una evaluación mediante la observación, con lo que le permitirá valorar al niño.

## **2.19. Importancia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa**

Los juegos tradicionales son de gran importancia practicarlos en esta nueva generación de la infancia en donde los niños se están volviendo entes pasivos, que se limitan a jugar al aire libre y prefieren estar involucrados en juegos que la nueva tecnología propone, esto a futuro provocará que se desencadenen enfermedades cardiovasculares y de sobrepeso llegando poco a poco a tener índices altos en la población.

Por lo que desde edades tempranas se deben fomentar al máximo la realización de actividades lúdicas tradicionales, al exterior siendo que forman una necesidad física y biológica en la infancia la misma que se manifiesta de forma natural y espontánea, que deben ser motivados por personas cercanas al entorno en donde se desarrollan (amigos, padres, hermanos, docentes etc.), ayudando al desarrollo físico y mental.

La práctica de los juegos tradicionales se manifiesta al aire la mayoría de las ocasiones son actividades lúdicas del exterior, manifestándose en el ser humano la expresión del esquema corporal, ritmo, equilibrio, control postural, lateralidad, los desplazamientos de movimientos de un lugar a otro, favoreciendo las habilidades básicas (saltar, correr, marcha, cuadrupedia etc.), nociones espaciales, además el desarrollo de los músculos y capacidades motrices.

## **3. DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

### **3.1. Definiciones según autores:**

#### **3.1.1. Emociones**

Etimológicamente la palabra emoción viene del latín “MOTORE” que significa “MOVERSE”.  
**“Las emociones es un sentimiento que se produce cuando una persona se encuentra en**

un estado o interacción que es importante para ella especialmente para su bienestar”(Campos 2004, p.207). “Las emociones son sentimientos subjetivos, placenteros o desagradables como tristeza, alegría que surgen como respuesta a situaciones y experiencias que expresan a traes de alteraciones en el comportamiento”(Papalia, Diana 2001, p. 267).

### **3.2. Origen de las emociones:**

Las emociones están constituidas por componentes subjetivos, conductuales y fisiológicos.

#### **3.2.1. Componentes Subjetivos:**

Subjetivamente expresamos una emoción por medio de una expresión verbal de nuestro estado emocional diremos que nos sentimos felices o tristes o contentos o deprimidos cuando

#### **3.2.2. Componentes Conductuales:**

La conducta en la respuestas emocionales incluye a las experiencias faciales se dan por medio de los músculos faciales ya que son muy sensibles a las emociones se mueven de acuerdo al tipo de emociones que se haya vivido.

#### **3.2.3. Componentes Fisiológicos:**

Fisiológicamente la emoción produce en el ser humano algunas modificaciones en su estado de ánimo como son las modificaciones en su estado de ánimo como son las modificaciones circulatorias ya que el corazón late más rápido o más despacio.

### **3.3. Tipo de emociones:**

Para facilitar su reconocimiento y aprendizaje las emociones se clasifican en emociones básicas o primarias y emociones compuestas o secundarias.

#### **3.3.1. Emociones Básicas o Primarias**

- Ira: furia, ultraje, resentimientos, cólera, exasperación, indignación, aflicción, actitud, animosidad, fastidio, irritabilidad, hostilidad y tal vez en el externo violencia y odio patológico.
- Tristeza: congojo, pesar, melancolía, pesimismo, auto comparación, soledad, abatimiento, desesperación y en casos patológicos, depresión grave.
- Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror en un nivel psicopatológico, fobia y pánico.
- Placer: felicidad, alegría, alivio, contento, dicha, deleite, diversión, orgullo, placer sensual, anhelos, satisfacción. Euforia y en el extremo manía.
- Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, devoción, adoración, amor

espiritual.

- Sorpresa: conmoción, asombro, desconcierto.
- Disgusto: desprecio, menosprecio, aborrecimiento, aversión, repulsión.
- Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación.

Algunos teóricos lo llaman familias básicas o primarias porque a partir de los cuales surgen todas las combinaciones.

### **3.3.2. Emociones Compuestas o Secundarias:**

Pueden surgir de la combinación de un o varias emociones primarias. Algunos ejemplos de las emociones combinadas:

- Optimismo: es producto de la combinación de la esperanza y la alegría.
- Desengaño: es de la mezcla de sorpresa y tristeza.
- Enfado: siendo menos intenso que la ira y esta menos que la furia.
- Ansiedad: Puede ser la combinación del miedo y de dos emociones más que pueden ser la culpa, el interés, la vergüenza o la agitación.
- Amor: puede ser la combinación del miedo y de dos emociones más que pueden ser la culpa, el interés, la vergüenza o la agitación.

Tanto las emociones primarias como las secundarias casi nunca se presentan aisladas más bien son una combinación de todas las familias de las emociones, por ejemplo: los celos pueden ser una combinación de enojo, tristeza y miedo.

## **3.4. Desarrollo emocional**

Se considera como un proceso donde el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea. A través de las interacciones que establece con sus pares.

### **3.4.1. Desarrollo social:**

La base de la socialización tiene sus comienzos durante la infancia indica que el mejor predictor del desarrollo social en los niños no es el coeficiente de inteligencia, ni las buenas notas, ni la conducta en clase si no la habilidad con que el niño se lleve con otros.

### **3.4.2. Concepto del 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 padre ponen de manifestó 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.

### **3.5. Etapas del Desarrollo Socioemocional:**

Según Jean Piaget: El desarrollo psíquico que se inicia al nacer y concluye en la edad adulta se compara con el crecimiento orgánico y consiste en una marcha hacia el equilibrio o a la estabilidad cada vez mejor de ideas y pensamientos (desarrollo cognoscitivo) o de sentimientos relaciones sociales (desarrollo socioemocional).

Para Piaget existe un paralelismo constante entre la vida afectiva y la vida intelectual. Para él toda conducta (concebida con la acción que restablece el equilibrio) supone una técnica e instrumentos (la inteligencia y los movimientos) y supone unos móviles y valores finales (los sentimientos). Así pues la afectividad la inteligencia y la felicidad es indisoluble y constituyen los dos aspectos complementarios de toda conducta humana. No existe entonces un acto puramente intelectual y tampoco hay actos puramente afectivos. Según Piaget, en el momento del nacimiento las acciones del niño son reflejas: el bebe presenta una reacción automática y hereditaria (no aprendida) que corresponde a tendencias instintivas ligadas a la nutrición.

Estos reflejos (como el de succión y deglución) se afinan con el ejercicio; así un recién nacido succiona mejor al cabo de 2 a 3 semanas que al principio. En este periodo se observa también las emociones primarias ligadas al sistema fisiológico. Los primeros miedos, por ejemplo: pueden estar relacionados con pérdidas de equilibrio o contrastes bruscos en los movimientos. En la segunda etapa, en la cual se presenta las primeras percepciones organizadas y los primeros hábitos motores, aparecen una serie de sentimientos elementales o afectos perceptivos como lo agradable, lo desagradable, el placer y el dolor, así como los primeros sentimientos de éxito y fracaso, dichos fracasos estados afectivos están ligados en esta etapa en la acción propia y no la consecuencia de las relaciones mantenidas con las demás personas. Un tercer nivel de la afectividad aparece cuando el niño diferencia un objeto y cuando

destaca cada vez más claramente una serie de objetos concebidos con exteriores al yo independientes de él activos vivos y conscientes. Los sentimientos elementales de alegría y tristeza, de éxito y fracaso se experimentan en función de esa objetivación de las cosas y personas iniciándose los sentimientos interindividuales.

El primer objeto afectivo que elige la madre, luego el padre, ampliándose posteriormente próximos y comenzando los afectos simpatía y antipatía.

### **3.6. Contextos Sociales que Influyen en el Desarrollo Socioemocional:**

Se han analizado hasta ahora algunos de los contextos sociales más importantes que influyen en el desarrollo socioemocional de los alumnos: las familias, los pares y las escuelas nos enfocaremos más en los estudiantes individuales, a medida que exploremos su yo (self), su desarrollo moral y su desarrollo emocional.

#### **3.6.1. El yo (self)**

Cuando un niño dice "yo", se refiere a algo único que no debe ser confundido con nadie más. Los psicólogos a menudo se refieren a ese "yo" como el self. Dos aspectos del self son la autoestima y la identidad.

#### **3.6.2. Autoestima**

Es la evaluación global de la dimensión del yo o Self. También se refiere a la autoimagen, y refleja la confianza global del individuo y la satisfacción de sí mismo. Por ejemplo, un niño puede percibir no sólo que es una persona, sino que es una buena persona. Para muchos alumnos la autoestima baja es algo temporal.

Sin embargo, para algunos estudiantes la autoestima se puede traducir en otros problemas más serios.

#### **3.6.3. Desarrollo de la Identidad:**

Erick Erickson (1968) creía que el aspecto más imperante en la adolescencia es el desarrollo de la identidad, pues en esta etapa se buscan respuestas a preguntas como: ¿quién soy?, ¿qué soy?, ¿Qué haré con mi Vida?, ¿Qué haré para lograrlo?. Estos temas no se consideran durante la niñez, pero emergen durante los años de preparatoria y universidad como temas comunes y prácticamente universales.

#### **3.6.4. Desarrollo Moral**

Se refiere a las reglas y convenciones acerca de las interacciones justas entre la gente. Estas reglas pueden estudiarse con base a tres dominios: cognitivo, conductual y emocional.

#### **3.6.5. Desarrollo emocional**

**Los estudiantes experimentan diversas emociones: el gozo de lograr algo por primera vez, tristeza al saber de la enfermedad de un amigo, enojo al discutir con uno de sus pares. (Santrock, John. 2004, p. 114)**

### **3.7. El área socioemocional**

Esta área comprende los siguientes aspectos del desarrollo del niño:

#### **3.7.1. Seguridad y Confianza:**

- ✓ Dale la seguridad de un hogar estable, con vivienda fija y padres u otros adultos dispuestos a protegerlo.
- ✓ Demuéstrale con gestos, palabras y hechos, que él es querido y que su presencia es importantes para toda la familia.
- ✓ Trata a todos tus hijos con el mismo cariño, sin demostrarles preferencia por sexo, por su aspecto físico o por sus dotes intelectuales.
- ✓ Háblate, escúchalo con atención y con cariño. Responde con sencillez y con verdad sus preguntas.

#### **3.7.2. Libertad y Autonomía Personal:**

Estimúlalo para que a medida que va madurando y adquiriendo destrezas se valga por sí mismo para:

- ✓ Alimentarse solo.
- ✓ Vestirse y desvestirse.
- ✓ Asearse.
- ✓ Ordenar las cosas que usa.
- ✓ A medida crece, procura que tenga cierta independencia para dormir.
- ✓ Aléjalo de las conversaciones, gestos y modales groseros que pueden dañar su personalidad.

- ✓ Alienta con palabras o gesto cariñosos sus esfuerzo cuando: Dibuja, pinta, toca algún instrumento musical.
- ✓ Se lava y se peina.
- ✓ Trata de ayudar o servir a otros.
- ✓ Reacciona con buen humor v valentía cuando sufre alguna contrariedad o dolor.

### **3.7.3. Capacidad para tener Iniciativa, Tomar decisiones y asumir responsabilidades:**

- ✓ Muchas veces pídele que elija lo que desea jugar, el papel que quiere asumir en una representación, la tarea que puede ayudar, etc.
- ✓ Estimúlalo para que continúe lo que empieza hasta lograr el objetivo o la meta propuesta.
- ✓ Oriéntalo para que por sí solo descubra el modo de resolver pequeñas dificultades que se le presentan en la vida diaria.

### **3.7.4. Adquisición y práctica de las virtudes humanas y los valores religiosos, éticos y cívicos:**

- ✓ Dale ejemplo de sinceridad y lealtad en base a decir siempre la verdad.
- ✓ No murmurar de los demás.
- ✓ Respetar la opinión y derechos de todas las personas.
- ✓ Comentar las cualidades positivas de personas y hechos.
- ✓ Motiva y orienta las manifestaciones religiosas de los niños de acuerdo con su nivel de desarrollo.
- ✓ Deja a su alcance las revistas, libros, folletos, Cuyos contenidos son apropiados a su edad y a los valores morales que debe cultivar.
- ✓ Oriéntalo para que aprenda a descubrir, admirar y valorar las cosas buenas y bellas que hay en el mundo: personas, flores, agua, sol, pájaros, etc.
- ✓ Que vea cómo vivencias tu cariño y gratitud con quienes te causan algún bien.
- ✓ Responde sus preguntas sobre el origen de la vida y la muerte de algunos seres, en lenguaje sencillo, con verdad, con fe y con esperanza.

- ✓ Selecciona y controla los programas radiales o televisados
- ✓ Enséñale la práctica de hábitos de puntualidad y orden, con tu propio ejemplo; para ello: Establece y respeta los horarios para las principales actividades comunes en el hogar.

