



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

OFICINA DE POSGRADOS

TEMA:

**JUEGOS TRADICIONALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en
Innovación en Educación**

Línea de Investigación:

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

Autor:

Lida Margarita Rodríguez Rodríguez

Director:

Mg. Jorge Vinicio Yungán Lema

Ambato – Ecuador

Agosto 2023

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Tema:

JUEGOS TRADICIONALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Línea de Investigación:

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

Autor:

Lida Margarita Rodríguez Rodríguez

Jorge Vinicio Yungán Lema, Lcdo. Mg.

CALIFICADOR

f. 

Abrahan Mora Pérez, Mg.

CALIFICADOR

f. 

Diana Gabriela Flores Carrillo, Ing. Mg.

CALIFICADOR

f. 

Juan Carlos Acosta Teneda, P. PhD

DIRECTOR DEL CENTRO DE POSGRADOS

f. 

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 



Pontificia Universidad Católica del Ecuador
SECRETARIA GENERAL
PROCURADURIA

Ambato – Ecuador

Agosto 2023

DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, **LIDA MARGARITA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ**, con cédula de ciudadanía **1804188249**, autor del trabajo de graduación titulado “JUEGOS TRADICIONALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL” previa a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en la Oficina de **POSTGRADOS**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENECYT en forma digital una copia del referido trabajo de graduación para que se entregue al Sistema Nacional de Información de Educación Superior del Ecuador para su difusión pública y respetar derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, agosto 2023



Lida Margarita Rodríguez Rodríguez

C. C. 1804188249

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, Maestría en Innovación en Educación; cátedra del conocimiento instituida en los pilares de la libertad, la justicia, la solidaridad, la tolerancia, la disponibilidad al diálogo, el respeto a sí mismo/a y a las demás personas, en especial a los mentores quienes son parte de la formación académica de calidad y calidez con una generación innovadora.

También agradecer a todos los mentores de cada módulo impartido durante la maestría a través de sus conocimientos y experiencias adquiridas a lo largo de sus experiencias con sus particularidades nos dan un gran ejemplo de vida, sus virtudes hacen merecedores de tal afecto.

Finalmente me es muy grato resaltar la participación de mi director de tesis el Lic. Jorge Vinicio Yungán Lema, Mg. por su apoyo incondicional, su acertada dirección en la elaboración y feliz término de este proyecto de grado también reconocer la participación de entes que son parte de mi trayecto alcanzado la coordinadora del programa de innovación Mg. Rina Sánchez.

RESUMEN

La investigación que a continuación se presenta trata de recuperar los juegos tradicionales, que en la actualidad ha desaparecido con el paso del tiempo en las instituciones educativas. La falta de motricidad gruesa en los discentes, ha provocado que haya falencia en torno a los juegos tradicionales en los estudiantes. Por otro lado, el problema es la poca socialización existente, que afecta a los educandos. Por esta razón el objetivo planteado fue proponer juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños de educación inicial, de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.

El diseño metodológico usado en esta investigación tuvo un enfoque cualitativo, tipo descriptivo, modalidad de campo y bibliográfico documental, que se atendió a las necesidades en el ámbito lúdico a 20 estudiantes a quienes se aplicó una ficha de observación. Se llegó a las siguientes conclusiones, el estudio presentó la fundamentación sobre teorías en juegos tradicionales y socialización, en que se ha conocido de manera documentada los juegos tradicionales, lo que implica el interés de la socialización.

También el diagnóstico aplicado a niños de educación inicial, se logró identificar la práctica regular de juegos tradicionales, mejorado la socialización de manera adecuada entre los infantes. El diseño del manual ilustrado, contiene juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización entre estudiantes, ha sido todo un éxito. Pues, la efectividad del manual ilustrado, dirigido a docentes, mejoró la socialización entre las criaturas de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.

Palabras clave: educación, juegos tradicionales, motricidad, socialización.

ABSTRACT

The research presented below tries to recover traditional games, which have disappeared over time in educational institutions. The students' lack of gross motor skills has caused a Phalenic around the traditional games in the students. On the other hand, the problem is the little existing socialization, which affects the students. For this reason, the proposed objective was to propose traditional games to improve socialization in children of initial education, at the Intercultural Bilingual Educational Unit "Llangahua".

The methodological design used in this research had a qualitative approach, descriptive type, field modality, and bibliographical documentary, which met the needs in the play environment of 20 students to whom an observation sheet was applied. The following conclusions were reached, the study presented the foundation of theories in traditional games and socialization, in which classic games have been documented, which implies an interest in socialization.

Also, the diagnosis applied to children of initial education, it was possible to identify the regular practice of traditional games and improved the illustrated manual, which contains classic games aimed at teachers, with the purpose of improving the socialization between students, it has been a success. Well, the effectiveness of the illustrated manual, aimed at teachers, improved socialization among the children of initial education of the Bilingual Intercultural Educational Unit "Llangahua".

Keywords: education, traditional games, motor skills, socialization.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	ii
DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	9
1.1. Juegos Tradicionales	9
1.2. Teorías del juego	18
1.3. Socialización	26
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	37
2.1. Tipos y enfoque de la investigación.....	37
2.2. Población	38
2.3. Tipo de recolección de información.....	39
2.4. Caracterización de la empresa o institución	55
CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	78
3.1. Valoración por expertos de la propuesta	78
3.2. Valoraciones obtenidas de los expertos	78
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	81
BIBLIOGRAFÍA	82
ANEXOS.....	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	39
Tabla 2 Operacionalización de variables Juegos tradicionales	41
Tabla 3 Operacionalización de variables Socialización.....	42
Tabla 4 Validez del instrumento.....	43
Tabla 5 Aceptación por expertos según su validez	43
Tabla 6 Nivel de respuesta obtenido de la ficha de observación.....	44
Tabla 7 Rangos y niveles de confiabilidad Índice alfa de Cronbach.....	45
Tabla 8 Juegos tradicionales	45
Tabla 9 Integración a fiestas tradicionales	46
Tabla 10 Actividades físicas	47
Tabla 11 Bailan usando el cuerpo.....	48
Tabla 12 Aislamiento al jugar.....	49
Tabla 13 Saludan a las personas.....	50
Tabla 14 Comunicación entre iguales.....	51
Tabla 15 Práctica de valores	52
Tabla 16 Integración a juegos tradicionales.....	53
Tabla 17 Comparten y socializan.....	54
Tabla 18. Actividades y recursos de enseñanza	60
Tabla 19: Valoración de Expertos.....	78

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Juegos tradicionales.....	46
Figura 2 Integración a fiestas tradicionales	47
Figura 1 Actividades físicas.....	48
Figura 4 Bailan usando su cuerpo.....	48
Figura 5 Aislamiento al jugar	50
Figura 6 Saludan a las personas	51
Figura 7 Comunicación entre iguales	52
Figura 8 Práctica de valores.....	53
Figura 9 Integración a juegos tradicionales	54

Figura 10 Comparten y socializan	55
Figura 11 Juego gato y ratón.....	61
Figura 12 Juego gallinita ciega.....	61
Figura 13 Juego Agua de limón.....	62
Figura 14 Juego baile de la silla	63
Figura 15 Juego salto de la cuerda	63
Figura 16 Juego la rayuela.....	64
Figura 11 Juego los ensacados.....	65
Figura 18 Juego las canicas.....	65
Figura 19 Juego halando la cuerda	66
Figura 20 Juego gato y ratón.....	67

INTRODUCCIÓN

La educación inicial, dentro del proceso educativo cumple un rol importante en la formación de los niños, por lo que es necesario realizar acciones que se encaminen al fortalecimiento de sus capacidades. Es relevante la inserción del juego tradicional como un coadyuvante a este proceso, que contribuya a mejorar la calidad de la educación. El esparcimiento despierta en los niños la atención integral, que hace que se desarrolle el aprendizaje significativo en ellos. La recreación admite que los niños potencialicen su independencia, seguridad, confianza, concentración, y, valores; lo que les ayuda a una mejor interacción con su entorno y el fomento de su desarrollo integral.

En educación los juegos típicos y/o tradicionales, son parte de las raíces de los pueblos que practica de forma, creativa, divertida y recreativa, con la colectividad que permite la preservación de la cultura e historia que ha transcurrido de generación en generación. Las actividades consisten en la interrelación de los niños en su contexto, además, de que estos han perdurado durante los años, han mantenido su esencia sin perder su valor cultural, los juegos no se los adquiere en jugueterías, sino en los pueblos que pretenden rescatar las tradiciones y culturas del juego, Sailema y Sailema (2018).

Se plantea antecedentes investigativos de varios autores que sustentan la exploración del estudio en los niños de inicial. Tales como Carrillo (2017) que menciona que la formación de los infantes radica en las capacidades que tienen cada uno de ellos, para el fortalecimiento de sus destrezas y habilidades. Paredes (2016), aclara que los valores desarrollan la aplicación de juegos tradicionales

como: Valor físico, que descargan energía física para fortalecer el cuerpo; Valor social, que permite relaciones sociales; Valor intelectual, que permite desarrollar creatividad en situaciones reales y/o imaginarias; Valor psicológico, los niños pueden formar su propio yo.

Otros autores mencionan que las herramientas educativas usadas por los docentes son los juegos que representan diversión, motivación y aprendizaje para los niños. Las características que se destacan como lo menciona Flinchun (2018), que los niños juegan con placer, lo practican en cualquier momento, se plantean reglas fáciles y comprensibles, estas reglas no son negociables; no son actividades costosas. Los juegos tradicionales son parte de la socialización cuerpo es decir se juega en pares o nones, rondas, entre otros. También se juega con cuerda, trompos, yoyos, perinolas, entre otros. Juegos de persecución, juegos verbales, comunicación oral, (Torbert & Schnieder, 2016, pág. 49).

En Latinoamérica específicamente en Colombia, Arias, Olivo y Valdés (2016), manifiestan que en las escuelas se refleja conductas agresivas e intolerantes en los niños, existe inquietud en los docentes porque no hay una buena relación entre iguales. La conducta impropia de los niños tiene diferentes causas, una de ellas es la influencia del contexto social y cultural; frente a esta situación se propone el juego como una estrategia pedagógica que contribuya a la socialización, donde se considera al juego como mediador entre la adaptación del niño y el ambiente social. Chile y Argentina, consideran al juego como importante que contribuye al desarrollo de destrezas, desarrollo social, imaginación y creatividad. Otro problema que se suma, es la falta de conocimiento sobre estrategias lúdicas por parte de los docentes, (Díaz, 2018, pág. 16).

Por parte de los docentes se observa un limitado conocimiento acerca de la importancia de los juegos tradicionales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje en niños de educación inicial, reflejándose que existe una inadecuada aplicación de estrategias metodológicas, en el desarrollo de los juegos tradicionales, para motivar la socialización entre los niños, lo que promoverá la trasmisión de emociones, alegrías, estímulos, y sobre todo, que las clases de los docentes dejen de ser monótonas y tradicionales.

En la población Mexicana infantil, en un estudio realizado por (López, Uc-Cohuo, & Taylor, 2015), en la escuela Benito Juárez, del 100% de los estudiantes, el 90% de los niños prefieren jugar con videojuegos y menos hacer deportes donde se genere la capacidad motora, intelectual y social, en este sentido los docentes y los padres de familia no tienen el suficiente control, los niños escogen los video juegos a realizar alguna actividad recreativa, deportiva donde ocupa su cuerpo como medio de ejercitación lúdica y a la vez socializa con sus compañeros.

La primera infancia, es aquella etapa en la cual los niños inician los aprendizajes básicos, constituye la fase del desarrollo más significativo del ser humano, en la cual se definen aspectos, psicológicos y emocionales, así como los de personalidad. Sin embargo, en el Ecuador, no se ha potencializado la formación inicial de los niños y se mantiene un proceso tradicionalista, lo que hace que estos, demuestren aburrimiento, desinterés e indisciplina a las diversas actividades que se realizan, que reduce el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”, existen problemas similares en el ámbito conductual y de socialización por parte de los niños, por falta

de juegos tradicionales. En este sentido la Unidad Educativa tiene espacios libres para fomentar relaciones intrapersonales donde puedan compartir y potenciar las habilidades sociales y físicas de los niños de educación inicial, lo cual mitigará el sedentarismo. El contexto anterior provoca que los niños no adquieran habilidades sociales básicas, donde presentan problemas de interacción, que refleja el desconocimiento del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello es necesario, motivar el uso de esta estrategia didáctica con la finalidad de proporcionar herramientas lúdicas de formación autónoma entre los niños de educación inicial.