### **3.7.5. Su Integración Social**

- ✓ Acostúmbrale a compartir trabajos, juegos y materiales en grupo, dándole tareas en las que se necesita el concurso de varios para lograr un objetivo o meta.
- ✓ Explícale el por qué debe respetar las normas de vida en la familia, como:
  - ✓ Horarios
  - ✓ Programas que pueden verse.
  - ✓ Hábitos de higiene.
- ✓ Procura que cada miembro de tu familia tenga un encargado del que es responsable, de modo que el niño se dé cuenta de cómo su cumplimiento sirve al bien común.
- ✓ Dale alguna tarea en beneficio de los demás, según su capacidad, como ayudar a limpiar, recoger papeles y desperdicios.
- ✓ Procura mantenerte sereno en su presencia y evitar expresiones de ira, rencor, envidia, angustia o riñas violentas.

### **3.8. Concepto de Educación Socioemocional**

Entendemos la educación socioemocional como un término equivalente al de educación emocional, más utilizado en el ámbito hispanoamericano, así como también equivalente al término de alfabetización emocional más habitual en el contexto anglosajón. Sin embargo, preferimos utilizar el término más comprehensivo de educación "Socio emocional", pues abarca tanto a lo social como a lo emocional. Con educación emocional o socioemocional designamos a qué proceso educativo planificador y desarrollado a través de programas, con carácter de prevención primaria inespecífica, dirigido a desarrollar tanto la inteligencia emocional como las competencias socioemocionales a corto, medio, y largo plazo, ¡y a potenciar el desarrollo integra! de la persona, con la finalidad última de aumentar el bienestar personal y social.

### **3.9. La relación socioemocional, con relación al desempeño escolar del niño:**

La educación socioemocional, con relación a las características del desempeño escolar debe lograr que el niño de cinco años pueda.

- Trabajar con otros niños de su edad.
- Concentrar su atención en las tareas asignadas Seguir las instrucciones que se le imparten.
- El niño podrá alcanzar los objetivos si logra: afianzar su independencia, desarrollar un grado de responsabilidad suficiente, reaccionar emocionalmente de forma equilibrada.
- Sentir entusiasmo por las actividades escolares

Por lo tanto, el educador puede contribuir con la ejecución de algunas acciones como las siguientes:

- a) Satisfacer sus necesidades básicas de afecto, seguridad y reconocimiento personal, sin exageraciones. El amor y la aprobación son necesidades de cualquier ser humano y aún más de los niños. Contribuir al manejo de su libertad y autonomía.
- b) El pensamiento egocéntrico que busca la satisfacción inmediata de los impulsos debe irse transformando a partir de la conciencia de las limitaciones y el uso del autocontrol.
- c) Brindar modelos positivos y explicaciones apropiadas que favorezcan el dominio de las reacciones emocionales (temor, cólera, celos: agresividad, etc.).
- d) Seleccionar actividades que aporten elementos para pasar del juego paralelo al juego colectivo y del monólogo colectivo al lenguaje socializado.
- e) El período de aprestamiento, además de enseñar el dominio de las técnicas de adquisición debe crear un clima donde se genere las tareas escolares.

### **3.10. Integración curricular para el desarrollo socioemocional**

Es importante incluir el contenido socio afectivo en el proyecto curricular, en las programaciones y en las tareas diarias ya que mediante esta integración estaremos actuando correctamente.

- Desde los objetivos: implican los factores sociales y afectivos donde los niño puedan su propia identidad así mismo favorecer la comunicación y expresión al relacionarse con los demás.
- Desde los contenidos: se utiliza aquellos que desde la vivencia y experiencia favorezcan el desarrollo del niño.
- Desde el espacio: la distribución de los espacios debe cubrir las necesidades de tipo individual y social.
- Desde los materiales: los materiales que se utiliza en la educación servirá para enriquecer la expresión, comunicación y la identidad personal.
- Desde el tiempo: lo más relevante es el respeto a los ritmos de los niños y así puedan relacionarse y establecer comunicación.

### **3.11. Importancia del desarrollo socioemocional**

El desarrollo socioemocional de un niño es tanto importante como su identidad cognitivo y físico. Es importante saber que los niños no nacen con habilidades socioemocionales el rol de sus padres, las personas que los cuidan y maestros es enseñar y promover estas habilidades este desarrollo provee al niño un sentido de quien es él en el mundo, como aprende y le ayuda a establecer elaciones de calidad con los demás es lo que le impulsa a comunicarse con otros y lo que es más importante le ayuda a resolver conflictos y adquirir confianza en sí mismo. ” **Establecer una firme base socioemocional desde la niñez ayudara al niño a prosperar y ser feliz en la vida” (Moore 1992, p.26).**

### **3.12. Objetivos del desarrollo socioemocional**

- El objetivo principal es ayudar a los padres y madres a garantizar que los niños crezcan felices, afectivamente equilibrados y con hábitos adecuados de conductas.
- Fomentar la comunicación intrafamiliar como elemento que refuerce la disciplina positiva y elimine el castigo y la violencia psicológica.
- Desarrollan la capacidad de relacionarse con otros de manera satisfactoria
- Desarrollar estrategias de resolución y conflictos.

### **3.12.1. La familia como facilitadora para el desarrollo socioemocional**

La familia es de suma importancia en el desarrollo socioemocional ya que en la interacción entre los padres y sus hijos se desarrollan patrones de protección y valores personales con los que el niño genera más adelante habilidades sociales que le permitirá relacionarse de forma satisfactoria así mismo la familia es considerado como el contexto básico del desarrollo humano es quien tiene la acción socializadora del niño en primera instancia a través del modelamiento.

## 4. FUNDAMENTACIONES

### 4.1. Fundamentación Legal

#### 4.1.1. De la Constitución de la República del Ecuador

##### 4.1.1.1. *Art 27.- La Educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico,*

en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. El sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

#### 4.1.2. Código de la niñez y adolescencia

##### 4.1.2.1. *Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que*

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; Publicada en el Registro Oficial 417 del 31 de marzo del 2011 Art. 1.- *Ámbito.* - La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores.

##### 4.1.2.2. *Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:*

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

### 4.2. Fundamentación Pedagógica

El Presente proyecto se fundamenta en la Pedagogía constructivista, en la Pedagogía operatoria y en la Escuela Activa.

#### **4.2.1.1. El Constructivismo:**

Jean Piaget en su teoría del constructivismo afirma que se puede construir conocimientos relacionados con el juego para mejorar el aspecto socio afectivo en los niños de 3 años.

Piaget sostiene que el individuo construye a través de la acción y la experimentación; de tal modo que intervienen los procesos de asimilación y acomodación. **La asimilación** es aquella que se da cuando las experiencias del individuo se alinean con su representación interna del mundo. **La acomodación** es aquel proceso que se reajusta a la representación mental para adquirir otras representaciones del mundo exterior. O sea que parte desde lo mental (interior del sujeto) hacia lo exterior (la realidad fuera del sujeto). La pedagogía constructivista considera que los contenidos escolares tradicionales, de conceptos y los prácticos deben ser modificados tomando en cuenta la incorporación de valores, normas, y de otros contenidos actitudinales y de procedimientos. Es decir, que Piaget considera al estudiante como constructor y único responsable de su propio conocimiento; mientras que el rol del docente es coordinar y guiar ese proceso constructivo.

El niño o la niña construyen su comportamiento y conocimiento, lo cual debe ser guiado siempre por las docentes parvularias.

#### **4.2.1.2. La Pedagogía Operatoria**

Fomenta el aspecto intelectual del estudiante y, especialmente, el aspecto socio-afectivo. Por ello, la pedagogía operatoria propone tres objetivos fundamentales:

##### **4.2.1.2.1. El desarrollo afectivo**

Es un proceso continuo y complejo, con múltiples influencias. Este proceso va a determinar el tipo de vínculos interpersonales y va a marcar el estilo de relacionarse con los demás. Los niños y niñas nacen con la necesidad de establecer vínculos afectivos, estos son fundamentales para la supervivencia.

Los afectos son los sentimientos que tenemos hacia los demás (cariño, amor, amistad, compasión, pena, etc.).No podemos separarlos del individuo, todos convivimos con estos sentimientos. El desarrollo de estas cualidades es necesario y al mismo fundamental que se produzca de forma positiva, ya que las personas vivimos en sociedad.

#### 4.2.1.2.2. *La cooperación social*

Es el Trabajo conjunto que se lleva a cabo entre dos o más personas que obran en común a través de acciones, proyectos, programas, procesos y producen un mismo e idéntico efecto en los pueblos y países del Tercer Mundo

#### 4.2.1.2.3. *La creación intelectual*

Construcción, gestión, transformación, socialización, aplicación del conocimiento y los saberes, los cuales son esenciales para la educación. Esta privilegia el trabajo inter y transdisciplinario desde la totalidad y el diálogo de saberes, en la interacción permanente con las comunidades, para encontrar soluciones a los problemas

La pedagogía operatoria surgió como respuesta a un cuestionamiento derivado de uno de los principales postulados de la teoría psicogenética, la cual afirma que el desarrollo cognoscitivo es el resultado de la interacción que se realiza entre los factores internos del sujeto y los factores ambientales.

#### 4.2.1.3. *La Escuela Activa*

La Escuela Activa tiene su fundamento básico, es decir considera al niño como el centro de la educación; mientras que a su alrededor giran otras circunstancias de carácter educativo.

Uno de los principios de la Escuela Activa es la afectividad que el docente imparte a las niñas y niños durante el proceso de aprendizaje. Así, ellos se sienten valorados y ganan confianza en sí mismos, de tal manera que se integran plenamente con sus compañeros. Se considera que la Escuela Activa favorece al desarrollo socio-afectivo de los estudiantes.

### 4.3. **Fundamentación filosófica**

El hombre por esencia es un filósofo que busca tener una visión de sí mismo de sus miedos, angustias, inquietudes. En este sentido, la filosofía se orienta bajo una concepción humanística de la persona para el logro pleno de su ser y con una valoración crítica. La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos. Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

En otro orden de ideas se establece la posición de Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños van construyendo continuamente su para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

#### **4.4. Fundamentación Psicológica**

Una concepción curricular sistemática e interactiva: Esto quiere decir, que se parte de las bases que la atención educativa de las niñas y niños, ha de concebirse entre los infantes y otros niños, y entre los niños y su maestro, la familia, el ambiente y la comunidad. Una concepción basada en el desarrollo integral de los niños y niñas: El currículo del nivel preescolar adaptado como fin último facilitar el desarrollo integral del niño, lo que conlleva

dos aspectos prácticos de importancia: uno es que todas las actividades a realizar con el niño han de respetar y adecuarse al proceso y ritmo de su desarrollo, graduándose de acuerdo con la secuencia con la que aparecen las diferentes habilidades y potencialidades.

El otro efecto práctico de la concepción es que las actividades se refieren según la relación que guardan con las diferentes áreas en que se acostumbra dividir el desarrollo: física, psicomotora, cognitiva socio-emocional y lenguaje. Una orientación curricular centrada en las características, intereses y necesidades del niño y niña: esta orientación se basa en la anterior y la amplia. El maestro ha de dar una importancia central al niño que tiene frente a él y la de orientar su trabajo de acuerdo a las características de ese niño y niña de educación inicial.

**Freud vincula pronto el juego a la expresión de instintos y más concretamente, al instinto de placer. Para Freud, sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y, en último término, estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil análoga a la que el sueño le proporciona a la del adulto. (Freud, 1905, p. 133)**

## **5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **5.1. Métodos**

#### **5.1.1. Cuantitativa y cualitativa**

El método de investigación cualitativa es la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados. El método de investigación cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías con el que se logra obtener información documental y bibliográfica. También se recolectan los datos de las personas vinculadas al quehacer educativo.

#### **5.1.2. Método teórico**

Permiten descubrir en el objeto de investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales, no detectables de manera sensorial. Por ello se apoya básicamente en los procesos de abstracción, análisis, síntesis, inducción y deducción.

#### **5.1.3. Investigación Científica**

La investigación científica permitió obtener información, tanto de libros, folletos, artículos de periódicos, revistas, blogs en internet; lo cual ha permitido ampliar los diferentes enfoques teóricos y criterios de los diferentes autores.

Esta información ha sido especificada, analizada y contrastada con la realidad local que pretende generar los cambios de actitudes en las niñas y niños, y por consiguiente en las educadoras, para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sirve, por lo tanto, para conformar el marco teórico y para estructurar científicamente los instrumentos, como la entrevista.

### **5.2. Técnicas**

#### **5.2.1. Entrevista**

Las entrevistas se utilizan para recabar información en forma verbal, a través de preguntas que propone el analista.

Esta herramienta nos permite entrevistar a las educadoras en forma individual para conocer la metodología que utilizan en las actividades educativas, para estimular el desarrollo del lenguaje oral, en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad.

#### **5.2.2. Lista de cotejo**

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes,

habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

A través de su aplicación nos permite establecer la presencia o ausencia de aprendizaje alcanzado en niñas y niños.

Esta investigación es eminentemente: Exploratoria, descriptiva, explicativa, Científica, documental, y de campo.