Lo expuesto anteriormente, afirma, que los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y prácticas del pasado son recreativos, aplicables para todas las edades sin discriminación de género. Es importante afirmar que el juego constituye una herramienta de mucha utilidad para el desarrollo de habilidades sobre todo a tempranas edades, vigoriza el ámbito cognitivo, emocional y social. El juego permitirá desarrollar en los niños habilidades de sociabilidad, que le permitirán desenvolverse de mejor manera en su contexto familiar y social.

La aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo social, a través de la adquisición de valores, conductas y normas de comportamiento, hace que los niños se desarrollen adecuadamente en su entorno biopsicosocial, donde favorece su lenguaje expresivo, su independencia y autonomía, así como su autoestima y desarrollo armónico.

Dentro de la situación problemática y sus resultados en la investigación se identifican causales como: la poca interacción de los niños entre pares, dificultad para trabajos grupales, manifestaciones de intolerancia e inseguridad, lo que ha dificultado el proceso de enseñanza – aprendizaje, además desconocimiento y dificultad de los docentes para aplicar estrategias lúdicas que contribuyan a un mejor desenvolvimiento de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”:

Como ya se manifestó, la falta de aplicación de juegos tradicionales tanto por docentes como por padres de familia, afecta el desarrollo integral de los niños, lo que impide el desarrollo y rendimiento de los niños, haciéndolos poco expresivos, tímidos, inseguros e inactivos. Otro elemento en el que influye es el desarrollo de la expresión corporal, que provoca un déficit motivacional y desinterés para socializar con sus pares y su entorno. Es así que el problema detectado se lo plantea de la siguiente manera

¿Qué juegos tradicionales mejorarían la socialización de los niños de educación inicial en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”?

El planteamiento de problema señalado conlleva a plantear como idea a defender de esta investigación: Los juegos tradicionales favorecen la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”

Para dar respuesta a la interrogante, y validar la idea a defender se consideran los siguientes objetivos de esta investigación.

Objetivo General:

Proponer juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”

Objetivos Específicos:

1. Fundamentar teóricamente la importancia de los juegos tradicionales para la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”
2. Identificar los juegos tradicionales más apropiados para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”
3. Diseñar una guía que contenga diferentes juegos tradicionales que mejore la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”
4. Demostrar la efectividad de los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”

Metodología

El presente trabajo investigativo, pretende proponer juegos tradicionales desde la perspectiva educativa, que contribuya al desarrollo de valores como el respeto, compañerismo, trabajo en equipo, que favorezcan al desarrollo de la identidad de los niños, como al fortalecimiento del proceso de socialización, con su realidad. Al ser aplicado esta estrategia a tempranas edades ayudará en su desarrollo integral, así como en su lenguaje corporal. Por consiguiente, la investigación la siguiente metodología.

El enfoque es cualitativo, con un alcance exploratorio donde se diagnosticó los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial. La modalidad bibliográfico – documental por que se analiza mediante libros, revistas para obtener la información necesaria, de campo que permite la recolección de datos en el lugar de los hechos mediante una observación dirigida a los niños de educación inicial de la U. E. I. B. “Llangahua”.

Tipo de investigación descriptiva que detalla situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. El diseño es investigación acción pues busca investigar la situación del problema y a la vez plantea una solución valorada por expertos. La población que se presentó en este estudio está constituida por 20 niños/as, a quienes se les aplicó como técnica la observación y el instrumento ficha de observación, formulado por 10 ítems.

La presente investigación se justifica por el interés de los niños que se centra en la necesidad de aplicar como estrategia metodológica a los juegos tradicionales dentro del proceso educativos de los niños de educación inicial, en su diario aprendizaje. Es de importancia porque busca la solución de un problema que está latente, que es la falta de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños, que afecta de manera significativa en la socialización de este grupo poblacional con sus pares y su entorno.

La novedad de esta investigación es la aplicación de estrategias didácticas fundamentadas en el juego tradicional para el desarrollo de la socialización de los niños, lo que contribuirá a la revalorización de estos juegos, al rescate de la identidad, y al fortalecimiento de la autoestima, liderazgo, entre otros valores.

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

La realización de esta investigación es factible, que se cuenta con el apoyo de las autoridades, compañeros docentes, padres de familia y los niños con quienes se recolectó la información necesaria para dar soporte y solución al problema de los juegos tradicionales, para favorecer el proceso de socialización de los niños, por lo que es factible, de ser aplicado y desarrollada en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua".

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Juegos Tradicionales

El juego es un incentivo para desarrollar nuevas habilidades y buscar nuevas explicaciones, debido a que es atractivo para los niños trabajar contextos imaginarios e hipotéticas, de acuerdo con ciertas reglas. Jugar es poner la imaginación en acción. El buen juego no es aquel que el infante puede correctamente dominar, lo significativo es que el infante pueda jugar de forma desafiante y lógica, y que el juego proporcione un estimulante escenario para sus actividades mentales y amplíe su capacidad de colaboración y libertad (Sailema & Sailema, 2016).

A través del juego, el niño se apropia de la realidad, crea un espacio de aprendizaje en el que puede expresar, de forma simbólica, sus fantasías, deseos, miedos, sentimientos, sexualidad y agresividad. Es aquí donde el infante comienza a establecer y comprender reglas constituidas por él mismo y/o por el colectivo. De esta forma, se elabora y resuelve conflictos e hipótesis de conocimiento y, al mismo tiempo, desarrolla la capacidad de entender diversos puntos de vista o de hacerse concebir y reorganizar su punto de vista con el del otro (Flores, Maguiña, & Sánchez, 2019).

Los juegos educativos, en los últimos tiempos, han ganado la máxima atención como una técnica para inspirar el aprendizaje significativo de los educandos al proporcionar atmósferas centradas en el niño que brindan experiencias prácticas y afectivas, mejoran el aprendizaje, estimulan el interés y la motivación para el buen aprendizaje de los niños. Un juego educativo se define como un método de instrucción que requiere que el infante participe activamente en una actividad

competitiva con reglas preestablecidas (Anupama, Jyoti, Benni, & Shivalingappa, 2021).

Los juegos mejoran habilidades en todas las áreas del conocimiento pues brinda un abanico de emociones significativas al ejecutar la actividad, además fomenta las relaciones colectivas e individuales en su entorno inmediato. Los resultados de interés incluyen la salud cognitiva, la plasticidad neuronal, el funcionamiento ejecutivo, las habilidades motoras, las imágenes espaciales, el procesamiento visual y el procesamiento auditivo, así como la enseñanza de lecciones de ciencia, tecnología, matemáticas y alfabetización que se relacionan directamente con el plan de estudios escolar (Alcaraz, 2021).

El juego es la esencia de la infancia y su uso permite un trabajo pedagógico que posibilita la producción de conocimientos y también la estimulación de la afectividad en el niño. La función educativa del juego brinda una oportunidad para que el aprendizaje del individuo, su saber, su conocimiento y su comprensión del mundo. Por lo tanto, los temas presentados a través de actividades lúdicas se vuelven atractivos y favorecen a la construcción de significados de conocimiento específicos para el mundo del infante. Este facilita el aprendizaje, el desarrollo personal, social y cultural, contribuye a la buena salud mental, facilita la comunicación y construcción del conocimiento (Rengifo, 2019).

El juego es trascendental para fomentar no sólo la imaginación y el afecto en infantes durante su desarrollo, sino además para favorecer en el desenvolvimiento de destrezas cognitivas y sociales. Cuando el niño juega entra en contacto con las diferencias culturales existentes en el grupo, resuelve problemas y amplía su modo de ver y comprender el universo, lo que hace que amplie sus conceptos, además,

crea las condiciones para su buen desenvolvimiento, el juego amplía la posibilidad de pensar y actuar sobre su propia vida cotidiana. Por lo tanto, jugar no es solo un pasatiempo, sino una actividad que te permite trabajar con sueños, fantasías, angustias y conocimientos.

Los juegos ayudan a los niños a experimentar reglas preestablecidas. Aprenden a esperar su turno y también a ganar y perder. Y con ello, fomentan la autoevaluación del infante, quien podrá comprobar por sí mismo los adelantos que es capaz de realizar y define su autorregulación (Moya, 2016). El juego es la necesidad y actividad que se realiza a temprana edad, porque a través de este el niño adquiere una experiencia de aprendizaje que contiene aspectos cognitivos, lenguaje, emocional, social y físicos. Jugar también estimula al infante a desarrollarse de forma general, tanto el pensamiento, como las emociones e integrarse socialmente.

La influencia del acto de jugar en el desarrollo del niño es indispensable para la formación del carácter y la personalidad de una persona; además, el acto de jugar puede encarnar valores morales y culturales y una serie de aspectos que ayudan a moldear su vida, como niños y como adultos. Con el juego, el niño puede desencadenar sus pensamientos para resolver problemas que son importantes y significativos para él, y la forma en que juega revela su mundo interior, lo que permite el desarrollo del aprendizaje significativo y su relacionamiento con sus pares y con los adultos (Yllanes, 2019).

Los juegos tradicionales intervienen en las zonas próximas del desarrollo humano en el área cognoscitiva, la creatividad, el conocimiento, la invención, motricidad, y en la parte afectiva a través de la imaginación, reglas, técnicas, tácticas, solidaridad, integración, colaboración, entre otras. Así, el desarrollo del niño es el

resultado de la interacción de un aprendizaje natural y, a la vez, estimulado, que se da a través de la experiencia adquirida en el medio y con la propia capacidad del infante, en el que cada uno tiene su propio ritmo, individualidad y capacidad (Sarlé, 2017).

Según Sailema y Sailema (2016) dentro de las características de los juegos tradicionales se encuentran: son privativo, motivante y entretenido, tienen propósitos y finalidades, son deliberado y abierto, involucra activa participación, que procura satisfacción y calma. Además, de ser comparativo, explorador, repentino, espontáneo y expresivo, son dinámico y de intercambio, conformados por reglas, proporciona creatividad, imaginación, incertidumbre y apertura, beneficia los movimientos, brinda individual libertad, favorecen la coordinación visual y motora, permite la integración social.

Leontiev (1992) informa que el juego es una de las actividades fundamentales en la infancia. A través de ella es posible llegar a momentos que estimulen los cambios más significativos en la agudización psíquica y motriz del sujeto, lo que lo prepara para un nuevo y superior nivel de percepción. En otras palabras, Chateau (1987) dice que la infancia tiene como objetivo el entrenamiento a través del juego, tanto de las funciones psicológicas como psíquicas. Los niños que juegan desarrollan su potencial y sus capacidades, que a su vez se derivan de sus propios deseos y necesidades.

A través de una actividad lúdica, el individuo coordina, crea, razona, profundiza sus ideas, innova, soluciona conflictos, imagina y recrea, actividad cognitiva de manera satisfactoria en el desarrollo de sus habilidades. Los juegos se utilizan como medio para cumplir deseos durante la diversión. Se pueden asignar diferentes funciones

a un solo objeto. Sin embargo, es importante señalar que no todo objeto puede ser percibido o imaginado como otro. El niño está muy conectado con el campo visual y la propiedad de las cosas, donde cambia sus nombres y significados solo cuando es apropiado.

Existen varias habilidades que se pueden estructurar a través de los juegos infantiles: dentro de los que se encuentran los cinco sentidos, el desarrollo del lenguaje, el crecimiento físico, la autoestima, la creatividad, la exploración, la resolución de problemas, selección y clasificación, conteo y medición, relacionarse con los demás, entre otras. De esta manera, se evidencia la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y como herramienta pedagógica para el educador, cualquiera que sea su área de formación. Depende de cada maestro reflexionar sobre la información presente y no permitir que tales juegos pierdan su esencia.

Los juegos tradicionales pueden ser utilizado como un recurso de aprendizaje para la satisfacción de los infantes en el desarrollo del potencial que incluyen aspectos cognitivos, lenguaje, emocional, social y físico motor. Estos tienen como objetivo desarrollar actividades cognitivas y habilidades sociales. Como resultado de la investigación de Fauzi (2016), este no solo es capaz de entrenar al desarrollo motor y el lenguaje sino también como medio para inculcar y formar valores culturales y construyen el carácter del infante, si cada una de la actividad de aprendizaje puede incorporar todos los juegos tradicionales en el plan de estudios básico sus beneficios serán enormes (Suparno, 2018).

A través de estos juegos se pueden crear una serie de situaciones que involucren el equilibrio y otros desafíos corporales para los niños con el uso de objetos,

obstáculos y dianas. Combinados entre sí, los juegos pueden favorecer escenarios de aprendizaje significativas, lo que favorece el desenvolvimiento cognoscitivo y social del infante, además de la solidaridad y la cooperación. Además de ser un elemento fundamental en la formación de ciudadanos, los juegos tradicionales tienen componentes que permiten recuperar informaciones culturales sobre la diversidad presente en Ecuador (Sailema & Sailema, 2016).

Muchos de los juegos tradicionales no fueron escritos, sin embargo, fueron transmitidos de los ancianos a los niños a través de la oralidad. Tales actividades se realizaban en espacios amplios, con varios practicantes, que no utilizaban ningún tipo de tecnología en la fabricación de los juguetes ni en el acto de jugar. A pesar de toda su importancia en la formación y preparación del sujeto para la sociedad retratada por muchos estudiosos, los juegos infantiles tradicionales han perdido fuerza debido a varios factores, entre ellos: falta de espacio adecuado, violencia, uso de la tecnología como medio de entretenimiento (Rengifo, 2019).

Los juegos infantiles tradicionales, así como cualquier construcción social, se configuran de acuerdo con las vivencias de la sociedad. Un juego solo se percibe como tradicional al crear y jugar en períodos determinados, pasando a formar parte del folclore y la historia del pueblo o región. Cuando se piensan en los juegos presentes en Ecuador, es importante señalar que está compuesto por diferentes culturas locales que también fueron influenciadas por otros países. Los juegos tradicionales provocan sensaciones agradables en los niños. Sin embargo, no es relevante limitar el fenómeno sólo a esta característica.

Juegos de ejercicio: es la primera forma de juego que el niño conoce y aparece antes del pleno desarrollo verbal. Su característica es que el infante juega por el

placer de conocer el objeto, la exploración, el descubrimiento, el desarrollo motor o, como su nombre lo indica, puro ejercicio. En esta fase, el niño juega básicamente solo o con la madre, o quien representa la figura materna. A través de estos se crean eventos imaginarios que le facilitan expresar sus sentimientos y emociones ya sean positivas o negativas (Zapata, 1995).

Juegos simbólicos: es una forma de juego en la que el niño finge ser otra persona o se imagina en otra situación, o asigna otra función a un objeto. Por ejemplo: Anabel juega a las casitas, hace comida falsa; David, que está en posesión de un plato de cartón, imagina que es la dirección de un coche, Anabel, que juega a las casitas, experimenta el papel de madre en su casa, mientras que David experimenta el papel de padre. El juego simbólico es, en cierto modo, una forma de que el niño comunique al otro lo que siente, donde sea capaz de fomentar la creatividad, las habilidades cooperativas y las competencias sociales, además ayuda a exteriorizar emociones, sentimientos, angustias, miedos, tristezas de forma apropiada (Zapata, 1995).

Juego de reglas: se caracteriza por el conjunto de leyes que se imponen al grupo. Así, necesita socios que acepten el cumplimiento de las obligaciones definidas en las reglas. Es un juego estrictamente social. Estos facilitan el aprendizaje espontáneo, así como, la construcción de estrategias y actividades mentales facilita el desarrollo del razonamiento, lenguaje, la comunicación, la memoria, la reflexión y la atención. Además, este tipo de juego le permite ponerse en el lugar de los demás al tener en cuenta las acciones del compañero, aprenden a compartir, este tipo de actividad trasciende de lo individual a lo colectivo (Zapata, 1995).

Todos estos tipos de juegos en la Escuela Infantil traen muchas ventajas al proceso docente, son elementos para el progreso de los niños, pero queda en manos de los docentes crear propuestas pedagógicas que combinen el aprendizaje y la gran diversión que proporciona la lúdica. Los juegos deben construirse a partir de actividades permanentes en los espacios de Educación Infantil, porque a través de ellos es posible que el niño trabaje de manera integral, es decir, en los aspectos físico, psicológico, cognitivo y social. La lúdica en la educación infantil va mucho más allá del aprendizaje, para facilitar a los estudiantes la socialización y el trabajo en equipo.

También existen teorías y clasificaciones que detallan los tipos de juegos tradicionales y sus atributos respecto al desarrollo general en la infancia. Wallon (1981) los clasifica en:

Juegos funcionales: conducen al libre ejercicio de funciones psicológicas emergentes, ya sean más típicamente físicas, sensoriales o como derivadas del tono muscular. Estos satisfacen las necesidades elementales de los infantes, le facilita ejecutar y expresar sus deseos, prepara su imaginación para su maduración de ideas y el desenvolvimiento de su actitud moral, es un entorno que le ayuda a descargar y expresar sentimientos que le permiten crear un equilibrio emocional, de igual modo, a través de estos el niño descubre el valor de la amistad y colaboración. Además, impulsan y trazan retos que los ayudan a esforzarse y vencer las dificultades (Zapata, 1995).

Juegos de ficción o imitación: Estos favorecen el desarrollo mental y del habla del pequeño, ayuda a reconocer el medio donde se desenvuelve, favorece la imaginación y creatividad, empieza el juego con otros infantes por medio de este.

En este proceso de juego y aprendizaje el estado emocional del infante es muy importante, permite el desenvolvimiento de la empatía, por lo que es preciso que tanto, los padres, abuelos, cuidadores y familiares cuiden las emociones. Dentro de este tipo se encuentran: jugar a papá y mamá, a la muñeca, a la casa, al vaquero, al tren, al avión. (Zapata, 1995).

Juegos de adquisición: Le permiten al infante adquirir conocimientos que son de gran utilidad para su vida diaria, facilitan el ensayo de diversos roles, benefician el desarrollo físico, mejorar la atención y concentración, exploran la creatividad, fomentan la intelectualidad, obtienen experiencias nuevas, adquieren valores, ayudan al repaso de diferentes materias como la lectura, escritura, matemática, además de permitir el desenvolvimiento de las habilidades sociales. Aquí el niño mira, escucha, pregunta. Es el caso de la estampa, la televisión, los discos, los paisajes (Zapata, 1995).

Juegos de fabricación: Estos facilitan el desarrollo cognoscitivo, emocional, psicomotor, visual, sensorial, social, la inteligencia espacial, la creatividad, la estética, la imaginación, despierta el interés, la motivación, son capaces a través de este tipo de juego de crear y visualizar nuevas estructuras. Además, de ayudar con el aprendizaje de diversos conceptos matemáticos, como las proporciones, equilibrio, asimetría, tamaño (grande, pequeño, alto, bajo, corto, largo), las diversas formas geométricas, dentro de estos se encuentran: combinar, cortar, dar forma, construir cosas y objetos, etc.

El uso de herramientas lúdicas con habilidad y destreza en el aula facilita la transformación de la vida cotidiana en una experiencia rica y creativa, frente a la cual los infantes serán los primeros interesados en ir a la escuela. Sin embargo, la

experiencia del proceso creativo continuo permite a los niños percibir, traducir y registrar el mundo y la sociedad dentro de su comprensión de códigos. Y a través de la reflexión, la lectura, interpretación, a partir de la deconstrucción de estos códigos, el niño tiende a reorganizar interiormente y redimensionar sus relaciones con el mundo (Graván & Sánchez, 2022).

Además, afirma Chateau (1987) que existe una secuencia para la aparición de los juegos infantiles. Este orden incluye: juegos funcionales de la primera infancia; juegos simbólicos que aparecen justo antes de los tres años; juegos de logros que cubren principalmente los primeros años escolares y los juegos sociales que están más organizados en la infancia tardía. Con la lúdica, el infante satisface sus necesidades y realiza actividades que muchas veces deseaba realizar en la vida que viene después del juego. Estos se mueven a través de generaciones y diferentes lugares, lo que permite que su contenido promueva nuevas culturas para sus participantes.

Los juegos tienen grandes beneficios de forma general para los niños debido que permiten la interactividad, los ayuda a desarrollar sus habilidades sociales, trabajo en equipo, enseñan a los infantes a trabajar juntos, cooperar y aprender a confiar unos en otros. Estas destrezas son importantes en su desarrollo que los favorece a lo largo de sus vidas, y los ayudan a desenvolver las pericias necesarias para el próximo año en la escuela mientras brindan una maravillosa fuente de emoción y entretenimiento.

1.2. Teorías del juego

Este autor fue uno de los pioneros en la teoría de la inclusión de estas herramientas en el proceso de aprendizaje en la educación inicial. Según Vygotsky (1989), el

comportamiento del niño cuando juega es diferente, se comporta como si fuera mayor de lo normal. El juguete puede proporcionar una realidad irreal o una fantasía que se reproduce a lo largo de la vida del adulto, en la que el adulto no puede participar activamente. Así, cuanto más rica sea la experiencia, mayor será el material disponible para la imaginación. Además, para el autor el aprendizaje precede al desarrollo infantil.

Según el autor son las necesidades y motivaciones las que llevan a un niño a empezar a jugar. El infante cuando juega tiene la oportunidad de desarrollar habilidades indispensables para su futuro desempeño profesional, como la atención, el cariño, hábito de permanecer concentrado y otras habilidades perceptivas psicomotrices. Así, cuando hay una representación de una determinada situación, la imaginación se ve desafiada por la búsqueda de soluciones a los problemas creados por la experiencia de los roles asumidos. Las situaciones imaginarias estimulan la inteligencia y desarrollar la creatividad.

En este sentido, es necesario comprender que el niño aprende constantemente y antes de desarrollar sus habilidades y destrezas, pasa por el proceso de construcción del conocimiento, en el cual desarrollará procedimentalmente lo aprendido. Es de gran importancia resaltar que el conocimiento de la realidad infantil no proviene inmediatamente de la experiencia, es una etapa compleja y gradual, pues las imágenes construidas por la imaginación que se articulan una a la otra, a su vez, una depende de la otra para posibilitar al niño a comprender su propia realidad y, así, afirme una idea construida y la transcriba a su vida cotidiana.

Vygotsky (1997) afirma que, en la edad escolar, el juego se convierte en una forma de actividad más limitada que cumple un rol específico en su desarrollo, con un

significado diferente al que tiene para un niño en edad preescolar. Los infantes menores de tres años no poseen la capacidad de separar la realidad de la imaginación, pero en la edad escolar el desarrollo se vuelve significativo, crea una relación entre el significado y la percepción visual, es decir, entre el pensamiento y la situación real, por lo que no se deben ignorar las necesidades y los estímulos de los niños porque estos son eficaces para poder comprender su progreso de una etapa de desarrollo a otra.

De acuerdo al estímulo y las necesidades que cada infante manifieste se puede entender cómo es su evolución en cada una de sus etapas, así como, las áreas donde el niño presente dificultades para que el docente junto con la familia pueda trabajar en ella para superar estas deficiencias que presente. Finalmente, dice que, al jugar, el niño asume roles y acepta las reglas del juego, realizando, imaginativamente, tareas para las que aún no es capaz o no se siente agradable en la realidad. Por ende, a través de estas actividades el infante descubre, innova y crea nuevos escenarios.

En cada uno de los juegos desempeñados por los niños este asume tareas, roles y papeles de forma creativa e imaginaria que quizás nunca ha realizado, lo que le permite ampliar sus conocimientos, habilidades, prácticas y valores, además de ayudarlo en la socialización con el entorno y sus compañeros. Además, desarrollar las destrezas motrices de correr, saltar, bailar, lanzar y luchar, de igual modo, los valores éticos, cívicos y morales. También la creatividad en la invención, variación, originalidad y la profundización de ideas, lo que le facilitan al infante su desenvolvimiento integral.