### **5.2.3. Investigación Exploratoria**

Es exploratoria porque busca un conocimiento de la realidad que se va a delimitar y a estudiar. En relación a este tema hay pocos trabajos realizados, especialmente en lo referido a la relación que existe entre la aplicación de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad.

### **5.2.4. Investigación Descriptiva**

Es descriptiva porque detalla situaciones y eventos que se están realizando. En este proyecto se aplicó la investigación descriptiva, conforme se obtuvo información acerca de un fenómeno educativo; entonces se buscó establecer la aplicación que el docente hace mediante la planificación de actividades dirigidas a niños y niñas de 2 a 3 años, así como la aplicación de los juegos tradicionales.

### **5.2.5. Investigación Explicativa**

Es explicativa porque indaga las causas de los eventos físicos o sociales. En este proyecto se la empleó para deducir las causas y los efectos de un tipo de motivación docente (basada en la funcionalidad de los recursos lúdicos propios de los juegos tradicionales) que les permita a los niños y niñas ampliar su estado de percepción, en cuanto al interés y la atención en el salón de clases. Con esta información se hizo el levantamiento de una propuesta para contribuir al mejoramiento de la tarea docente.

### **5.2.6. Investigación documental:**

El trabajo se basa en la investigación documental, pues esta permite construir la fundamentación teórica-científica del proyecto, así como la propuesta: “Guía Didáctica de juegos tradicionales para niñas y niños de 2 a 3 años”, dirigidos a las educadoras; para que sean puestos en práctica durante el proceso de aprendizaje; esta es una guía práctica, a través de la observación y aplicación de instrumentos, con el objetivo de diseñar el diagnóstico de las necesidades, ofrecer posibles soluciones a las preguntas directrices, así como analizar científica y técnicamente la propuesta.

### **5.2.7. Investigación de campo:**

Esta modalidad de investigación involucra al investigador a acudir al lugar donde se produce los hechos para recabar información sobre la variable de estudio con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

## CAPÍTULO II

### 5.3. ENTREVISTAS A EDUCADORAS

**OBJETIVO:** Conocer, el método pedagógico que se utiliza en las actividades educativas, en el centro de desarrollo infantil “Padre pablo Fink” mediante una entrevista a las Educadoras para estimular el desarrollo socio afectivo, en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad.

**INSTRUCCIONES:** Por favor lea detenidamente cada pregunta y conteste marcando con una (X) en el casillero correspondiente de acuerdo a la siguiente escala de valoración.

SIEMPRE= 1

CASI SIEMPRE= 2

NUNCA= 3

N°	PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
1	¿Conoce la metodología de los juegos tradicionales?			
2	¿Aplica usted los juegos tradicionales como instrumento didáctico en sus planificaciones diarias?			
3	Los juegos tradicionales permitirán a las niñas y niños tener un lugar de encuentro al intercambiar experiencias y afectividad			
4	¿Considera que los juegos tradicionales tienen importancia para el desarrollo motriz e integral en las niñas y niños?			
5	¿Conoce sobre el desarrollo socio emocional?			
6	¿Es importante el desarrollo socio emocional en las niñas y niños a edades tempranas?			
7	¿Beneficiaría en el desarrollo socio emocional en niñas y niños del centro Infantil con estos juegos?			
8	¿Aplica actividades lúdicas para desarrollar el área socio emocional en los párvulos?			
9	¿Cree necesario tener como instrumento a la Guía Didáctica de Juegos tradicionales al momento de elaborar sus planificaciones?			
10	¿Considera importante que en el CDI exista una guía didáctica de juegos tradicionales?			

## **6. ANÁLISIS DE ENTREVISTAS A EDUCADORAS**

- 1.- El 100% de las educadoras encuestadas dicen conocer sobre la metodología de los juegos tradicionales pero que no las aplican adecuadamente en el CDI, notando una falta de estimulación en las niñas y niños.
- 2.- Mediante las encuestas podemos evidenciar que un 80% de las educadoras si aplican los juegos tradicionales como instrumento didáctico en sus planificaciones diarias, mientras que un 20% de las encuestadas lo aplican rara vez.
- 3.- El 100% de las educadoras opinan que si consideran a los juegos tradicionales como un recurso para que las niñas y niños logren tener un lugar de encuentro al intercambiar experiencias y afectividad.
- 4.- Consideran un 80% de las encuestadas que los juegos tradicionales tienen un rol muy importante en el desarrollo integral de las niñas y niños, estando en desacuerdo un 20% expresando que no es necesariamente sustancial estos juegos en su desarrollo.
- 5.- El 60% de las educadoras manifiestan que tienen un conocimiento previo acerca del desarrollo socioemocional y un 40%, y el 40% expresan que tienen poco conocimiento sobre dicho tema.
- 6.- El 80% de encuestadas opinan que es importante el desarrollo socio emocional en las niñas y niños a tempranas edades puesto que ello les favorece en su desarrollo integral, y un 20% manifiestan que no es necesariamente que sea estimulado dicho desarrollo.
- 7.- Un 100% de educadoras apoyan al desarrollo socio emocional en beneficio de las niñas y niños del CDI al aplicar los juegos tradicionales.
- 8.- El 80% de las educadoras si aplican actividades lúdicas para desarrollar el área socio emocional en los párvulos y un 20% lo aplica rara vez en las actividades realizadas.
- 9.- Todas las parvularias afirman que es necesario tener como instrumento a la Guía Didáctica de Juegos Tradicionales para retroalimentar sus planificaciones diarias.
- 10.- El 100% de las educadoras consideran importante que una guía didáctica de juegos tradicionales en el centro Infantil, fuente que servirá como herramienta pedagógica.

**LISTA DE COTEJO**  
CENTRO DESARROLLO INFANTIL "PADRE PABLO FINK"

Mes:  
Semana:  
Aula:  
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Vinculación emocional y social

Grupo de Edad: 2 a 3 años

Nro. De Niños: 10

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Contenidos Para desarrollar las Destrezas														
		Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto			Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto			Interactúa en espacios de juegos de grupo			Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos			Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos		
		Iniciado	En proceso	Adquirido	Iniciado	En proceso	Adquirido	Iniciado	En Proceso	Adquirido	Iniciado	En proceso	Adquirido	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X		X			X			X			X	
2	Asitinbay María José		X			X		X				X			X	
3	Cano Aisha		X			X			X			X			X	
4	Hidalgo Karito		X			X			X			X			X	
5	Intriago Lesly	X			X			X			X			X		
6	Palma Maximiliano	X			X				X		X			X		
7	Quintero Sebastian		X				X		X			X			X	
8	Tapullo Keyla		X			X		X				X			X	
9	Velez Nashly		X			X				X		X			X	
10	Ortega Dylan	X				X			X			X			X	

**LISTA DE COTEJO**  
CENTRO DESARROLLO INFANTIL "PADRE PABLO FINK"

Mes:  
Semana:  
Aula:  
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Vinculación emocional y social

Grupo de Edad: 2 a 3 años

Nro. De Niños: 10

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Contenidos Para desarrollar las Destrezas														
		Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos			Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto			Interactúa en espacios de juegos de grupo			Interactúa en espacios de juegos de grupo			Interactúa en espacios de juegos de grupo		
		Iniciado	En proceso	Adquirido	Iniciado	En proceso	Adquirido	Iniciado	En Proceso	Adquirido	Iniciado	En proceso	Adquirido	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin		X		X			X				X			X	
2	Asitinbay María José		X			X			X			X		X		
3	Cano Aisha		X		X			X				X		X		
4	Hidalgo Karito	X				X		X			X			X		
5	Intriago Lesly	X			X			X			X			X		
6	Palma Maximiliano	X				X			X			X		X		
7	Quintero Sebastian			X		X			X		X			X		
8	Tapullo Keyla		X			X				X		X		X		
9	Velez Nashly		X			X			X			X		X		
10	Ortega Dylan		X				X		X			X		X		

## 7. TABULACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”

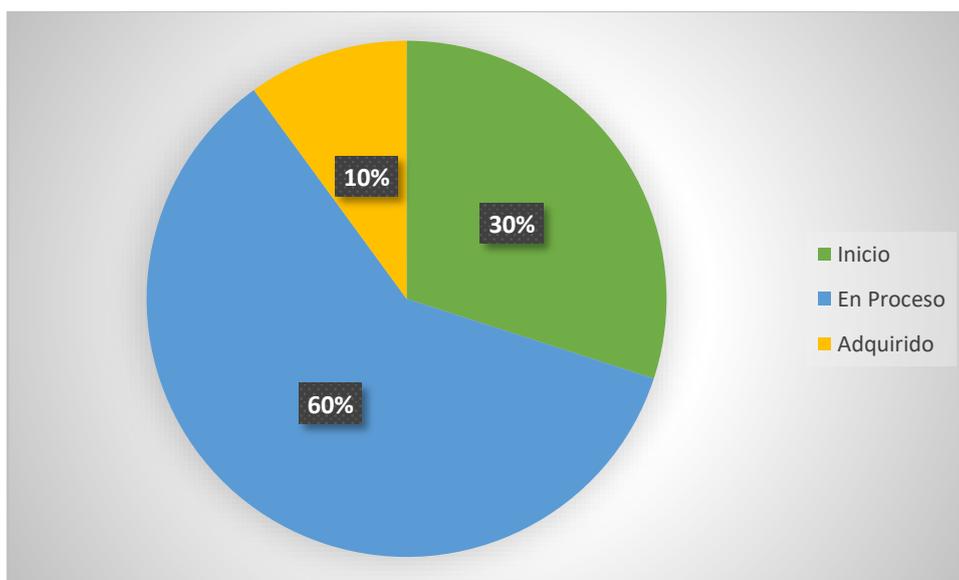
Tabla 1 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	3	30%
En Proceso	6	60%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI” Padre Pablo Fink”

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 1 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 60% de las niñas y niños logran estar en proceso de realizar juegos de ubicación según la instrucción del adulto, mientras que con dificultad tenemos a un 30% en inicio un 10% de Adquirido

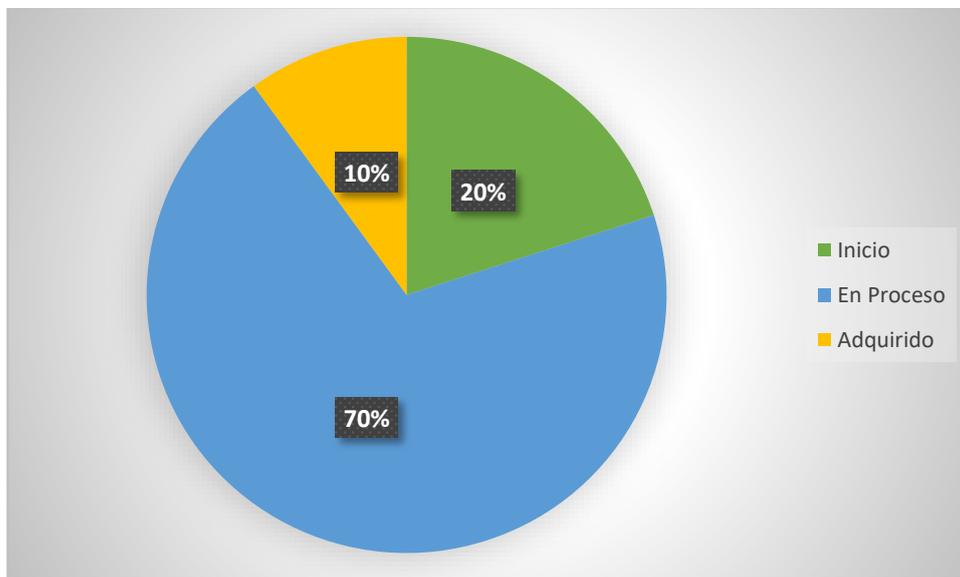
Tabla 2 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	2	20%
En Proceso	7	70%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI " Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 2 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 70% de las niñas y niños están en proceso de adquirir la destreza de realizar juegos de ubicación según la instrucción del adulto, encontrándose en Inicio un 20 % y solamente un 10% la adquiere sin dificultad.