Para Piaget (1998), el juego es una manifestación del desarrollo de la inteligencia que se vincula con las etapas del desarrollo cognitivo. Cada etapa está relacionada con un tipo de actividad lúdica que ocurre de la misma manera para todos los individuos. Lo que favorece que este se integre socialmente y pueda regular sus emociones, lo que facilita además el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Los juegos se caracterizan por ser juegos de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas. Según el propio autor: la función es lo que diferenciará aquellos juegos que no tienen otra finalidad que el placer de funcionamiento.

En un estudio anterior Piaget (1973) afirmó que la fase de cero a dos (0 a 2) años, el niño conquista el mundo a través de la percepción y los movimientos, el recién nacido se reduce al ejercicio de los reflejos. Su desarrollo se acelera con la adecuada estimulación en sus nuevas habilidades motrices, tales como: levantar, caminar, mirar, señalar, entre otras. Durante esta etapa, los reflejos pueden ser reemplazados progresivamente por esquemas y agregados a símbolos de juego (p.89). De esta forma, el niño comienza a diferenciar entre sí mismo y el mundo, también en el aspecto afectivo, donde el bebé pasa de las emociones primarias a la elección efectiva de objetos, con lo que expresa su preferencia.

Este autor afirma que al mismo tiempo el infante aprende a organizar sus actividades en relación con el ambiente, conseguido eso, pasa a organizar las informaciones recibidas a los sentidos y, con eso, el aprendizaje avanza con aciertos y errores en la tentativa de resolver los problemas. Además, en el período sensoriomotor se relaciona con el desarrollo mental que se inicia desde la capacidad del niño para reflexionar y continúa hasta que el infante inicia su propio lenguaje u otros medios simbólicos para representar el mundo por primera vez.

El juego es la cuna obligada de las actividades intelectuales del niño. El juego no es sólo una forma de relajación o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual. Plantea este autor que el juego es, por tanto, bajo sus dos esenciales modos de ejercicio sensoriomotor y simbolismo, una asimilación de lo real a la actividad misma, proporciona a ésta su necesario alimento y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. Por tanto, todos los métodos activos de educación infantil requieren que se suministre a los niños el material adecuado, para que, al jugar, asimilen las realidades intelectuales que, sin ello, quedan ajenas a la inteligencia del infante.

Hay situaciones en las que el niño revive una escena y la imita con gestos como levantar los brazos, poner las manos en posición de oración o incluso mover la cabeza cuando no quiere algo ofrecido por un adulto. En cuanto a la conciencia corporal, el infante empieza a reconocer, es decir, a conocer la imagen de su propio cuerpo. Lo que suele ocurrir a través de las interacciones sociales y los juegos que suelen desarrollarse frente al espejo. En esta etapa, ellos aprenden a reconocer sus propias características físicas, lo cual es fundamental para la construcción de su identidad.

Este autor trata los juegos infantiles como un medio por el cual los niños comienzan a interactuar consigo mismos y con el mundo exterior, y llega a afirmar que todo es un juego durante los primeros meses de existencia, salvo algunas excepciones, solamente, como la alimentación o ciertas emociones como el miedo y la ira. Desde su nacimiento hasta los dos años aproximadamente, estos se encuentran en la etapa sensoriomotora, donde priman los juegos de ejercicios adaptativos, donde el

niño explora el mundo para conocerlo y desarrollar su propio cuerpo y después de haber aprendido comienza a hacerlos por puro placer.

Los juegos son esenciales en la vida de un niño. En un principio está el juego de ejercicios, que es aquel en el que el niño repite una determinada situación por puro placer, por haber apreciado sus efectos y pronto comenzará a apreciar los juegos en los que se destacan mejor sus habilidades e intereses. Estos se consideran una actividad exploratoria para los infantes, de vivencia y representación de la vida práctica, que debe ser creativa y brindar alegría. Este se encuentra asociado con actividades de la realidad, con la imitación inteligente, selectiva, a través de la cual el niño se prepara ser parte de su entorno (Montessori, 1949).

La autora señala la actividad de jugar como una necesidad de la vida infantil comprendida por ella como la forma en que el niño crea una relación directamente con el entorno para apropiarse de él, y afirma que, aunque en esta acción el infante realiza gran desarrollo mental. Según ella, si la escuela le proporciona objetos relacionados con las cosas que forman parte de la realidad, con lo que se logra mejorar su relación con el medio ambiente, lo que le permite desarrollar sus capacidades humanas y perceptivas sobre la conservación y preservación de la naturaleza.

Según Kishimoto (2008), se encuentra estrechamente ligado al sueño, la imaginación, imitación, creatividad, al pensamiento y a los símbolos. Esta constituye una propuesta para la educación de los infantes, así como para los educadores que trabajan en la primera infancia, basada en juegos y lenguajes artísticos. La concepción de Kishimoto sobre el ser humano como símbolo, que se construye colectivamente y cuya capacidad de pensar está estrechamente ligada a

la capacidad de soñar, imaginar y jugar con la realidad, es fundamental para proponer una nueva pedagogía del niño.

Friedmann (1996) afirma que el juego contribuye al desarrollo integral del niño, especialmente en la educación infantil, donde se le da la oportunidad de manipular objetos en un ambiente propicio para su aprendizaje y con ello retener los conocimientos necesarios que le servirán para su progreso futuro. Es fundamental que se piense en el juego como un elemento importante con respecto al aprendizaje y que es esencial obtener conocimientos sobre las actividades lúdicas con respecto a la educación infantil, porque a través de estas actividades el niño se expresa.

Leontiev (1992) informa que el juego es una de las actividades fundamentales en la infancia. A través de ella es posible llegar a momentos que estimulen los cambios más significativos en la agudización psíquica y motriz del sujeto, lo que lo prepara para un nuevo y superior nivel de percepción. En otras palabras, Chateau (1987) dice que la infancia tiene como objetivo el entrenamiento a través del juego, tanto de las funciones psicológicas como psíquicas. Los niños que juegan desarrollan su potencial y sus capacidades, que a su vez se derivan de sus propios deseos y necesidades.

A través de una actividad lúdica, el individuo sistematiza, reorganiza, clasifica, coordina, crea, razona, motiva, imagina y recrea, la información de manera satisfactoria a su potencial. Los juegos se utilizan como medio para cumplir deseos durante la diversión. Se pueden asignar diferentes funciones a un solo objeto. Sin embargo, es importante señalar que no todo objeto puede ser percibido o imaginado como otro. El niño está muy conectado con el campo visual y la

propiedad de las cosas, cambia los nombres y significados solo en caso de ser necesario.

Los juegos populares son aquellos también conocidos como juegos de calle, en los que sus elementos pueden ser cambiados, decididos por los propios jugadores, con flexibilidad en las reglas, y sin requerir recursos más sofisticados, su origen está en la cultura popular. Estos son parte de la cultura y son creados por personas a lo largo del tiempo que pasa de generación en generación. En estos juegos no hay reglas fijas, pueden ser creadas por el grupo que juega y modificadas al ser necesario (Sailema & Sailema, 2016).

El juego tradicional constituye una actividad lúdica con reglas libremente establecidas por los participantes. Representan un fenómeno socialmente importante porque pertenecen a la cultura popular, constituyen un patrimonio inmaterial de la humanidad. Son juegos que, a pesar de no tener una pertenencia institucional (federaciones o confederaciones) ni organización y sistematización de sus reglas, permanecen en la historia, por los siglos y regiones. Por ello, han despertado el interés de diferentes investigadores de las más diversas áreas (Freitas, 2019).

Los juegos tradicionales y juegos populares son similares con algunas diferencias en su esencia debido a que los tradicionales forman parte de un proceso de transmisión cultural que continúa a lo largo de un período histórico determinado, mientras que los juegos populares, por su parte, son los juegos que se practican regularmente en un determinado, lugar y comunidad, que forman parte de la cultura social, de los pueblos. Se encuentran dentro de ellos los siguientes juegos

pequeños: percusión, colaboración, precisión, saltar, adivinar, eliminación, lucha, ida y vuelta.

1.3. Socialización

La socialización es un proceso interactivo, preciso para el desenvolvimiento, mediante el cual el infante satisface sus requerimientos y relaciona la cultura al mismo tiempo en el que, recíprocamente, la sociedad se eterniza y se desenvuelve. El método comienza en el nacimiento y continúa a lo largo del ciclo de vida (Bélgica & Mero, 2020). La educación infantil será decisiva para el desarrollo cognitivo y social infantil. Es en la escuela donde se construye parte de la identidad del ser y le corresponde al mundo, en él se adquieren patrones de aprendizaje, adquisición de rubros éticos y la moral que impregna la sociedad.

El infante al nacer, ya pertenece a un grupo social, pues sus requerimientos elementales están decisivamente ligadas a otras personas y son esbozadas, que busca ser satisfechas en las sociedades. La difusión cultural sumerge valores, reglas, hábitos, asignación de roles, enseñanza de idiomas, habilidades y contenidos escolares, así como todo lo que cada grupo social acumula a lo largo de la historia, que se materializa mediante agentes sociales determinados, responsable de atender los requerimientos del infante e incorporarlo al grupo social (Sepúlveda, 2018).

Según Palacios (1995), la socialización se da mediante tres procesos: los procesos mentales, los procesos afectivos y los procesos conductuales. Los procesos mentales de socialización obedecen al conocimiento de valores, reglas, tradiciones, individuos, fundaciones, así como el aprendizaje de idiomas y la adquisición de conocimientos. Los procesos afectivos de socialización son una de las bases más

concretas del desenvolvimiento social del niño, como el cariño, el afecto y el amor. Los procesos conductuales de socialización sumergen la adquisición de conductas socialmente deseable que evite aquellas valoraciones antisociales.

El proceso de socialización se centra en lo que los niños aprenden de forma adecuada en su entorno y lo que se considera incorrecto, para obtener un mayor nivel de conocimiento de los valores morales que rigen la sociedad. Según Jean Piaget (1973), los individuos desarrollan principios y conceptos que le permiten comprender y cambiarse a sí mismo y al entorno. Esta construcción tiene lugar a través de la influencia mutua con el entorno, donde el niño desarrolla sus propias creencias. Para que la educación de la primera infancia desempeñe un papel en el desarrollo humano y social, es necesario que el niño sea visto como un ciudadano creador de cultura.

Los niños necesitan crear, construir y deconstruir, necesitan un ambiente con arena, agua, tierra, objetos varios, juguetes, libros, revistas, etc. Espacios cuya finalidad es la experiencia con la cultura, el arte y la ciencia, que asiduamente los niños se alivian. Según Palacios (1995), la escuela conjuntamente con la familia es la institución social que mayor repercusión tiene para el niño. El colegio no sólo interviene en la difusión del conocimiento científico organizado culturalmente, también inculca en todos los aspectos relacionados con los procesos de socialización e individuación del niño, tales como son el progreso de relaciones afectivas, la capacidad de participar en escenarios sociales.

El trabajo de socialización del niño es continuo y nunca se da por terminado, tiene lugar a través de la comunicación, inicia a través de la "imitación" para volverse más sociable. Según la teoría de Vygotsky (1989), el desarrollo humano como proceso

sociohistórico, la idea de la mediación como sujeto de conocimiento, el hombre no tiene acceso directo a los objetos, sino acceso mediado, a través de recortes de lo real, operados por los sistemas simbólicos a su disposición, por lo tanto, enfatiza la construcción del conocimiento como una interacción mediada por diversas relaciones.

A medida que crecen, los niños descubren otras formas de relacionarse con el mundo, por lo que le es favorable experimentar diferentes situaciones del medio en el que se insertan. El infante se relaciona espontáneamente con otros niños, desarrolla una imagen positiva de sí mismo y se siente confiado, seguro con sus relaciones e intercambios afectivos. Los adultos tienen la tarea de promover las reuniones sociales, y descubrir el placer de la convivencia, la adquisición de habilidades de competencia comunicativa, las conductas prosociales y de su propia identidad individual. La educación debe tener un carácter científico, artístico y cultural.

El colegio cumple el papel de promover el encuentro y la relación entre los infantes, no sólo con el objetivo de desarrollar habilidades cognitivas, motrices y la integralidad en todos los procesos de su vida, la escuela que es capaz de reconocer la importancia de los primeros años de vida de un niño y la dimensión de lo afectivo para su buen desarrollo, se esfuerza por ofrecer espacios y oportunidades que le permitan integrarse socialmente a través del intercambio con los demás niños y con los maestros para que estos aprendan a descubrir la solidaridad y liberarse del egocentrismo (León, 2019).

Actividades como la percepción visual, la percepción visomotora y la coordinación motora, percepción auditiva, lenguaje oral, percepciones gustativas y el olfato, la

percepción táctil, la Educación Artística y la Educación Física forman parte del proceso del aprendizaje del niño con el proceso de socialización, dándole contribuciones para su desenvolvimiento dentro de la sociedad. Según Piaget (1973), los juegos no son sólo una forma de relajación o el entretenimiento destinados a gastar la energía de los niños, sin embargo, son medios que enriquecen el desarrollo intelectual.

Dentro de la socialización van a existir dos tipos la primaria y la secundaria: la socialización primaria se define como el proceso por el cual el niño pasa a formar parte de una sociedad y sus esquemas de valores y comportamiento. Además, está se da como un proceso naturalizado o inconsciente, permite la adquisición del lenguaje, valores, normas, conductas, entre otras. Por su parte la socialización secundaria ocurre en otros ámbitos, donde el individuo debe insertarse en una determinada estructura organizacional instituida, adquiriendo un rol y función determinada. Esta facilita la inserción de estos individuos a submundos o grupos dentro de la sociedad.

La socialización se refiere al proceso continuo de aprender los comportamientos, aptitudes, valores morales y éticos, normas de conductas y habilidades sociales esperados de los individuos que ocupan roles particulares dentro de la sociedad. Los agentes de socialización la familia y la escuela, pero también los medios de comunicación ejercen un papel esencial, los grupos de pares y otras instituciones sociales importantes, como la religión y el sistema legal.

Además, la socialización se puede dividir en dos tipos: socialización primaria y socialización secundaria. La socialización primaria ocurre dentro de la familia y es donde los niños aprenden por primera vez su propia identidad individual, adquieren

el lenguaje y desarrollan habilidades cognitivas. Dentro de la familia, los niños son socializados en formas particulares de pensar acerca de la moral, los valores culturales y los roles sociales. Por supuesto, la socialización que resulta de la socialización primaria depende en gran medida de la clase social, los antecedentes étnicos, religiosos y culturales y las actitudes de la familia.

La socialización secundaria se refiere al aprendizaje social que experimentan los niños al ingreso a otras instituciones sociales, como la escuela. Las características de la escuela, los maestros y el grupo de compañeros influyen en la socialización de los niños dentro del entorno escolar. La familia es una parte importante de la socialización de los niños, incluso al ingresar a la escuela son parte fundamental en gestionar emociones positivas. Los niños, sin embargo, ahora tendrán otras personas importantes en sus vidas de quienes aprenderán las habilidades de interacción social.

El entorno escolar es donde se produce el aprendizaje del nuevo rol como estudiante y su interacción con el grupo homogéneo, por ejemplo, son socializados para obedecer a la autoridad (es decir, el maestro) y en cómo ser un estudiante. La socialización general de los niños, según la teoría de Bronfenbrenner, se dispersa en varios ámbitos que se centran en los diferentes sitios del contexto social que los niños experimentan en sus vidas. Las familias y las escuelas son los principales contribuyentes a la socialización, pero existen otros sistemas de socialización dentro de la teoría de los sistemas ecológicos. El niño interactúa con muchas características de su entorno que contribuyen al desarrollo social del niño.

El gran resultado de la socialización es el resultado de cómo todos los sistemas interactúan entre sí (el colegio, los familiares, los compañeros, la sociedad y los

medios comunicativos). Sin embargo, el enfoque principal es cómo las escuelas contribuyen a la socialización de los niños, donde las actividades lúdicas se han vuelto significativas a medida que el niño se desarrolla, con la libre manipulación de variados materiales, ellas pasan a reconstituir, reinventar las cosas, lo que requiere una adaptación más completa que les permita a estos pequeños desenvolverse adecuadamente.

Un objetivo principal de la socialización en el entorno escolar donde hace que el niño sea competente. Un infante debe desarrollar habilidades que le permitan funcionar social, emocional e intelectualmente dentro del colegio, donde demuestre la competencia social donde adoptan y logran objetivos sancionados socialmente (p. ej., aprender a compartir, participar en lecciones, trabajar en grupos), su autorregulación también sirve para integrar al niño en los grupos sociales de la escuela. La aprobación social se obtiene cuando los niños aceptan las metas sancionadas por el medio y son recompensados y reforzados de manera consistente a través de la aceptación social por parte de los maestros y otros estudiantes.

Procesos psicosociales

El proceso psicosocial pretende comprender, percibir y explicar la forma en que los pensamientos, emociones, sentimientos, actitudes y comportamientos de los individuos son influenciados por la presencia de los demás. Psicosocial, aquí, se entiende como la subjetividad del sujeto que se materializa en la acción. Es la emoción, el sentimiento, el cariño, la estimulación, la afectividad, motivación, conciencia, valores y códigos morales que determinan la conducta de cada

persona, es decir, es aquella interacción que se da en las relaciones sociales entre organizaciones, grupos sociales e individuos (León, 2019).

El desarrollo psicosocial se considera un proceso de cambio donde se da una permanente interacción del Infante con el entorno físico y social, empieza este proceso desde el vientre materno y es acumulativo, continuo, gradual e integral. Los procesos psicosociales existen dentro de un individuo como factores de "vulnerabilidad" preexistentes (p. ej., trauma infantil) o factores potencialmente "protectores" (p. ej., apoyo social), o surgen en respuesta a la experiencia del dolor (ejemplo, conducta de evitación del miedo, autoeficacia) (Bélgica & Mero, 2020).

Dentro de estos se encuentran: los mecanismos de socialización como el juego, la recreación, la observación, la reflexión, la investigación, la exploración, el descubrimiento, el análisis, la naturalización, la familiarización, la problematización, la desconcientización, la repetición, la reproducción, el ensayo, entre otros. Donde el comportamiento imitativo en niños es gratuito y arbitrario. La aprobación y recompensa ante imitaciones satisfactorias y rechazo o reprobación ante imitaciones. El entorno contribuye a reforzar las conductas apropiadas y a vivir las que resultan inapropiada.

Los entornos biológico, físico, emocional y social afectan fuertemente la capacidad de los niños para estar saludables a lo largo de su trayectoria de vida. Los factores psicosociales externos incluyen los determinantes sociales de la salud, que están definidos como las condiciones en las que las personas nacen, crecen, viven, trabajan y envejecen. Para asegurar que los infantes alcancen su máximo potencial a lo largo de sus vidas, la estabilidad de la vivienda y la seguridad alimentaria,

tienen una influencia positiva en la salud de todos los niños y se recomienda que sean abordados estos temas (Mattson, Kuo, Yogman, & Baum, 2019).

Los niños con discapacidades intelectuales o del desarrollo pueden tener un mayor riesgo de abuso y negligencia física, emocional y sexual. Las razones pueden incluir habilidades sociales inadecuadas del cuidador, limitación para encontrar ayuda o denunciar el abuso, falta de estrategias para defenderse del abuso o mayor exposición a múltiples entornos. Pueden surgir desafíos adicionales si los padres de niños con discapacidades carecen de relevo, habilidades o adecuado apoyo social y comunitario. Estos factores estresantes pueden poner a algunos niños en riesgo de no recibir la atención médica adecuada y pueden provocar abuso o negligencia.

Los entornos escolares y de cuidado infantil pueden tener dificultades para adaptarse a las necesidades de los niños con necesidades especiales, lo que genera un mayor estrés, una socialización deficiente y un rendimiento escolar deficiente. Algunos pueden perder la motivación para desempeñarse bien en la escuela, lo que resulta un aumento de las ausencias escolares. Algunos de estos infantes pueden sufrir acoso, estereotipos, prejuicios o estigmatización por parte de sus compañeros u otras personas en sus escuelas o comunidades. Estas experiencias negativas pueden conducir a dificultades en la escuela, incluida la evitación de la escuela.

Los niños con discapacidades intelectuales y del desarrollo, trastornos convulsivos y otras afecciones que afectan el sistema nervioso central corren un riesgo particular de tener problemas escolares debido a las deficiencias en el crecimiento del cerebro y desarrollo con los efectos resultantes en las habilidades del

funcionamiento ejecutivo. Los problemas de atención, memoria, lenguaje y comprensión de los procesos sociales colocan a algunos infantes en un mayor riesgo de fracaso académico, habilidades deficientes y bajo nivel de autoestima. La escuela también puede exacerbar aún más los problemas con la adherencia a los medicamentos, terapias u otras recomendaciones de salud.

Ciertas condiciones y tratamientos crónicos de salud física y mental, particularmente aquellos que afectan el sistema nervioso central, pueden afectar la función neurológica y cognitiva, desarrollo social, regulación emocional, conciencia, y comunicación expresiva y receptiva. Es posible que estos efectos no sean evidentes para las familias, los cuidadores, los maestros y los proveedores de atención médica. Se pueden observar problemas de desarrollo, sociales y conductuales cuando no se logran las competencias, habilidades y destrezas interpersonales apropiadas para la edad (Sege, et al., 2017).

Los factores psicosociales de protección pueden apoyarse a nivel individual, interpersonal y comunitario. Las relaciones, los procesos y las políticas de apoyo y estables que promueven la resiliencia benefician a los niños y pueden amortiguar las deficiencias de los niños. Las habilidades y capacidades cognitivas, lingüísticas y de comunicación apropiadas para el desarrollo y respaldadas pueden estar asociadas con un temperamento más tranquilo y niveles más altos de autoestima, que puede ayudar a sobrellevar una enfermedad crónica (Hagan, Shaw, & Duncan, 2017).

Las escuelas pueden ser una fuente de fortaleza cuando existen asociaciones positivas entre los padres y la escuela y un sistema de intervención temprana coordinado y de apoyo. Los proveedores de atención médica y las escuelas pueden

colaborar con las familias para monitorear los cambios en el estado de salud, desarrollar el plan de tratamiento y garantizar la dotación de personal escolar adecuada. Las escuelas, en asociación con las familias y los proveedores de atención médica, pueden desempeñar un papel importante en el apoyo a la autogestión de la atención para niños con discapacidades y otros elementos de la transición de la atención médica.

Las dimensiones de la socialización

Se identifican en este aspecto, tres dimensiones principales de la socialización en lo que respecta a la escolarización, que hacen referencia a un tipo de conformidad que identifica un ideal que se espera que los niños emulen, intenten y compitan. Estos ideales son modelos aprobados y aceptados normativamente de cómo debe ser un niño para que pueda encajar, acoplar y articular en los contextos escolares, de forma general, en todos los lugares donde ocurre la educación formal, dentro de estas se encuentran: el juego, la autoestima, el comportamiento y la identificación (Rengifo, 2019).

La primera de estas dimensiones es la conformidad conductual. La conformidad conductual se refiere a los tipos de autorregulaciones del cuerpo que un niño debe controlar para encajar en el entorno escolar. Es posible que tenga que levantar la mano para hacer preguntas. Se requerirá que permanezcan sentados y quietos durante las lecciones. Los estudiantes no pueden tocar a otros estudiantes. Es posible que los estudiantes tengan que pararse en filas ordenadas para tomar un trago de agua. Todos estos ejemplos requieren que el estudiante autorregula las acciones físicas de su cuerpo de maneras que el niño quizás no haya tenido que hacer en un entorno familiar.

La segunda dimensión de la socialización es la conformidad moral, que se refiere al proceso por el cual un niño interioriza la comprensión preferida de lo que está bien y lo que está mal. Este tipo de socialización se logra a través de maestros que enfatizan la conveniencia de ciertas virtudes, como el trabajo duro, la equidad, ser “amable”, la solidaridad, la justicia, igualdad, fraternidad, armonía, unidad, entre otras. Brint (1998) señala que, a los niños pequeños, por ejemplo, se les puede asignar material de lectura que advierte sobre las consecuencias de no tener tales virtudes (Yllanes, 2019).