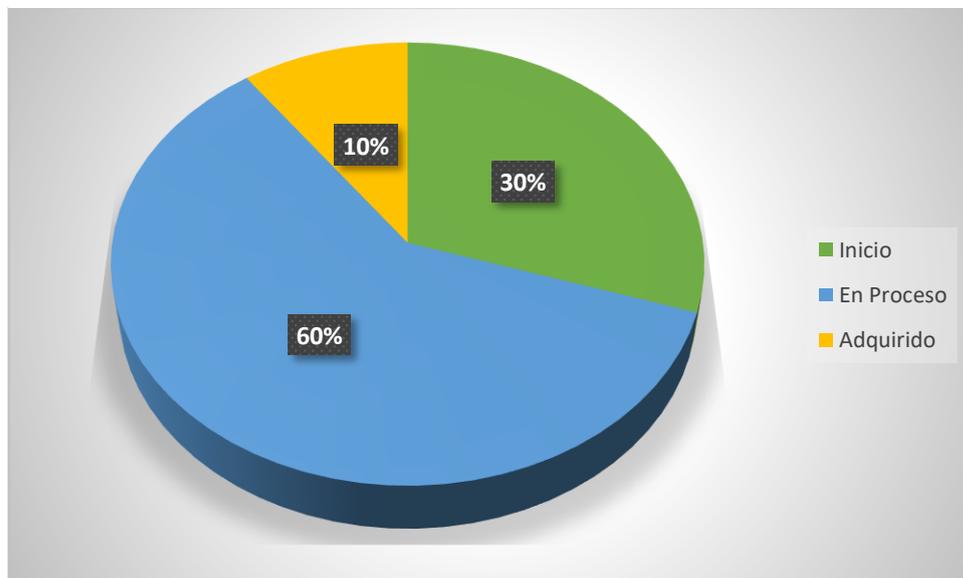
Tabla 3 Interactúa en espacios de juegos de grupo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	3	30%
En Proceso	6	60%
Adquirido	1	10%
Total	10	100,00%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 3 Interactúa en espacios de juegos de grupo



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Un 60% de las niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza de interactuar en espacios de juegos de grupo, así mismo se evidencia un 30% que se queda en Inicio y solamente logran adquirir un 10%

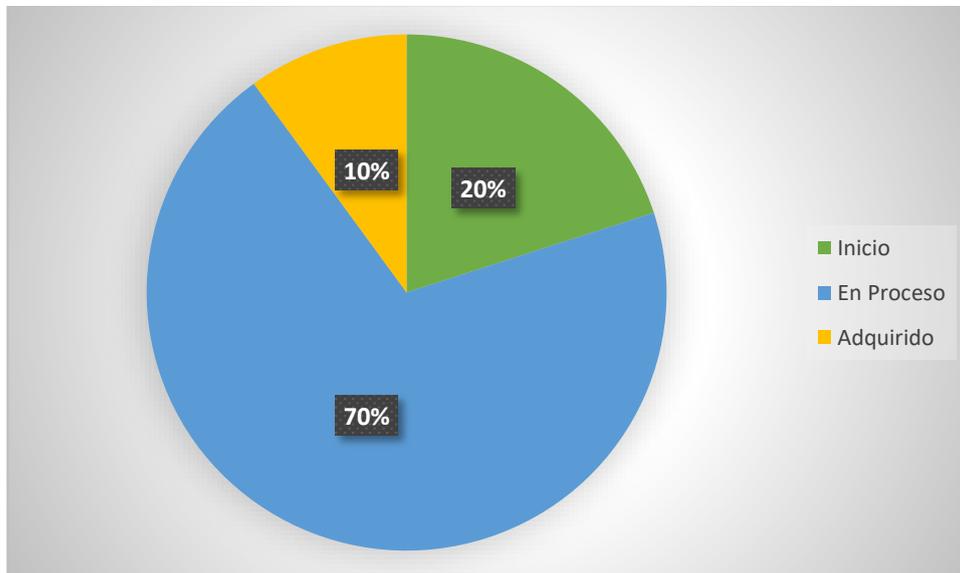
Tabla 4 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	2	20%
En Proceso	7	70%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 4 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 70% de las niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza de participar conjuntamente en actividades que realizan los adultos, evidenciando un 20 % de niñas que se encuentran en Inicio y un gran déficit del 10 % que adquieren la destreza.

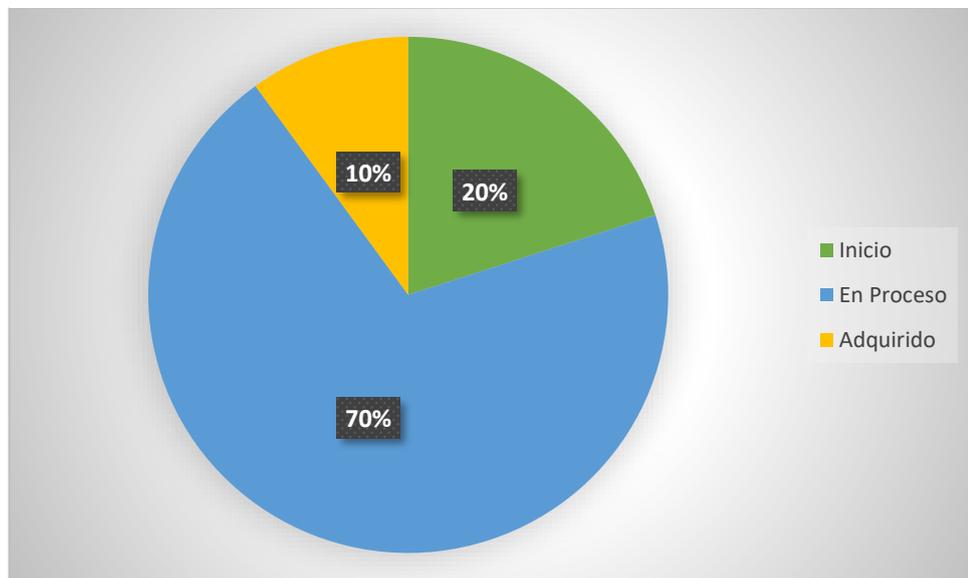
Tabla 5 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	2	20%
En Proceso	7	70%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 5 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Se alcanza un 70% de niños y niñas que estén en proceso de adquirir la destreza de realizar competencias de velocidad dando giros y con obstáculos, el 20% está iniciando y el 10% que adquiere sin dificultad la destreza.

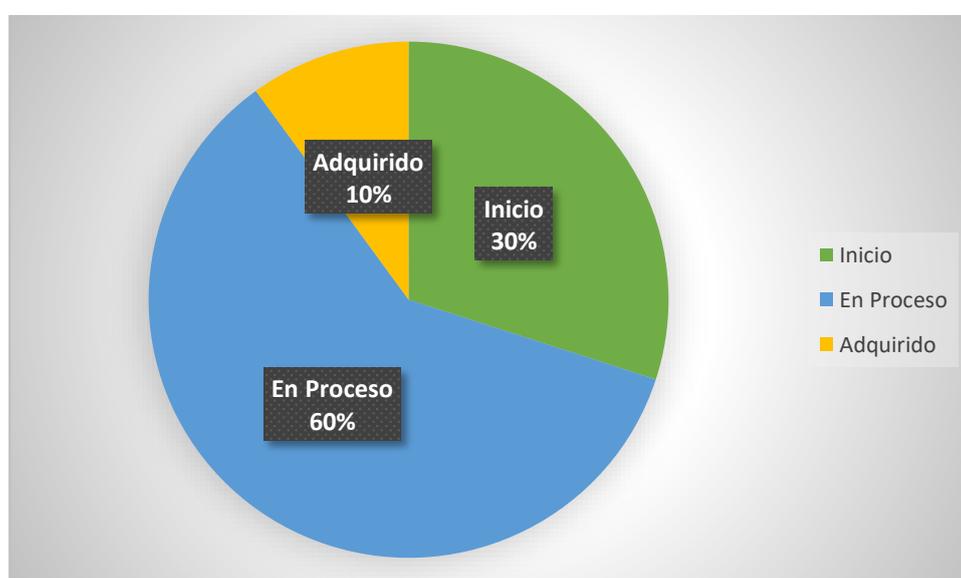
Tabla 6 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	3	30%
En Proceso	6	60%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI "Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 6 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Se logra evidenciar que un 60% de las niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza de participar conjuntamente en actividades que realizan los adultos y un 30% se queda en Inicio, logrando adquirirla solo un 10% de niños.

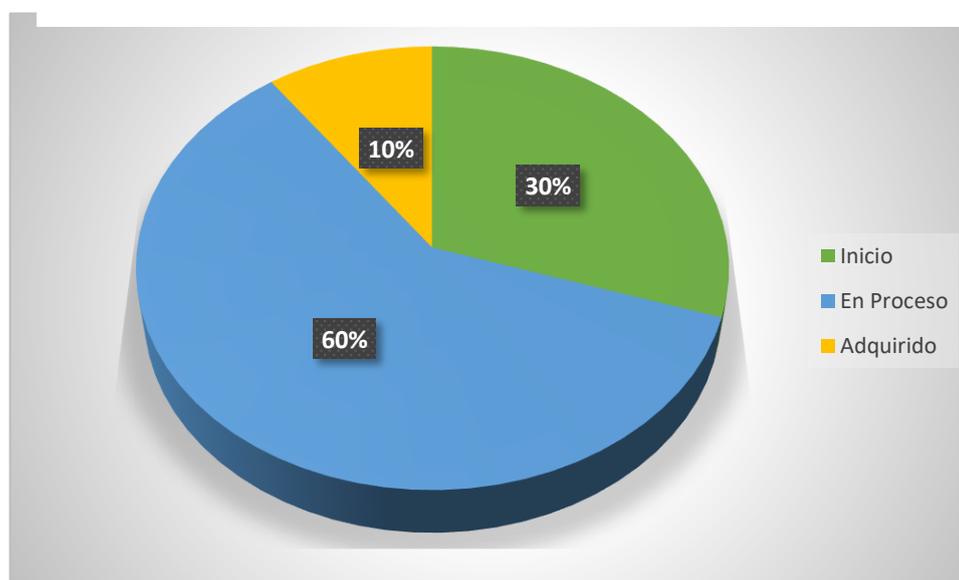
Tabla 7 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	3	30%
En Proceso	6	60%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI” Padre Pablo Fink”

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 7 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Un 60% de niñas y niños están en proceso de adquirir la destreza de realizar juegos de ubicación según la instrucción del adulto, mientras que un 30% se queda en Inicio y logran a adquirirla solo un 10%

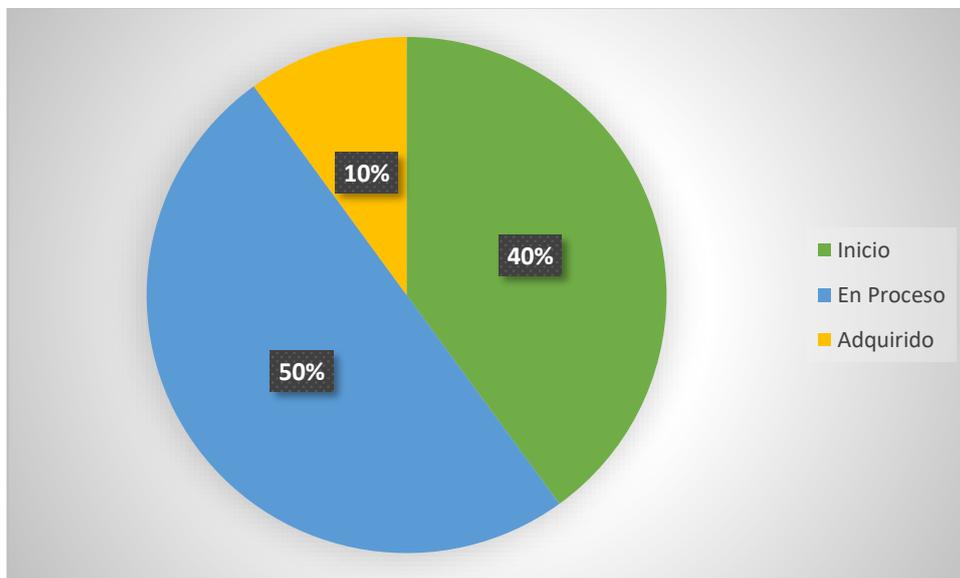
Tabla 8 Interactúa en espacios de juegos de grupo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	4	40%
En Proceso	5	50%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 8 Interactúa en espacios de juegos de grupo



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Se encuentran en proceso un 50% de niñas y niños que interactúan en espacios de juegos de grupo, mientras que un 40% están iniciando y solamente un 10% la adquiere sin dificultad.

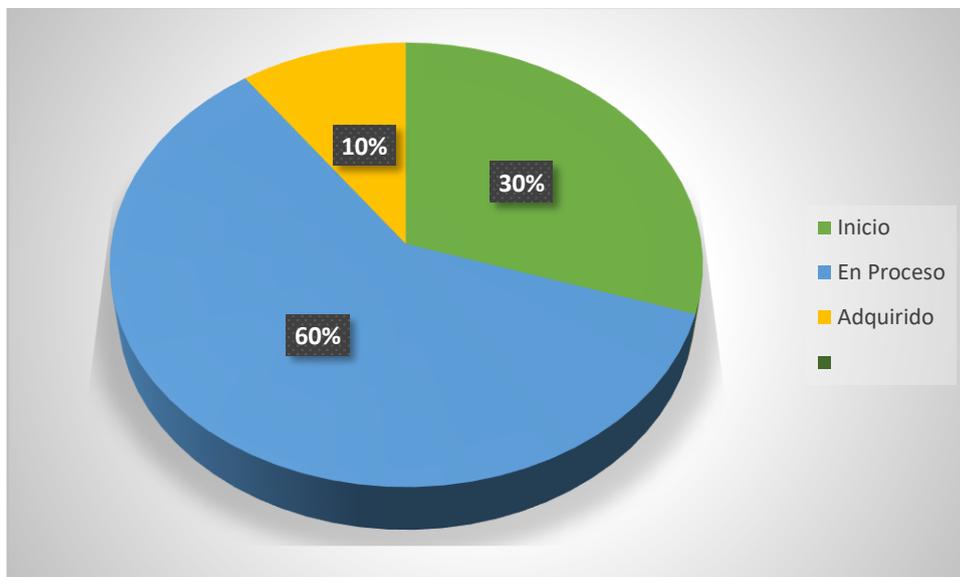
Tabla 9 Interactúa en espacios de juegos de grupo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	3	30%
En Proceso	6	60%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI "Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 9 Interactúa en espacios de juegos de grupo



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 60% d las niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza de interactuar en espacios de juegos de grupo, mientras que un 30% están iniciando su adquisición y el 10% logra adquirirla sin dificultad.