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipos y enfoque de la investigación

Tipo de investigación

El tipo de investigación seleccionada es la descriptiva, de acuerdo con lo expresado por Hernández y Mendoza (2018) estos “Tienen como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado” (p.108). De manera que se busca describir lo relacionado con los juegos tradicionales y la socialización de los niños de educación inicial de la unidad educativa intercultural bilingüe “Llangahua”. Al ejecutar esta acción será más claro conocer los hechos y determinar características claves que permitan la construcción de una propuesta adecuada con la necesidad de aprendizaje de los estudiantes.

En este apartado, se presenta la metodología que se ha seleccionado para este estudio y permite trazar una ruta a seguir que debe ser ejecutada a fin de obtener la respuesta a la interrogante y objetivos planteados. Así lo confirman Hernández y Mendoza (2018). De manera algunos aspectos metodológicos que se exponen a continuación.

Enfoque

El enfoque aplicado en esta investigación es de carácter, cualitativo.

Cualitativo. Esta investigación se basa en un enfoque cualitativo se puede observar las diferentes características y cualidades que tiene el problema en sí. Pues mediante la comunicación se clarifica, precisa y objetiva, la información recogida sobre el juego tradicional y como este favorece en la socialización de los niños, (Campos, 2011, p. 32).

Modalidad de la investigación

De Campo. Se ha seleccionado la modalidad de campo que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) son las que se efectúan en situaciones reales o natural, es decir que se ejecuta en el contexto donde ocurre el fenómeno estudiado. Es necesario mencionar que para sumergirse en al campo a estudiar, el investigador debe tener acceso al lugar donde se ejecutará el estudio. En el caso de esta investigación, hay completa disposición en la unidad educativa intercultural bilingüe “Llangahua” de participar abiertamente y colaborar en lo que se requiere para avanzar con el estudio, que facilitará información que permita a los docentes mejorar la práctica educativa

Documental - bibliográfico. Al realizar esta modalidad el investigador obtiene la información en revistas, documentos institucionales, archivos, mediante bibliografías de autores que contemplan la información sobre los juegos tradicionales y la socialización, a través del marco teórico. Otro aporte documental es la secretaría de la unidad educativa intercultural bilingüe “Llangahua” de donde se obtuvo la lista de estudiantes del nivel inicial. Según Quezada (2012), “El objetivo de la investigación documental es elaborar un marco teórico conceptual para formar un cuerpo de ideas sobre el objetivo de estudio. Con el propósito de elegir los instrumentos para recopilación de información” (p. 34).

2.2. Población

La presente investigación tiene como población a los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”, esta se encuentra conformada por 20 estudiantes en edades comprendidas entre los 4 y 5 años. (ver tabla 1).

Tabla 1 Población

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	20	100%
TOTAL	20	100%

Nota: La tabla muestra el número de niños de la población seleccionada, a partir de la información obtenida en la secretaria del plantel educativo.

Fuente: elaboración propia

Por ser una población finita de 20, no se calcula el tamaño de la muestra y, se trabaja con el total de la población o universo.

2.3. Tipo de recolección de información

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas de recolección más adecuada para la recolección de datos, se discurre la naturaleza del fenómeno, el contexto y la realidad de los individuos que forman parte de la población, es la observación, misma que se modela bajo el tipo de investigación de campo que se había determinado anteriormente. Arispe et al., (2020) plantean que esta técnica de observación permitirá al investigador conocer el fenómeno a profundidad, lo visualizará en su entorno natural.

Maldonado (2018) por su parte, expone que generalmente el proceso investigativo inicia con la observación, esta permite a quien indaga recoger una gran cantidad de información previa. Ciertamente, se empleó la observación no estructurada, donde quedaron de manifiesto algunas situaciones respecto a las variables de estudio.

Instrumento

Ficha de observación

Este instrumento permite al investigador segmentar la información que se recoge, de acuerdo con Ponte (2020) se compone de una serie de indicadores a observar y que van a facilitar la observación de conductas visibles. También permiten observar una serie de documentos en clase por el docente, que registra por escrito lo sucedido en el aula, para usarlo como información valiosa en la evaluación.

Operacionalización de variables

Tabla 2 Operacionalización de variables Juegos tradicionales

Definición Conceptual	Dimensión	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
<p>Son actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la intervención de juguetes tecnológicos, donde se emplea su propio cuerpo o recursos que se obtienen en la naturaleza como son piedras, ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros. Preservando las tradiciones culturales de su región, país.</p>	Actividades típicas	Juegos tradicionales Fiestas populares	Se propone al niño jugar algún juego tradicional	<p>Técnicas Observación</p> <p>Instrumentos Ficha de observación</p>
			Los niños participan de las fiestas tradicionales de su ciudad	
	Uso del cuerpo humano	Motricidad gruesa Actividades lúdicas	Los estudiantes desarrollan actividades físicas mediante la motricidad gruesa	
			La maestra realiza juegos usando el cuerpo, mediante el canto, salto, baile entre otras.	
	Objetos domésticos	Cuerdas Rosetas	Juegan a saltar con la cuerda o elástico	
			El niño mantiene el equilibrio al jugar con la cuerda	
Los niños juegan con rosetas al interior del aula				

Nota: La tabla describe la operacionalización de variables de Juegos tradicionales

Tabla 3 Operacionalización de variables Socialización

Definición Conceptual	Dimensión	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
Es un proceso de acción donde el ser humano se desenvuelve con el medio que lo rodea, que se ve reflejada en la inteligencia emocional del ser humano. Posee características innatas que forma parte de la convivencia diaria , donde se evidencia costumbres, tradiciones, lenguaje, símbolos para integrarse a la sociedad.	Inteligencia Emocional	Inteligencia intrapersonal	Los niños al estar con otros niños se sienten bien consigo mismo	Técnicas Observación Instrumentos Ficha de observación
		Inteligencia interpersonal	Los niños se enojan con frecuencia con sus compañeros	
	Convivencia Diaria	Comunicación	Se comunican entre iguales para una sana convivencia en el aula. La comunicación entre los estudiantes se evidencia en el aula	
		Valores	Los niños saludan a todos las personas y sus compañeros Los niños practican valores como la solidaridad, respeto y amistad	

Nota: La tabla describe la operacionalización de variables Socialización

Método de investigación

Para la aplicación de un método adecuado en la investigación, se usó el método deductivo, la reflexión va desde lo general a lo particular, que sus conclusiones se establecen en las variables que presenta la investigación como es juegos tradicionales y socialización (Gómez, 2019).

Validación y confiabilidad

Validez. Para la validez interna, se empleará el juicio de expertos, en este caso se facilitará un instrumento de validación a dos docentes para que de acuerdo con su experiencia determinen si el instrumento cumpla las características requeridas para ser aplicados, que se enfocan en coherencia, pertinencia y concordancia.

Tabla 4 Validez del instrumento

Validador	Especialidad	Institución	Observaciones
Validador 1	Mg. Educación inicial	U.E.I.B. LL	Ninguna
Validador 2	Psicóloga Educativa	U.E.I.B. LL	Ninguna

Nota: En la tabla se muestra los validadores expertos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 5 Aceptación por expertos según su validez

Ítem	SI	NO
1. El niño juega con cuerdas elásticos, canicas, rosetas en el salón de clase	x	
2. Los niños se integran cuando hay fiestas tradicionales en la institución	x	
3. Los niños realizan actividades físicas mediante la motricidad gruesa	x	
4. Los niños bailan usando su cuerpo para el movimiento	x	
5. Hay niños que se aíslan al momento de jugar	x	
6. Cuando entra alguien al aula los niños saludan a las personas	x	
7. Los niños se comunican entre iguales	x	
8. Se evidencia el respeto, la solidaridad y la amistad entre los niños	x	
9. Se integran todos los niños a juegos tradicionales.	x	
10. Los niños comparten sus rosetas para socializar entre iguales	x	

Nota: En la tabla se muestra los ítems que se observó en los niños de educación inicial

Confiabilidad. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) el Alfa de Cronbach es utilizada ampliamente, en investigaciones con enfoque cualitativo, por ello “Simplemente se comentará su interpretación con la medida de congruencia

interna, denominada coeficiente alfa Cronbach” (p. 239). Esta escala posee 5 rangos de acuerdo con Palella y Martíns (2012) donde se consideran que a partir del 0,80 es confiable.

Tabla 6 Nivel de respuesta obtenido de la ficha de observación

ENCUESTADOS	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	SUMA
Estudiante 1	5	5	4	1	5	1	5	1	1	5	33
Estudiante 2	4	2	2	1	5	1	3	2	2	3	25
Estudiante 3	2	4	4	5	4	1	3	2	2	5	32
Estudiante 4	5	5	3	3	1	4	2	2	2	2	29
Estudiante 5	1	3	5	5	4	1	3	2	2	2	28
Estudiante 6	1	2	1	3	3	3	2	2	1	4	22
Estudiante 7	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	14
Estudiante 8	1	1	1	3	1	3	3	2	1	1	17
Estudiante 9	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	14
Estudiante 10	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	13
Estudiante 11	1	1	2	1	1	3	1	2	1	2	15
Estudiante 12	5	4	4	4	2	2	4	3	4	2	34
Estudiante 13	1	3	2	4	3	2	4	2	3	5	29
Estudiante 14	1	1	2	4	2	2	1	2	1	2	18
Estudiante 15	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	13
Estudiante 16	1	1	2	1	1	3	1	2	1	2	15
Estudiante 17	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	14
Estudiante 18	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	12
Estudiante 19	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	13
Estudiante 20	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	14
VARIANZA	2,15	2	1,49	2,01	2	0,89	1,53	0,15	0,65	1,65	

Nota: Datos tomados de las fichas de observación, aplicada a estudiantes de educación inicial.

Índice de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α = Coeficiente de confiabilidad del cuestionario 0,84

K = Numero de Items del instrumento 10

$\sum_i^K S_i^2$ Sumatoria de la varianza de los Ítems 14.51

S_i^2 Varianza total del instrumento 59,06

Tabla 7 Rangos y niveles de confiabilidad Índice alfa de Cronbach

Rangos del coeficiente	Valoración de fiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

Nota: En la tabla se muestra los rangos y niveles de confiabilidad Índice de alfa de Cronbach

Como se puede apreciar, la encuesta realizada con su respectivo instrumento es de **Excelente confiabilidad** y puede ser aplicada, al obtener el **0,84** de coeficiente.

Procesamiento y Análisis de la información sobre el diagnóstico realizado

La ficha de observación aplicada a 20 estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua” a través de la escala de Likert, que se presentan en los siguientes resultados.

Ítem 1. El niño juega con cuerdas, elásticos, canicas, rosetas en el salón de clase.

Tabla 8 *Juegos tradicionales*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	10%
Casi siempre	1	5%
Algunas veces	1	5%
Muy pocas veces	5	25%
Nunca	11	55%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños juegan determinados juegos tradicionales.
Fuente: elaboración propia

Figura 1 Juegos tradicionales**Nota:**

La figura muestra en términos porcentuales, si los niños juegan determinados juegos tradicionales.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Es evidente que los niños de educación inicial, nunca juegan con métodos tradicionales es decir con la cuerda, el elástico entre otras, se observa que la gran mayoría de niños no han jugado estos juegos tradicionales, y solo un niño siempre, casi siempre y algunas veces ha jugado un mínimo grupo de niños. Esto implica que es urgente implementar los juegos tradicionales.

Ítem 2. Los niños se integran cuando hay fiestas tradicionales en la institución

Tabla 9 Integración a fiestas tradicionales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	5	20%
Muy pocas veces	15	60%
Nunca	5	20%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños se integran cuando hay fiestas tradicionales.

Fuente: elaboración propia

Figura 2 Integración a fiestas tradicionales

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños se integran cuando hay fiestas tradicionales.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla y la figura la mayoría de los niños de educación inicial, en muy pocas veces asisten o se integran a las fiestas tradicionales que se suele hacer en la institución, mientras que un grupo menor de niños se visualiza que algunas veces y nunca se integran a las festividades de carácter tradicional de la institución.