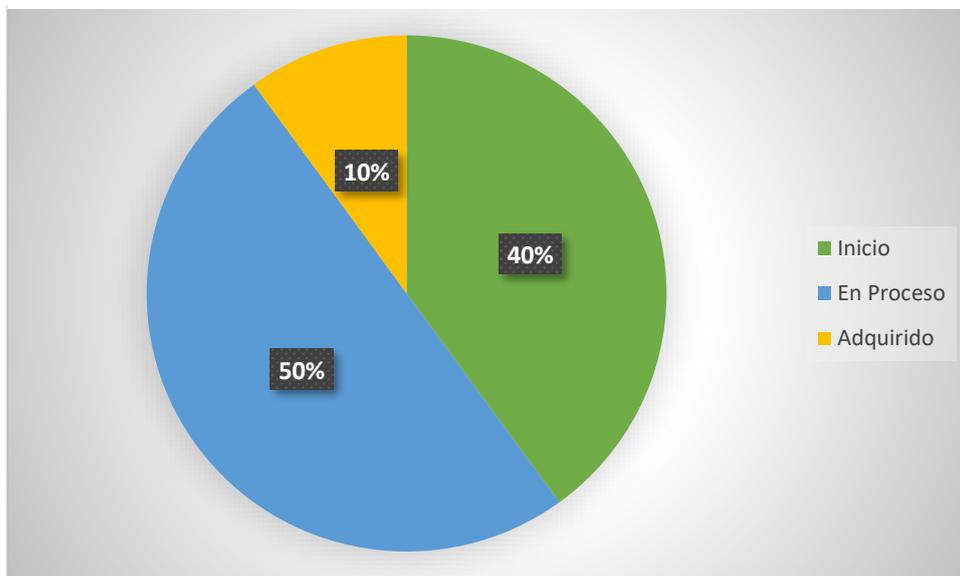
Tabla 10 Interactúa en espacios de juegos de grupo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	4	40%
En Proceso	5	50%
Adquirido	1	10%
Total	10	100%

Fuente: CDI " Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 10 Interactúa en espacios de juegos de grupo



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Se logra evidenciar que un 50% de las niñas y niños están en proceso de adquirir la destreza de interactuar en espacios de juegos de grupo, mientras que un 40% se encuentra en Inicio y un 10% logra adquirir la destreza.

8. **PROPUESTA**

9. **GUÍA DIDÁCTICA**

9.1. **Tema**

Guía de Actividades de Juegos Tradicionales en el desarrollo socio emocional de las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Padre Pablo Fink” ubicado en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo mayo – octubre 2018

## 9.2. Presentación

La Guía Didáctica que se presenta es de carácter lúdico, con una metodología de juego-trabajo, basado en actividades de juegos tradicionales, mismos que favorecerán en el desarrollo socio emocional en las niñas y niños de 2 a 3 años, la cual servirá como herramienta metodológica para las educadoras, donde podrán enriquecer sus planificaciones diarias con técnicas innovadoras

Es prudente mencionar que las actividades planteadas contienen un tiempo de ejecución, el mismo que puede hacerlo flexible la educadora de acuerdo a la necesidad de las niñas y niños.

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

Se recomienda que las educadoras mantengan como herramienta pedagógica la Guía Didáctica, para enriquecer en adelante sus planificaciones diarias, acompañada de una aplicación acogedora, motivadora y lúdica en función de los intereses de los educandos.



## 9.3. **Objetivos**

### **9.3.1. Objetivo general**

Diseñar una Guía Didáctica de actividades mediante los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio emocional en niñas y niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil “Padre Pablo Fink”

### 9.3.2. Objetivos Específicos

- ✓ Mejorar la práctica docente mediante la aplicación de estrategias de juegos tradicionales para optimizar el desarrollo socio emocional en niñas y niños de 2 a 3 años.
- ✓ Realizar estrategias de juegos de construcción mediante una investigación científica, para el desarrollo de la coordinación viso motriz.
- ✓ Proveer la Guía didáctica de actividades de Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio emocional en niñas y niños de 3 a 4 años.



#### 9.4. **Justificación**

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.

Al levantar información del CDI “Padre Pablo Fink” de la ciudad de santo Domingo se logra evidenciar un déficit de desarrollo socio emocional en las niñas y niños de 2 a 3 años, mostrando una actitud negativa al integrarse con sus pares.

Una de las Falencias que se encuentra en el CDI es la ausencia de una Guía Didáctica que apoye en sus planificaciones diarias a la educadora retroalimentándola con actividades llamativas, divertidas y muy fructíferas beneficiando a las niñas y niños en su desarrollo socio emocional.

La propuesta que se plantea esta proyectada para ser una herramienta eficaz para el desarrollo educativo en este Centro con metodología de punta, la misma debe ser puesta en práctica adecuadamente con carácter motivador y dinámico para obtener resultados favorables en el desarrollo integral y socioemocional de las niñas y niños

## 10. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Los juegos tradicionales se desarrollan en la cultura humana desde la antigüedad produciendo placer, satisfacción, alegría de forma espontánea, fomentando de forma natural en las niñas y niños el desarrollo de sus capacidades y habilidades tanto de forma grupal e individual.



**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 1**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Interculturalidad conociendo mis raíces

<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Motivar a las niñas y niños a participar de juegos tradicionales con aprendizajes que potencien su capacidad para aprender jugando para resolver problemas de su vida diaria.

<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	<b>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</b>
---	--

<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural.
---	--

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Adquiere nociones básicas témporo, espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos
---------------------------------	---

<b>DESTREZA:</b>	Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/afuera y abierto/cerrado en su relación con objetos
------------------	---

<b>CONTENIDO:</b>	Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>Motivación: Canción: “Salta conejito”</p> <p>1.- Invitare al niño/as al rincón de gimnasia donde les enseñare el juego del saquillo, juego tradicional de la sierra.</p> <p>2.- Indicare a los niño/as a cómo debe jugar el juego del saquillo que consiste en que los participantes deben meter sus piernas dentro su saco y correr dando botes hasta llegar a la meta.</p> <p>3.- Invito a los niño/as a que intente y logre jugar el juego del saquillo.</p> 	<p align="center"><b>CANCIÓN</b></p> <p align="center"><b>“Saltan los conejitos”</b></p> <p>Saltan, saltan los conejitos mueven, mueven sus orejas largas. Cavan la tierra muy presurosos cuando escuchan alguien llegar. ¿Será mamá?, ¿Será papá? Trala la la la larala.</p> 
-------------------	--	---

<b>RECURSOS.</b>	Saquillo, Lana
------------------	----------------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-Trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Disfruta reconociendo los juegos tradicionales de la sierra.
--------------------------------	--

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 2**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Interculturalidad conociendo mis raíces

<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Motivar a las niñas y niños a participar de juegos tradicionales con aprendizajes que potencien su capacidad para aprender jugando para resolver problemas de su vida diaria.

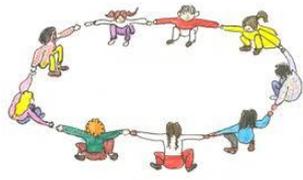
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	<b>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</b>
---	--

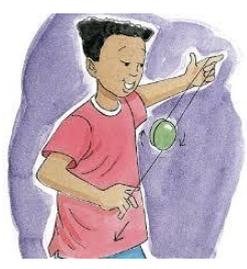
<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural.
---	--

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Adquiere nociones básicas tiempo, espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos
---------------------------------	--

<b>DESTREZA:</b>	Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/afuera y abierto/cerrado en su relación con objetos
------------------	---

<b>CONTENIDO:</b>	Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>1.- Cantamos la canción “Agua de limón”</p> <p>2.- Invitaremos al niño/as al patio donde les enseñaremos el juego tradicional de la sierra.</p> <p>3.- Indicaremos a los niño/as a cómo debe jugar el Gurrufu, e indicaremos que se elabora con dos chapas de botellas aplastadas, ensartadas en una cuerda o piola sobre el cual se ejerce presión en las manos para que se produzca un movimiento giratorio muy rápido.</p> <p>4.- Invito a los niño/as a que intenten y logren jugar.</p>	<p align="center"><b>CANCIÓN</b></p> <p align="center"><b>“Agua de Limón”</b></p> <p align="center">Agua de limón Vamos a jugar El que se queda solo Solo se quedará Hey!!</p> 
-------------------	---	--



<b>RECURSOS.</b>	Tapillas
------------------	----------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Disfruta reconociendo los juegos tradicionales de la sierra.
--------------------------------	--

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 3**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Interculturalidad conociendo mis raíces

<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Motivar a las niñas y niños a participar de juegos tradicionales con aprendizajes que potencien su capacidad para aprender jugando para resolver problemas de su vida diaria.

<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Desarrollo personal y social
---	------------------------------

<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Vinculación emocional y social
---	--------------------------------

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización
---------------------------------	---

<b>DESTREZA:</b>	Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.
------------------	---

<b>CONTENIDO:</b>	Interactúa en espacios de juegos en grupos.
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>1.- Invito a las niñas y niños entonar la canción “El patio de mi casa” para que disfruten de su ritmo y se animen a participar.</p> <p>2.- Invito a las niñas y niños a ubicarse en semicírculo para dar a conocer el juego tradicional de la rayuela</p> <p>3.- Explico cómo vamos a jugar</p> <p>4.- Muestro el material que se va utilizar para la ejecución del juego de la rayuela, como es la tiza y una ficha para el lanzamiento, la educadora dibuja la imagen de un gato para que puedan disfrutar del juego.</p> <p>5.- Luego da una demostración del juego</p>	<p align="center"><b>CANCIÓN</b></p> <p align="center"><b>“El patio de mi casa”</b></p> <p>El patio de mi casa es particular.          Cuando llueve se moja como los demás.          Agáchate, y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar.          Hache, i jota, ka ele, elle, eme, a, que si tú no me quieres otro amante me querrá.          Hache, i jota, ka ele, elle, eme, o, que si tú no me quieres otro amante tendré yo.</p> <p>Chocolate, molinillo corre corre, que te pillo          A estirar, a estirar que el demonio va a pasa</p>
-------------------	--	---



<b>RECURSOS.</b>	Tiza,
------------------	-------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Disfruta de la participación de los juegos grupales tradicionales.
--------------------------------	--

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 4**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Conociendo los juegos tradicionales

<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Consiste en disfrutar de los diferentes juegos tradicionales a través del juego para que desarrollando sus destrezas motoras y consignas afectivas.

<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Desarrollo personal social
---	----------------------------

<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Vinculación emocional y social
---	--------------------------------

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Incrementa su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismos, así como a su proceso de socialización
---------------------------------	---

<b>DESTREZA:</b>	Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato
------------------	--

<b>CONTENIDO:</b>	Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>1.- Cantamos la canción “Volar mi cometa”</p> <p>2.- Llevar a las niñas y niños a un lugar despejado, donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa.</p> <p>3.- Al ritmo de la canción “volar mi cometa” los niños empiezan una competencia de quien hace volar más alto la cometa y la mantiene más tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio.</p>	<p align="center"><b>CANCIÓN</b></p> <p align="center"><b>“Volar mi cometa”</b></p> <p>Voy a volar mi cometa oh oh oh, aun que corra muy rápido o lo intente mucho rato, porque porque porque, mi cometa no vuela muy bien Porque no hay viento Ni si quiera una brisa Hay que esperar y no tener prisa Si los árboles lo puedo intentar Salir y mi cometa volar. (bis)</p> 
-------------------	--	---

<b>RECURSOS.</b>	Cometas, Grabadora, USB
------------------	-------------------------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>	Se relaciona con sus compañeros y reconoce los juegos tradicionales.
---------------------------------	--

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 5**

<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Interculturalidad conociendo mis raíces		
<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos		<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Consiste en disfrutar de los diferentes juegos tradicionales a través del juego para que desarrollando sus destrezas motoras y consignas afectivas.		
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Expresión y Comunicación	
<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Exploración del Cuerpo y Motricidad	
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	
<b>DESTREZA:</b>	Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.	
<b>CONTENIDO:</b>	Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.	
<b>ACTIVIDAD:</b>	<p><b>MOTIVACIÓN: La canción “El puente se ha quebrado.”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invito a las niñas y niños al rincón de gimnasia para mostrarles la actividad que realizaremos.</li> <li>• La educadora explica y demuestra cómo realizar el juego.</li> <li>• Invito a los niños y niñas que ejecuten los juegos solos sin ayuda.</li> <li>• Cantando “Virón virón este puente se ha quebrado” así ellos se animan y participan sin dificultades.</li> </ul>	<p><b>CANCIÓN “El puente se ha quebrado.”</b>  Virón virón virón  Este puente se ha quebrado  Con que lo compondremos  Con cascara de huevo  Que pase el rey  Que ha de pasar  Que el hijo del cóndor  Se ha de quedar</p> 
<b>RECURSOS.</b>	Canción	
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo	
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>	Ejecuta actividades de motricidad gruesa con facilidad.	

## PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 6

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Conociendo mis juegos tradicionales de las diferentes razas.

GRUPO DE EDAD: <b>2 a 3 Años</b>	N.º DE NIÑOS:	NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION: CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	---------------	--

TIEMPO ESTIMADO: <b>20 Minutos</b>	NOMBRE DE LA EDUCADORA: Brenda Astudillo
------------------------------------	--

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Consiste en disfrutar de los diferentes juegos tradicionales a través del juego para que desarrollando sus destrezas motoras, consignas afectivas y de lenguaje.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL
----------------------------------	------------------------------

AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	DE Vinculación Emocional y social
--------------------------------------	-----------------------------------

OBJETIVO APRENDIZAJE:	DE Incrementa su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización
-----------------------	---

DESTREZA:	Demuestra interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.
-----------	---

CONTENIDO:	Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos.
------------	--

<p>ACTIVIDAD:</p> <p>Cantamos la canción “El cocodrilo dante”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Llevamos a los niños al patio y explicamos las consignas del juego de “<b>la Rayuela</b>”</li> <li>2.- Los niños deben lanzar fichas, en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.</li> <li>3.- Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañera o compañero.</li> <li>4.- Al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigos y ese un casillero no pueden tocar nadie solo el</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>CANCIÓN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>“El cocodrilo dante”</b></p> <p style="text-align: center;">el cocodrilo dante camina hacia adelante el elefante blass camina hacia atrás el pollito lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta voy para el otro lado</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
--	---

propietario, en el juego a medida que avanza tiene más complejidad



RECURSOS.

USB, Grabadora, Fichas, Rayuela

METODOLOGÍA:

Juego - trabajo

INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Obedece órdenes sencillas mientras conoce juegos tradiciones de la costa.

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 7**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Interculturalidad conociendo mis raíces

<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Motivar a las niñas y niños a participar de juegos tradicionales con aprendizajes que potencien su capacidad para aprender jugando para resolver problemas de su vida diaria.

<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural
---	---

<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural
---	---

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Adquirir nociones básicas tiempo, espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos.
---------------------------------	---

<b>DESTREZA:</b>	Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/cerrado en su relación con objetos.
------------------	---

<b>CONTENIDO:</b>	Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>Invito a las niñas/os a moverse cuando escuchen la canción de “El baile del sapito.” para que disfruten y deseen participar con entusiasmo y ganas.</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invito a las niñas/os al rincón de audio visual haciendo un gusanito con mucho cuidado solicitándoles que se sienten en el contorno del salón y cantamos la canción “Buenos días como están” para empezarlos a animar, mediante una conversación damos a conocer la actividad a realizar.</li> <li>• A través de la organización y demostración de las educadoras damos inicio al juego mediante “el baile del tomate” enseñándoles que se ubica en la frente y se lo realiza en parejas.</li> </ul>	<p align="center"><b>CANCIÓN</b></p> <p align="center"><b>“El baile del sapito”</b></p> <p align="center">Te voy a enseñar que debes bailar como baila el sapito dando brinquitos tú debes buscar con quien brincaras aunque tu estés solito tu puedes brincar para abajo para abajo giras y giras siempre para abajo, más abajo más abajo si oyes la pista podemos comenzar, vas para adelante, vas un poco más, vas para adelante y luego vas pa tras ahora para un lado para el otro ya das un brinco alto y vuelves a empezar</p>
-------------------	--	---



<b>RECURSOS.</b>	USB, grabadora, canción, tomate,
------------------	----------------------------------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>	Desarrolla y disfruta juegos mediante las nociones
---------------------------------	--

## PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 8

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Conociendo mis juegos tradicionales		
GRUPO DE EDAD: <b>2 a 3 Años</b>	N.º DE NIÑOS:	NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN: CDI. “Padre Pablo Fink”
TIEMPO ESTIMADO: <b>20 Minutos</b>		NOMBRE DE LA EDUCADORA: Brenda Astudillo
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Consiste en disfrutar de los diferentes juegos tradicionales a través del juego para que desarrollando sus destrezas motoras y consignas afectivas.		
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	
AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Vinculación Emocional y social	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Incrementa su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización	
DESTREZA:	Empieza a unirse en parejas para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.	
CONTENIDO:	Interactúa en espacios de juegos en grupo	
ACTIVIDAD:	<p>1.- Cantamos la canción “Yo tengo un tic”</p> <p>2.- Trasladamos a las niñas y niños al patio y explicamos las consignas de <b>“El juego de la cuerda”</b>, manifestamos que este es un juego de fuerza y que aquí participan dos grupo cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.</p> <p>El equipo ganador es aquel que logra desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CANCIÓN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>“Yo tengo un tic”</b></p> <p>yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic, y el médico me dijo “que mueva una mano.” (que mueva la otra mano; que mueva un pie; que mueva el otro pie; que mueva la cabeza; que baile al compás; que de una vuelta; que un abrazo te dé)</p> 
RECURSOS.	Cuerda, USB, grabadora	
METODOLOGÍA:	Juego Trabajo	
INDICADOR DE EVALUACIÓN:	Se relaciona con sus pares, mide la fuerza y trabajo en equipo y reconoce los juegos tradicionales.	

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 9**

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Me divierto jugando y conociendo los juegos tradicionales

<b>GRUPO DE EDAD: 2 a 3 Años</b>	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCION:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO: 20 Minutos</b>	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Consiste en disfrutar de los diferentes juegos tradicionales a través del juego para que desarrollando sus destrezas motoras y consignas afectivas.

<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL</b>
---	-------------------------------------

<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	Vinculación Emocional y social
---	--------------------------------

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Incrementa su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización
---------------------------------	--

<b>DESTREZA:</b>	Empieza a unirse en parejas para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.
------------------	--

<b>CONTENIDO:</b>	Interactúa en espacios de juegos en grupo
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>1.- Cantamos la canción “El pájaro picón picón”</p> <p>2.- Nos trasladamos al patio y explicamos a las niñas y niños en que consiste el juego “<b>El Pan Quemado</b>”</p> <p>3.- Este juego consiste en esconder un objeto “<b>Un peluche</b>” por una niña o niño que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte.</p> <p><b>Se quema el pan quemado</b> <b>Se quema el pan quemado</b></p> <p>Las niñas y niños saldrán corriendo en busca del objeto escondido, mientras que el coordinador deberá indicar si esta, Frío, frío si está lejos del pan y Caliente, caliente si está cerca</p> <p>Gana el que encuentra el objeto “peluche”</p>	<p align="center"><b>CANCIÓN</b> <b>“El pájaro picón picón”</b></p> <p align="center">El pájaro picón picón Se fue al mercado y se cayó De la caída se rompió “Una alita” (la otra alita; una patita; la otra patita; la caderita; el cuellito; el piquito; el cuerpito)</p> 
-------------------	---	--



<b>RECURSOS.</b>	Grabadora, USB, peluche
------------------	-------------------------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>	Se relaciona con sus pares y reconoce los juegos tradicionales
---------------------------------	--

**PLANIFICACIÓN EDUCATIVA 10**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Me divierto con los juegos tradicionales

<b>GRUPO DE EDAD:</b> 2 a 3 Años	<b>N.º DE NIÑOS:</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN:</b> CDI. “Padre Pablo Fink”
----------------------------------	----------------------	---

<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 20 Minutos	<b>NOMBRE DE LA EDUCADORA:</b> Brenda Astudillo
------------------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** Consiste en disfrutar de los diferentes juegos tradicionales a través del juego para que desarrollando sus destrezas motoras y consignas afectivas.

<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL</b>
---	-------------------------------------

<b>AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:</b>	DE Vinculación Emocional y social
---	-----------------------------------

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	DE Incrementa su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización
---------------------------------	---

<b>DESTREZA:</b>	Empieza a unirse en parejas para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.
------------------	--

<b>CONTENIDO:</b>	Interactúa en espacios de juegos en grupo
-------------------	---

<b>ACTIVIDAD:</b>	<p>1.- Cantamos la canción “Soy una serpiente”</p> <p>2.- Salimos al patio con las niñas y niños y explicamos las reglas de juego de “<b>Las escondidas</b>”</p> <p>3.- Uno de los niños debe colocarse a la pared apoyando su cabeza en ella y tapándose los ojos, el mismo empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números. Mientras los demás se esconden.</p> <p>4.- Cuando haya terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego con todos los participantes.</p>
-------------------	--



**CANCIÓN**

**“Soy una serpiente”**

Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola  
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?  
(repetir el coro hasta que todos los niños hayan participado)



<b>RECURSOS.</b>	Canción, USB, grabadora
------------------	-------------------------

<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego-trabajo
---------------------	---------------

<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>	Se relaciona con sus pares y reconoce los juegos tradicionales
---------------------------------	--

## CAPITULO IV

### 11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

<b>LISTA DE COTEJO 1</b>				
<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”</b>				
<b>Mes:</b>		<b>Día :</b>		
<b>Ámbito de desarrollo:</b> Vinculación Emocional y social				
<b>Grupo de edad:</b> 2 a 3 años		<b>Número de Niñas y Niños:</b> 10		
N°	Nombres de niños y niñas	<b>Contenidos para desarrollar las destrezas</b>		
		Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano	X		
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan		X	

**Fuente:** CDI” Padre Pablo Fink”

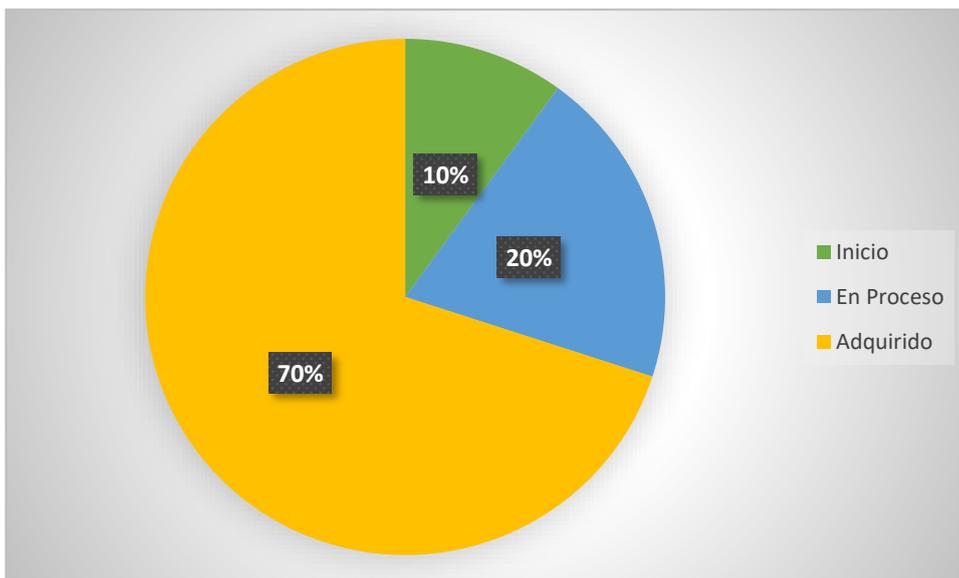
**Elaborado por:** Brenda Johanna Astudillo Carriel

Tabla 11 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	2	20%
Adquirido	7	70%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"  
Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

GRÁFICO 11 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Se logra evidenciar resultados favorables con un 70% de niñas y niños que logran adquirir la destreza sin dificultad donde realizan juegos de ubicación según la instrucción del adulto, luego con un 20% que esta en proceso de adquirirla y solamente un 10% se quedaría en Inicio.