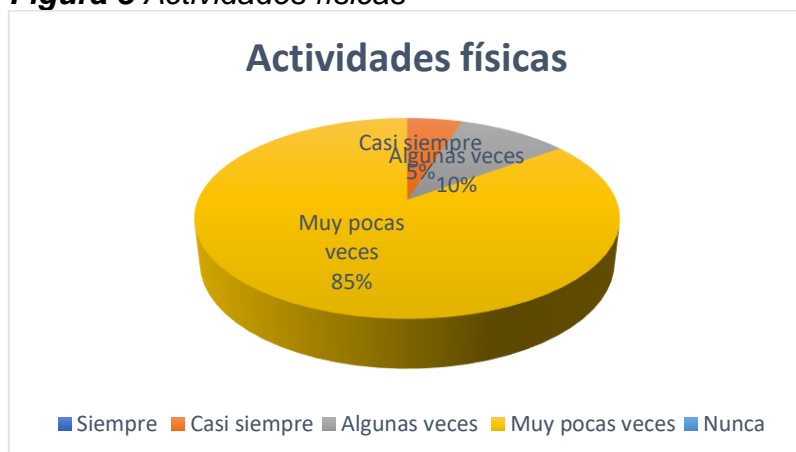
Ítem 3. Los niños realizan actividades físicas mediante la motricidad gruesa

Tabla 10 Actividades físicas

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		0%
Casi siempre	1	5%
Algunas veces	2	10%
Muy pocas veces	17	85%
Nunca		0%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños realizan actividades físicas con su docente.

Fuente: elaboración propia

Figura 3 Actividades físicas

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños realizan actividades físicas.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Se observa tanto en la tabla como en la gráfica que la mayoría de niños muy pocas veces realizan actividades físicas que provoquen en ellos una buena motricidad gruesa. Por otro lado, un porcentaje reducido se observa que casi siempre y algunas veces realizan actividades físicas que promuevan la motricidad gruesa.

Ítem 4. Los niños bailan usando su cuerpo para el movimiento

Tabla 11 Bailan usando el cuerpo

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	10%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	5	5%
Muy pocas veces	3	15%
Nunca	10	50%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños usan su cuerpo para bailar.

Fuente: elaboración propia

Figura 4 Bailan usando su cuerpo

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños usan su cuerpo para bailar.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Se puede apreciar la gran mayoría de los niños de educación inicial, nunca usan su cuerpo para bailar, en pocos porcentajes se observa que algunas veces y muy pocas veces usan su cuerpo para el baile. Mientras que mínimo cantidad de niños se ve que siempre usan el cuerpo para el baile.

Ítem 5. Hay niños que se aíslan al momento de jugar

Tabla 12 Aislamiento al jugar

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	85%
Casi siempre	3	15%
Algunas veces		0%
Muy pocas veces		0%
Nunca		0%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños se aíslan por determinado juego. Fuente: elaboración propia

Figura 5 Aislamiento al jugar

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños se aíslan por determinado juego.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Se evidencia que una gran cantidad de niños siempre se aíslan por jugar, mientras que solo tres niños casi siempre se aíslan por jugar. Esto resulta preocupante, los niños no socializan mediante el juego, lo que implica buscar alternativas de solución para que cada niño pueda participar con su compañero y se pueda socializar mediante determinado juego proporcionado por la docente.

Ítem 6. Cuando entra alguien entra al aula los niños saludan a las personas

Tabla 13 Saludan a las personas

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		0%
Casi siempre		0%
Algunas veces		0%
Muy pocas veces	2	10%
Nunca	18	90%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños saludan a sus mayores.

Fuente: elaboración propia

Figura 6 Saludan a las personas

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños saludan a las personas.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

En este sentido se parecía que los niños en su gran mayoría nunca saludan y un mínimo porcentaje muy pocas veces saludan, hace falta normas de convivencia que respalden o que enseñen a saludar y que a la vez produzca la socialización entre los niños. Es así necesario e imperativo que se implante normas de convivencia y urbanidad como pedir la palabra antes de hablar, ser puntual, saludar, levantar la mano para hablar, entre otras.

Ítem 7. Los niños se comunican entre iguales

Tabla 14 Comunicación entre iguales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		0%
Casi siempre	1	5%
Algunas veces	2	10%
Muy pocas veces	15	75%
Nunca	2	10%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra la comunicación que existe entre los niños. Fuente: elaboración propia

Figura 7 Comunicación entre iguales

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños se comunican entre sí.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Como se puede observar la mayor parte de los niños de educación inicial, muy pocas veces se comunican entre iguales, mientras que un mínimo porcentaje los niños en algunas veces y casi siempre se comunican entre iguales. Es por ello que se debe implementar la socialización que lleva a la comunicación de los niños.

Ítem 8. Se evidencia el respeto, la solidaridad y la amistad entre los niños

Tabla 15 Práctica de valores

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		0%
Casi siempre		0%
Algunas veces	1	5%
Muy pocas veces	5	25%
Nunca	14	70%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños practican valores entre sí.

Fuente: elaboración propia

Figura 8 Práctica de valores

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños practican valores entre sí.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Como se puede evidenciar la práctica de valores como el respeto, la solidaridad y la amistad no son practicados entre los niños, en comparación que algunas veces y muy pocas veces los niños practican los valores relacionados a la amistad, la solidaridad y el respeto. Lo cual hace falta la implementación de practica de valores.

Ítem 9. Se integran todos los niños con juegos tradicionales.

Tabla 16 Integración a juegos tradicionales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		0%
Casi siempre	3	15%
Algunas veces	1	5%
Muy pocas veces	15	75%
Nunca	1	5%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños se integran a los juegos tradicionales. Fuente: elaboración propia

Figura 9 Integración a juegos tradicionales

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños se integran a juegos tradicionales.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

En la mayoría de los niños se observa que los niños muy pocas veces se integran para juegos tradicionales, mientras que en pocos niños se observa que algunas veces se integran para los juegos tradicionales. En ocasiones es por falta de un conocimiento sobre juegos tradicionales.

Ítem 10. Los niños comparten sus rosetas para socializar entre iguales

Tabla 17 *Comparten y socializan*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	10	55%
Muy pocas veces	4	25%
Nunca	6	30%
TOTAL	20	100%

Nota: Esta tabla muestra si los niños comparten sus juguetes con los demás niños.

Fuente: elaboración propia

Figura 10 Comparten y socializan

Nota: La figura muestra en términos porcentuales, si los niños comparten sus juguetes con los demás niños.

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Como se puede apreciar en este ítem la mayoría de los niños algunas veces comparten los juguetes con sus compañeros, mientras que un porcentaje mínimo se observan que nunca y pocas veces comparten sus juguetes con sus compañeros.

2.4. Caracterización de la empresa o institución

Con resolución Nro.MINEDUC-CZ3-2020-00208-R la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”, con código AMI 18B00027; institución de sostenimiento fiscal, jornada Matutina régimen Sierra, jurisdicción Intercultural Bilingüe, tipo de educación ordinaria, modalidad presencial; situada en las coordenadas geográficas datum WGS 84, ZONA 17, Sur Este: 738812, Norte: 9855241; ubicada en la antigua vía Ambato – Guaranda km. 35 El Salado – Llangahua, parroquia Pilahuín, cantón Ambato, Provincia de Tungurahua; perteneciente al Circuito 18D02C09-A, del Distrito Educativo 18D02 Ambato 2 – institución representada por el Lic. Segundo Ati Guzmán, Rector, con cedula de ciudadanía 0603020942.

Nivel de educación Inicial

Subnivel Inicial 2 (infantes de 3 a 5 años)

Educación General Básica, Subniveles

Preparatoria (1er grado), Básica elemental (2do, 3ro, y 4to grado), Básica media (4to, 6to, y 7mo grado), Básica superior (8vo, 9no, y 10mo grado).

Nivel de Bachillerato

Bachillerato General Unificado Técnico, Área Técnica agropecuaria figura profesional. Producción agropecuaria (1ro, 2do, y 3er curso). En la actualidad la institución cuenta con 140 estudiantes y 15 docentes.

Propuesta de la Investigación

Tema de la propuesta: Manual ilustrado con juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización en los niños de educación inicial.

Objetivo general

Diseñar un manual ilustrado con juegos tradicionales que oriente a docentes de la unidad “Llangahua”, para mejorar la socialización en los niños de educación inicial.

Objetivos específicos

Seleccionar la información necesaria sobre juegos tradicionales que enfoque al desarrollo social de los niños y niñas de educación inicial.

Recopilar los juegos tradicionales más adecuados que incentive la socialización y el trabajo en equipo entre los niños y niñas de educación inicial.

Elaborar un manual ilustrado que contenga juegos tradicionales para el desarrollo social de los niños y niñas de educación inicial.

Alcance operativo.

La propuesta de innovación educativa para la realización del manual ilustrado con juegos tradicionales que provoque la socialización entre los infantes de educación inicial, que tiene como alcance la esquematización, la factibilidad, la justificación, el desarrollo y la valoración de expertos. Para que el manual pueda ser usado por los docentes de educación inicial que queda a disposición de las autoridades institucionales la implementación del mencionado manual.

Factibilidad institucional

La factibilidad siguiente manual ilustrado con juegos tradicionales, está enfocado al diseño del manual ilustrado con juegos tradicionales para mejorar la socialización entre los niños y niñas de educación inicial. Este manual es analizado y valorado por expertos para que se aplique en el proceso de enseñanza de juegos tradicionales. Por otro lado, la institución presta todas las facilidades para la realización de esta investigación, y diagnosticar la problemática. Las autoridades por su parte mencionan estar satisfechas con el trabajo realizado.

Factibilidad de Recursos

Existe la factibilidad de recursos tanto de carácter tecnológico, humano, físicos entre otros. Esta propuesta beneficiará a docentes del nivel inicial, ellos adquieren concomimientos en el área de juegos tradicionales y el área de socialización.

Justificación

Esta propuesta se justifica porque existe el interés de implementar el manual de juegos tradicionales. También es interesante porque a través de este manual se pretende que los niños y niñas puedan socializar, mediante el juego que se propone en el manual.

Es importante porque el uso adecuado del material presentado como es el manual de juegos tradicionales, traerá consigo buenos augurios en la socialización de los niños y niñas de educación inicial.

Los principales beneficiados de esta propuesta son todos los niños y niñas de educación inicial como también todos los docentes quienes socializaran entre sus compañeros mediante el uso de manual de juegos tradicionales, aparte de aprender numerosos juegos tradicionales.

Esta propuesta es de impacto traerá un aprendizaje diferente, los niños aprenderán mediante el juego. Su aprendizaje será de manera autónoma donde el docente es el que dirige estos juegos tradicionales.

Desarrollo de la Propuesta

Fundamentación

Para fundamentar la propuesta que se presenta en el manual ilustrado con juegos tradicionales misma que oriente a docentes de la unidad “Llangahua”, en las que se ilustra diferentes juegos tradicionales como el gato y ratón, la rayuela, la gallina ciega, agua de limón, entre otras. Todos ellos contienen el tema, la edad, la duración, la descripción, las reglas, experiencias y evaluación, lo cual sirve para la socialización de los niños, se discurre su grado de conocimiento previo sobre juegos.

Los juegos tradicionales son conocidos en el Ecuador y casi en todo el mundo, cada pueblo tiene un juego en particular, aunque entre alguno de ellos se parecen solo que en algunos lugares cambia el nombre el juego entre los pueblos latinoamericanos.

Por ello necesario fortalecer los juegos tradicionales en las diferentes instituciones educativas, pues entre los estudiantes se ha cambiado estos juegos por aparatos tecnológicos, en que los niños han perdido su destreza motriz por falta de juegos tradicionales en sus instituciones educativas. Es importante el desempeño de los niños en torno los juegos tradicionales de manera individual y grupal, en este sentido se fomentará la socialización, el liderazgo entre iguales, por lo cual es imprescindible crear nuevas estrategias de juegos tradicionales.

Descripción de la propuesta

La propuesta se basa en el desarrollo y conocimiento de diferentes juegos tradicionales que conlleven a la socialización entre iguales. Que vigorice un aprendizaje significativo entre los niños para desarrollar habilidades y destrezas de carácter motriz como también fortalecer el ámbito social, que se detallan a continuación. En este sentido los juegos tradicionales han sido programados que se presentan como edad, duración, organización, recurso, descripción, reglas y evaluación.