<b>LISTA DE COTEJO 2</b>				
<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”</b>				
<b>Mes:</b>		<b>Día :</b>		
<b>Ámbito de desarrollo Vinculación Emocional y social</b>				
<b>Grupo de edad: 2 a 3 años</b>		<b>Número de Niñas y Niños: 10</b>		
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly	X		
6	Palma Maximiliano		X	
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

**Fuente:** CDI” Padre Pablo Fink”

**Elaborado por:** Brenda Johanna Astudillo Carriel

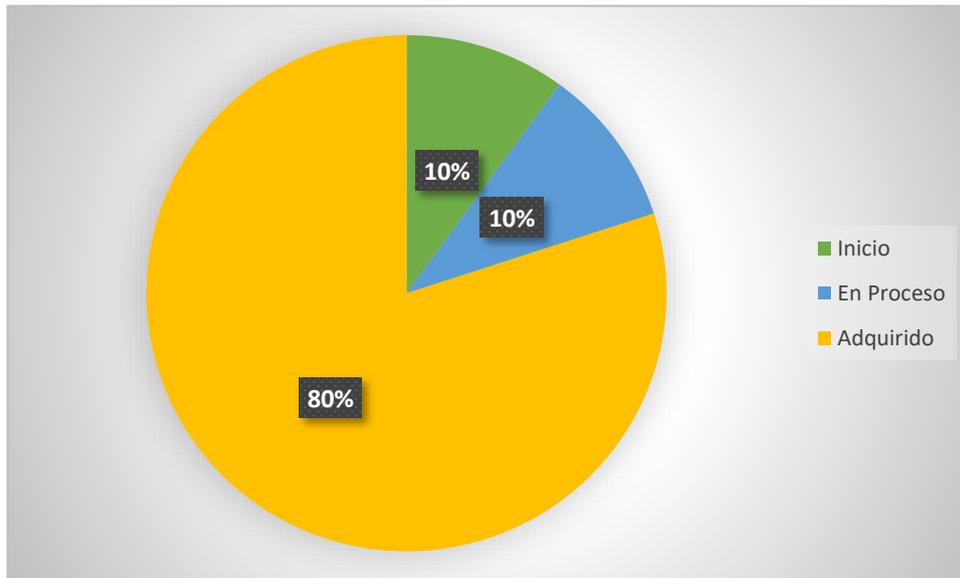
Tabla 12 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	1	10%
Adquirido	8	80%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 12 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Se logra evidenciar que un 80% de las niñas y niños adquieren la destreza de realizar juegos de ubicación según la instrucción del adulto sin dificultad, un 10% esta en proceso de adquirir la destreza y solo un 10% se encuentra en inicio.

LISTA DE COTEJO 3 CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”				
Mes:		Día :		
Ámbito de desarrollo: Vinculación Emocional y social				
Grupo de edad: 2 a 3 años		Número de Niñas y Niños: 10		
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Interactúa en espacios de juegos en grupos.		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José	X		
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano			X
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla		X	
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

Fuente: CDI” Padre Pablo Fink”

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

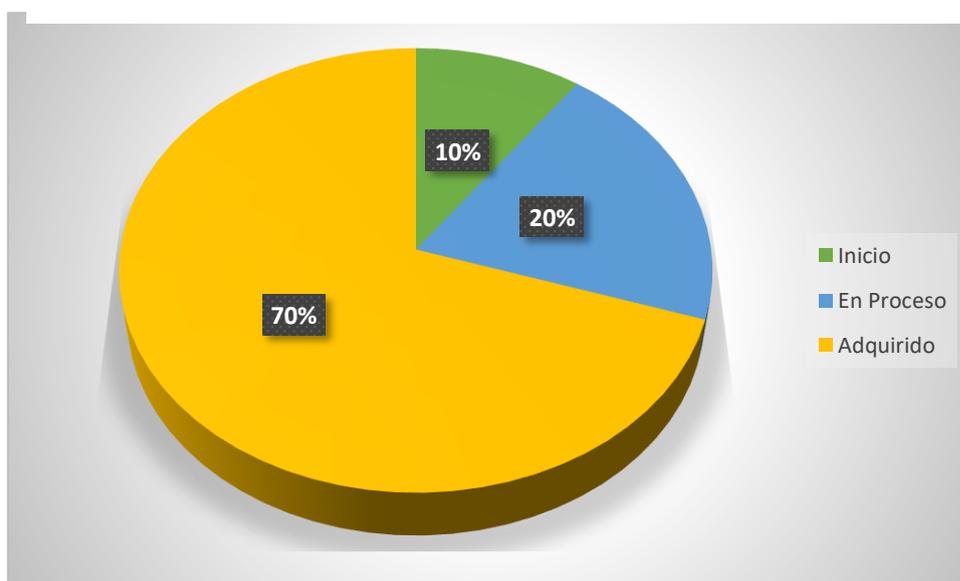
Tabla 13 Interactúa en espacios de juegos en grupos

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	2	20%
Adquirido	7	70%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 13 Interactúa en espacios de juegos en grupos



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 70% de las niñas y niños logran adquirir la destreza sin dificultad, interactuando en espacios de juegos en grupos, mientras que un 20% se encuentra en proceso y un 10% se queda en Inicio.

<b>LISTA DE COTEJO 4</b>				
<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”</b>				
<b>Mes:</b>		<b>Día :</b>		
<b>Ámbito de desarrollo:</b> Vinculación Emocional y social				
<b>Grupo de edad:</b> 2 a 3 años		<b>Número de Niñas y Niños:</b> 10		
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano	X		
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

**Fuente:** CDI” Padre Pablo Fink”

**Elaborado por:** Brenda Johanna Astudillo Carriel

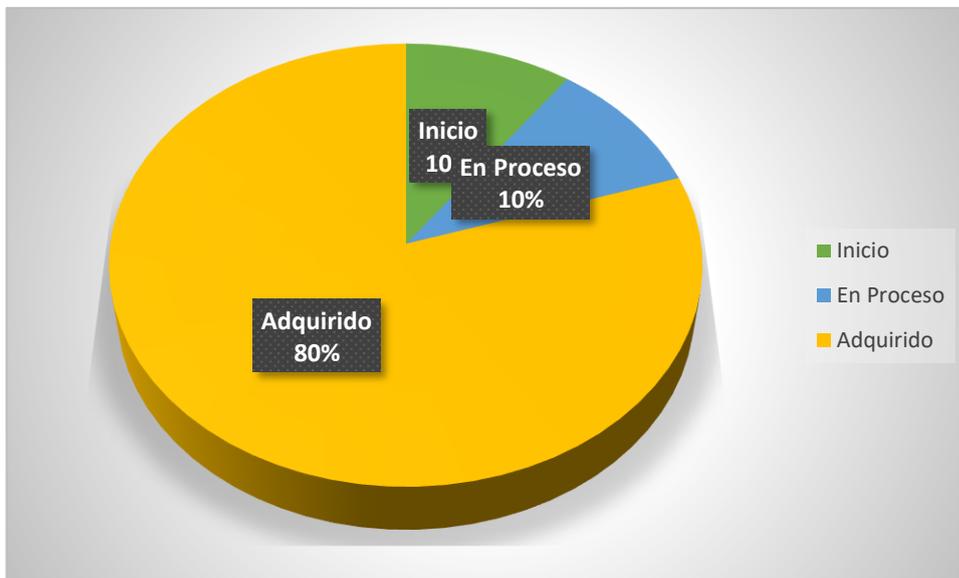
Tabla 14 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	1	10%
Adquirido	8	80%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 14 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Un porcentaje elevado del 80% de niñas y niños logran adquirir la destreza de participar conjuntamente en actividades que realizan los adultos, el 10% esta en proceso de adquirirla y un 10% se le dificulta quedándose en inicio.

<b>LISTA DE COTEJO 5</b>				
<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”</b>				
<b>Mes:</b>		<b>Día :</b>		
<b>Ámbito de desarrollo:</b> Vinculación Emocional y social				
<b>Grupo de edad:</b> 2 a 3 años		<b>Número de Niñas y Niños:</b> 10		
N°	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano	X		
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

**Fuente:** CDI” Padre Pablo Fink”

**Elaborado por:** Brenda Johanna Astudillo Carriel

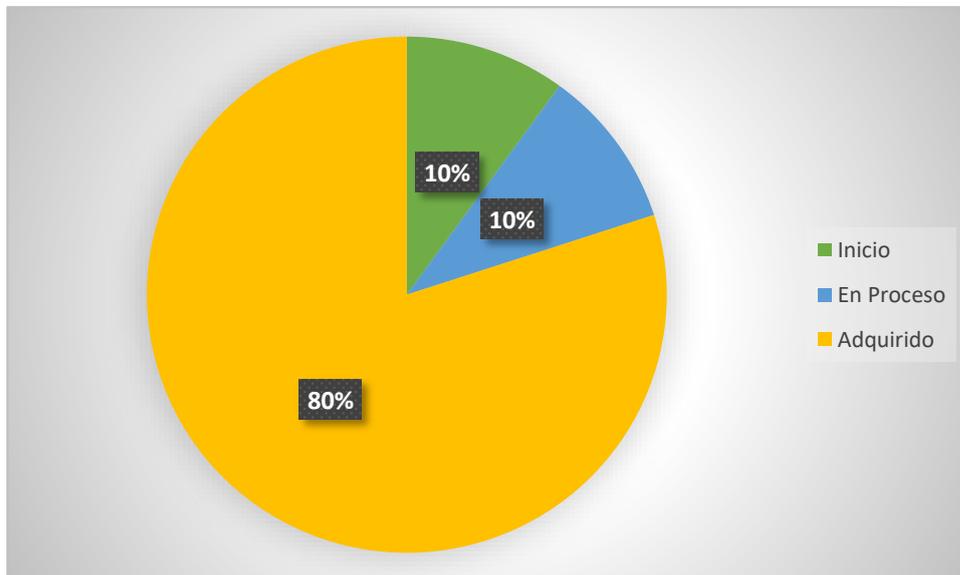
Tabla 15 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	1	10%
Adquirido	8	80%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 15 Realiza competencias de velocidad dando giros y con obstáculos.



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 80% de las niñas y niños dominan la destreza de realizar competencias de velocidad dando giros y con obstáculos sin dificultad, mientras que un 10% se encuentra en proceso y un 10% en inicio.

LISTA DE COTEJO 6 CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PADRE PABLO FINK"				
Mes:		Día :		
Ámbito de desarrollo: Vinculación Emocional y social				
Grupo de edad: 2 a 3 años		Número de Niñas y Niños: 10		
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos.		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito		X	
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano	X		
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

Fuente: CDI "Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

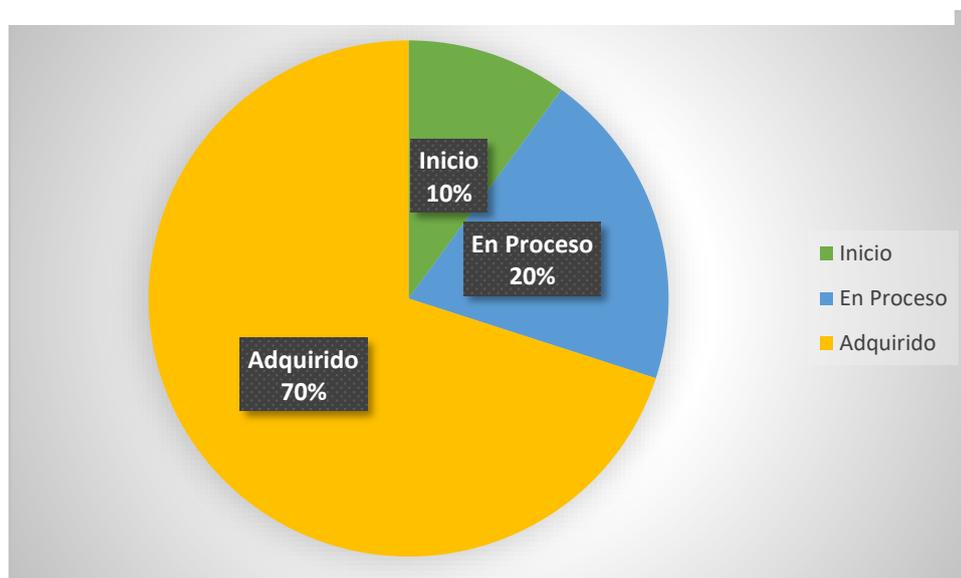
Tabla 16 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos.

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	2	20%
Adquirido	7	70%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 16 Participa conjuntamente en actividades que realizan los adultos.



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Un 70% de niñas y niños logran adquirir la destreza de participar conjuntamente en actividades que realizan los adultos, mientras que un 20% se encuentra en proceso y un 10 en inicio.

LISTA DE COTEJO 7 CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PADRE PABLO FINK"				
Mes:		Día :		
Ámbito de desarrollo: Vinculación Emocional y social				
Grupo de edad: 2 a 3 años		Número de Niñas y Niños: 10		
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin		X	
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha	X		
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano			X
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

Fuente: CDI "Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

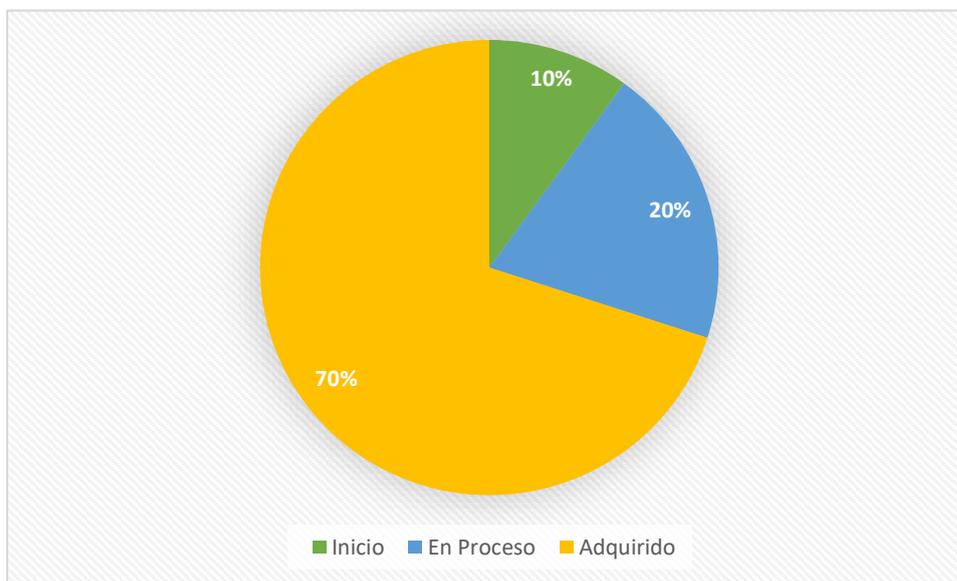
Tabla 17 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	2	20%
Adquirido	7	70%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 17 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** se logra evidenciar que el 70% de las niñas y niños adquieren la destreza de realizar juegos de ubicación según la instrucción del adulto, mientras que un 20% está en proceso y un 10% se queda en inicio.

LISTA DE COTEJO 8 CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”				
Mes:		Día :		
Ámbito de desarrollo: Vinculación Emocional y social				
Grupo de edad: 2 a 3 años		Número de Niñas y Niños: 10		
N°	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Interactúa en espacios de juegos en grupo		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin		X	
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha		X	
4	Hidalgo Karito	X		
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano			X
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

Fuente: CDI” Padre Pablo Fink”

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

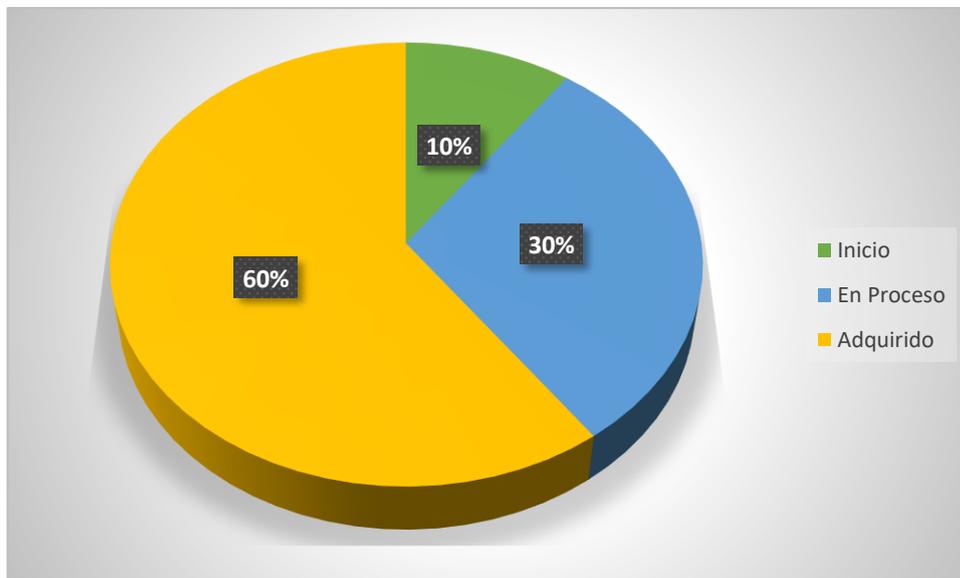
Tabla 18 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	3	30%
Adquirido	6	60%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 18 Realiza juegos de ubicación según la instrucción del adulto



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 60% de las niñas y niños logran adquirir la destreza de realizar juegos de ubicación según la instrucción del adulto, mientras que un 30% esta en proceso y un 10% se queda en inicio.

LISTA DE COTEJO 9 CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PADRE PABLO FINK"				
Mes:		Día :		
Ámbito de desarrollo: Vinculación Emocional y social				
Grupo de edad: 2 a 3 años		Número de Niñas y Niños:10		
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Interactúa en espacios de juegos en grupo		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José			X
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito	X		
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano			X
7	Quintero Sebastian		X	
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly			X
10	Ortega Dylan			X

Fuente: CDI "Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

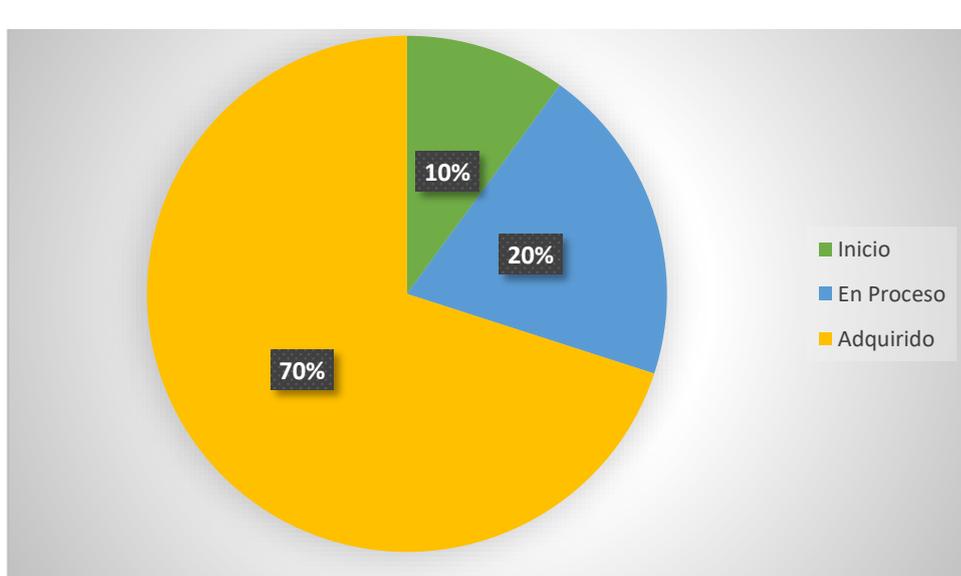
Tabla 19 Interactúa en espacios de juegos en grupo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	2	20%
Adquirido	7	70%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 19 Interactúa en espacios de juegos en grupo



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** Un 70% de las niñas y niños logran adquirir la destreza sin dificultad de interactuar en espacios de juegos en grupo, un 20% esta en proceso de adquirirla y un 10% se queda en Inicio.

<b>LISTA DE COTEJO 10</b>				
<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “PADRE PABLO FINK”</b>				
<b>Mes:</b>		<b>Día :</b>		
<b>Ámbito de desarrollo:</b> Vinculación Emocional y social				
<b>Grupo de edad:</b> 2 a 3 años		<b>Número de Niñas y Niños:</b> 10		
N°	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Interactúa en espacios de juegos en grupo		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Arias Maylin			X
2	Asitinbay María José		X	
3	Cano Aisha			X
4	Hidalgo Karito			X
5	Intriago Lesly		X	
6	Palma Maximiliano		X	
7	Quintero Sebastian			X
8	Tapullo Keyla			X
9	Velez Nashly	X		
10	Ortega Dylan			X

**Fuente:** CDI” Padre Pablo Fink”

**Elaborado por:** Brenda Johanna Astudillo Carriel

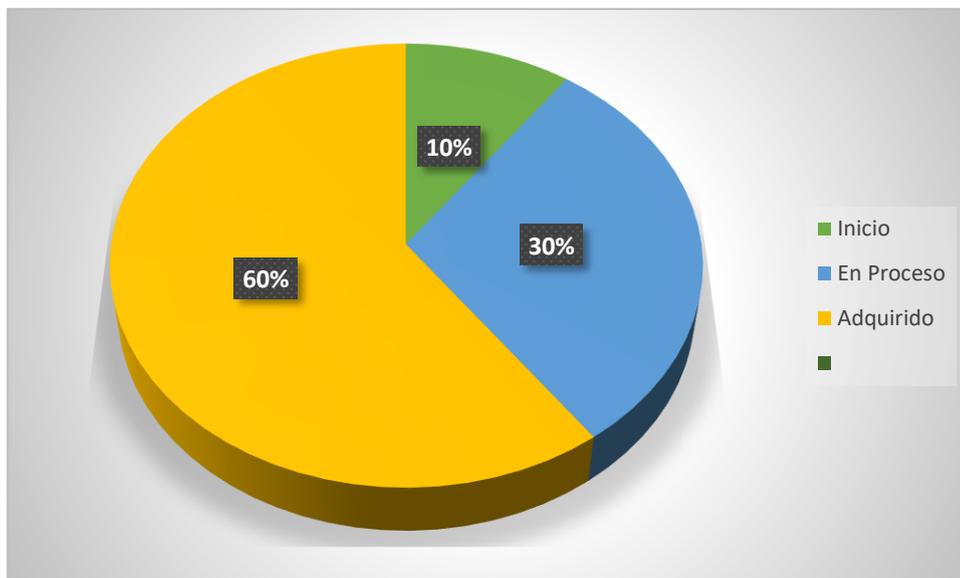
Tabla 20 Interactúa en espacios de juegos en grupo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	10%
En Proceso	3	30%
Adquirido	6	60%
Total	10	100%

Fuente: CDI" Padre Pablo Fink"

Elaborado por: Brenda Johanna Astudillo Carriel

Gráfico 20 Interactúa en espacios de juegos en grupo



Autor: Brenda Johanna Astudillo Carriel

**Análisis:** El 60% de las niñas y niños logran adquirir la destreza de interactuar en espacios de juegos en grupo, mientras que un 30% está en proceso y un 10% se queda en Inicio

## **12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **12.1. Conclusiones**

- Se pudo comprobar que en el Centro de desarrollo Infantil “Padre Pablo Fink” de la Ciudad de Santo Domingo no aplican los juegos tradicionales como elemento integrador del desarrollo de destrezas, desencadenando una mala estimulación en el desarrollo socio emocional en las niñas y niños.
- Las educadoras no aplican adecuadamente las actividades y no hacen participe a los juegos tradicionales existiendo un mal desarrollo socio emocional.
- Se realizó una Guía Didáctica de juegos tradicionales, la misma que permitirá a las niñas y niños desarrollar en el área cognitivo, la inteligencia, la psicomotricidad y la memoria, logrando proporcionar a las docentes una metodología lúdica y eficaz en el desarrollo viso motriz.

### **1.1. Recomendaciones:**

- Se recomienda que las educadoras innoven sus portafolios y retroalimenten sus conocimientos acerca de los juegos tradicionales
- Es aconsejable hacer de las clases pedagógicas un momento lúdico, agradable y emotivo, tomando en cuenta la metodología juego-trabajo, obteniendo un aprendizaje significativo.
- Es recomendable que las educadoras 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 las niñas y niños.

### 13. LINCONGRAFIA

- Gómez, A. M. (01 de 09 de 2013). *El Juego como Estrategias Pedagógica para lograr el Desarrollo Psicomotor*. Obtenido de Monografías.com:  
<https://www.monografias.com/trabajos93/juego-como-estrategias-pedagogica-lograr-desarrollo-psicomotor/juego-como-estrategias-pedagogica-lograr-desarrollo-psicomotor.shtml>
- Gualpa, V. (12 de 02 de 2014). *Manual de Juegos tradicionales*. Obtenido de Monografías.com: <https://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales2.shtml>
- Guía para Padres. (s.f.). *BENEFICIOS DE LOS “JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de [www.babytuto.com](http://www.babytuto.com): <https://www.babytuto.com/articulo/beneficios-de-los-juegos-tradicionales,17817>
- Healthychildren.org. (05 de 08 de 2013). *Desarrollo social: niños de 2 años de edad*. Obtenido de Healthychildren.org: <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/toddler/Paginas/Social-Development-2-Year-Olds.aspx>
- LinkedIn SlideShare. (12 de 10 de 2010). *Métodos y técnicas de Observación*. Obtenido de LinkedIn SlideShare: <https://es.slideshare.net/tueno2011/mtodos-y-tcnicas-de-investigacin-5425646>
- Pérez Rodriguez, A. (s.f.). *III FORO DE PEDIATRÍA DE ATENCIÓN PRIMARIA DE EXTREMADURA* . Obtenido de [www.spapex.org](http://www.spapex.org):  
<https://www.spapex.org/3foro/pdf/desemocional.pdf>
- Tipán Jaramillo, E. W. (01 de 04 de 2017). *Incidencia de los Juegos tradicionales en el desarrollo Socio Emocional en estudiantes de séptimo año de Educación general Básica de la Unidad Educativa Juan Leon Mera de la Ciudad Santo Domingo año lectivo 2016-2017*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec>:  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11409/1/T-UCE-0019-EF005-2017.pdf>
- Zamora Rosado , N., & Vargas Andrade , L. (27 de 06 de 2017). *Incidencia de los Juegos tradicionales en el Desarrollo Socio Emocional de los estudiantes de septimo año de la Unidad educativa Ernesto Alban Mosquera de la Ciudad de Santo Domingo en el año lectivo 2017-2018*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec>:

## 14. ANEXOS

### RAYUELA



## BAILE DEL TOMATE



**VIRON - VIRON**