Juegos tradicionales para fortalecer la socialización:

Tabla 18. Actividades y recursos de enseñanza

Nº	Juegos	Socialización
1	El gato y el ratón	El juego fortalece los vínculos afectivos individuales y colectivos.
2	La gallina ciega	El juego contiene procesos cognitivos y de personalidad entre los niños.
3	Agua de limón	El juego estimula las habilidades socioemocionales y autorregulación de su propio cuerpo.
4	El baile de la silla	El baile les ayuda a hacer nuevos amigos y mejorar la socialización.
5	Salto de la cuerda	El juego desarrolla sentidos de confianza en sí mismo y agudiza sus habilidades sociales y motrices.
6	Rayuela	El juego desarrolla la relación en el contexto natural y social que le rodea.
7	Ensacados	El juego fomenta el liderazgo y genera emociones, satisfacción y el bienestar entre sí.
8	Canicas	El juego permite el desarrollo personal y social.
9	Halando la cuerda	El juego toma conciencia de respetar turnos y reglas.
10	Piedra, papel, tijera.	El juego busca que los niños construyan su propio conocimiento.

Fuente: elaboración propia

Juegos tradicionales y populares

El gato y el ratón. Es un juego, donde todos los participantes se toman las manos, y forman una cadena en círculo hay dos participantes que no forman parte de la ronda, son el gato y le ratón, que contiene edad, que en este caso es de 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. En este sentido el gato no puede romper el círculo, solo puede entrar si los participantes se descuidan y dejan que pase, la evaluación se desarrolla en el ámbito de desarrollo y aprendizaje, de convivencia.

Figura 11 Juego gato y ratón



Nota: Esta figura muestra el juego el gato y el ratón entre los niños

La gallinita ciega. Los participantes deben elegir a quien llevará la venda por sorteo o afinidad, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. en este caso es de 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. Los otros niños se colocarán alrededor de la gallinita y esta intentará atraparlos, una vez atrape a alguno deberá de reconocerlo únicamente utilizando sus manos. Si un jugador es atrapado y reconocido por la gallinita ciega, este es eliminado del juego. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje en la convivencia.

Figura 12 Juego gallinita ciega



Nota: Esta figura muestra el juego de la gallinita ciega entre los niños.

Agua de limón. El juego se centra en seleccionar a uno de los jugadores para ser el árbitro en la primera ronda del juego. Luego los otros jugadores se tomarán de las manos y harán un círculo. Estos deberán esperar por la indicación del árbitro para saber en qué sentido girar. En este caso es de 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. No se permite discriminación entre los participantes. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje en la convivencia.

Figura 13 Juego Agua de limón



Nota: Esta figura muestra el juego Agua de limón entre los niños.

El baile de la silla. Uno de los más populares en donde se ponen sillas juntas, pero en sentido intercalado, teniendo siempre una silla menos de la cantidad de jugadores. Todos deben moverse al ritmo de la música. En este caso es de 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje en la convivencia.

Figura 14 Juego baile de la silla



Nota: Esta figura muestra el baile de la silla entre los niños

Saltar la cuerda. Ubicar a 2 niños en los extremos mientras que un niño jugador se coloca justo en medio de la cuerda preparado para saltar y las 2 personas que sujetan la cuerda deberán de empezar a girarla. El primer jugador deberá realizar tantos saltos como le sea posible sin tocar la cuerda. La edad a la cual está dirigida es entre los 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. No topar la cuerda mientras este en movimiento. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje en la convivencia.

Figura 15 Juego salto de la cuerda



Nota: Esta figura muestra el juego el salto de la cuerda entre los niños.

La rayuela. Para comenzar el juego dibuja en el patio con una tiza de colores la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10, también necesitamos una ficha y el niño debe situarse detrás del primer número, con la ficha en la mano, y ha de lanzar, el cuadrado en el que caiga se denomina “casa” y no se puede pisar. Las

edades para jugar son entre los 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. Respetar el turno de participación. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje mediante la Expresión corporal y motricidad.

Figura 16 Juego la rayuela



Nota: Esta figura muestra el juego de la rayuela entre los niños

Los ensacados. Las instrucciones para jugar carrera de ensacados son muy simples únicamente deberás conseguir algunos costales, colocar a los jugadores en dichos costales y alinearlos a todos los jugadores en la línea de salida. Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida. Las edades para jugar son entre los 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje mediante la Expresión corporal y motricidad.

Figura 17 Juego los ensacados



Nota: Esta figura muestra el juego los ensacados entre los niños

Las canicas. Dibuja un círculo a unos 2 o 3 metros de distancia de todos los participantes. Luego coge entre 5 o 10 canicas por cada participante y colócalas al centro del círculo luego intenta sacar todas las canicas que se encuentre en el círculo que acabaste de dibujar. Una vez decidan el orden de los turnos de los jugadores, estarán listos para comenzar a jugar. Las edades para jugar son entre los 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje mediante la Expresión corporal y motricidad.

Figura 18 Juego las canicas



Nota: Esta figura muestra el juego Las canicas entre los niños.

Halando la cuerda. Es un juego en el que se forman dos equipos a los extremos de una soga, que tiene al medio una pañoleta o banderilla atada. Cada equipo deberá tirar simultáneamente de la soga para llevar la banderilla a su terreno, y ganará el que lo logre. Formación de dos equipos igualdad de integrantes. Las edades para jugar son entre los 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje mediante la Expresión corporal y motricidad.

Figura 19 Juego halando la cuerda



Nota: Esta figura muestra el juego halando la cuerda entre los niños.

Piedra, Papel, Tijera. Este juego se juega en parejas, Los jugadores se deben poner uno frente al otro con una mano a la espalda y decir en alto: piedra, papel o tijera, justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana. Los dos jugadores que van a jugar al "piedra, papel, tijera" se sitúan uno frente al otro, con las manos en la espalda. Las edades para jugar son entre los 4 a 5 años, la duración será de 20 minutos, el juego se desarrollará en exterior (patio, cancha de césped), el recurso es humano. La evaluación se desarrolla el ámbito de desarrollo y aprendizaje mediante la Expresión corporal y motricidad.

Figura 20 Piedra, Papel, Tijera



Nota: Esta figura muestra el juego piedra, papel y tijera entre los niños.

Implementación de la propuesta

La implementación de la propuesta, se ha diseñado las planificaciones correspondientes que dan respaldo a los conocimientos que se darán dentro de la educación inicial. Esta planificación contiene actividades, recursos, juegos, estrategias, para lograr que los niños de educación inicial puedan socializar entre iguales.

Se ha implementado la metodología constructivista, el niño crea su propio conocimiento, y también cada niño tiene un conocimiento previo, lo cual hace una interacción activa, misma que es eje principal del proceso educativo. Como también se presenta las planificaciones que determinan el ámbito, destreza, actividad, recursos, e indicadores de logros, que a continuación se presenta.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: “A”		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: CONVIVENCIA				
Objetivo del subnivel: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
CONVIVENCIA	Participar en juegos grupales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.	<p>* Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia)</p> <p>* Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica.</p> <p>* Presentar el juego “EL GATO Y EL RATÓN” en un video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=iX7W8guYXZA</p> <p>* Diálogo del video observado</p> <p>¿Qué acciones se debe realizar en el juego?</p> <p>¿Cuál es la función del personaje que cumple el gato?</p> <p>* Memorizar el diálogo que debe realizar el gato y el ratón. Ratón, ¡ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerte quiero! ¡Cómeme si puedes! ¿Estás gordito? ¡Hasta la punta de mi rabito!</p> <p>* Conocer las reglas del juego</p> <p>* Jugar el juego “EL GATO Y EL RATÓN” en el patio con todos los niños/as.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio 	Participa en juegos grupales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: “A”		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: CONVIVENCIA				
Objetivo del subnivel: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
CONVIVENCIA	Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatía más estables.	<ul style="list-style-type: none"> * Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia) * Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica. * Presentar el juego “LA GALLINA CIEGA” en un video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=jPu0nYSGgtk <ul style="list-style-type: none"> * Diálogo del video observado ¿Qué acciones se debe realizar en el juego? ¿Qué personaje se elige para el juego? ¿Cuál es el rol que cumple la gallina ciega? <ul style="list-style-type: none"> * Conocer las reglas del juego * Jugar el juego “LA GALLINA CIEGA” en el patio con todos los niños/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Pañuelo 	Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatía más estables.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: “A”		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: CONVIVENCIA				
Objetivo del subnivel: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
CONVIVENCIA	Demostrar sensibilidad entre deseos, emociones y sentimientos de otras personas.	<p>* Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia)</p> <p>* Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica.</p> <p>* Presentar el juego “AGUA DE LIMÓN” en un video.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=x_jJA7pkX_w</p> <p>* Diálogo del video observado</p> <p>¿Qué acciones se debe realizar en el juego?</p> <p>¿Cómo se deben agruparse los jugadores?</p> <p>* Memorizar el diálogo que debe cantar los integrantes.</p> <p>AGUA DE LIMÓN, VAMOS A JUGAR, EL QUE QUEDA SOLO, SOLO QUEDARÁ !JEY!</p> <p>* Conocer las reglas del juego</p> <p>* Jugar el juego “AGUA DE LIMÓN” en el patio con todos los niños/as.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio 	Demuestra sensibilidad entre deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: “A”		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: CONVIVENCIA				
Objetivo del subnivel: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
CONVIVENCIA	Incrementar su campo de interrelación con otras personas interactuando con mayor facilidad.	<p>* Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia)</p> <p>* Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica.</p> <p>* Presentar el juego “EL BAILE DE LA SILLA” en un video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo</p> <p>* Diálogo del video observado</p> <p>¿Qué acciones se debe realizar en el juego?</p> <p>¿Quiénes giran alrededor de las sillas?</p> <p>¿Quién es el ganador?</p> <p>* Conocer las reglas del juego</p> <p>* Jugar el juego “EL BAILE DE LA SILLA” en el patio con todos los niños/as.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Sillas 	Incrementa su campo de interrelación con otras personas interactuando con mayor facilidad.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: “A”		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: CONVIVENCIA				
Objetivo del subnivel: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
CONVIVENCIA	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.	<p>* Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia)</p> <p>* Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica.</p> <p>* Presentar el juego “SALTAR LA CUERDA” en un video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=r7ofZPkgVQc</p> <p>* Diálogo del video observado</p> <p>¿Qué acciones se debe realizar en el juego?</p> <p>¿Cuántas personas deben mover la cuerda?</p> <p>¿Cuándo pierden el juego los jugadores?</p> <p>* Conocer las reglas del juego</p> <p>* Jugar el juego “SALTAR LA CUERDA” en el patio con todos los niños/as.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Cuerda 	Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”			NIVEL: INICIAL II	
AÑO LECTIVO: 2022-2023			GRUPO: 4 A 5 AÑOS	
PARALELO: “A”			TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA	
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ			EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO	
ÁMBITO: EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD				
Objetivo del subnivel: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> * Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia) * Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica. * Presentar el juego “LA RAYUELA” en un video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=Yd-3KhTgf8I <ul style="list-style-type: none"> * Diálogo del video observado ¿Qué acciones se debe realizar en el juego? ¿Quién es el ganador? * Presentar el diagrama de la rayuela en el patio * Conocer las reglas del juego * Jugar el juego “LA RAYUELA” en el patio con todos los niños/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Tizas 	Salta de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "LLANGAHUA"			NIVEL: INICIAL II	
AÑO LECTIVO: 2022-2023			GRUPO: 4 A 5 AÑOS	
PARALELO: "A"			TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA	
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ			EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO	
ÁMBITO: EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD				
Objetivo del subnivel: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	<p>Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.</p>	<p>* Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia)</p> <p>* Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica.</p> <p>* Presentar el juego "LOS ENSACADOS" en un video.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=QIRqz026KI8</p> <p>* Diálogo del video observado</p> <p>¿Qué acciones se debe realizar en el juego?</p> <p>¿Quién es el ganador?</p> <p>¿Qué materiales se utiliza?</p> <p>* Conocer las reglas del juego</p> <p>* Jugar el juego "LOS ENSACADOS" en el patio con todos los niños/as.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Sacos 	<p>Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.</p>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "LLANGAHUA"		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: "A"		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD				
Objetivo del subnivel: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Orientar en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones dentro-fuera, cerca - lejos.	<ul style="list-style-type: none"> * Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia) * Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica. * Presentar el juego "LAS CANICAS" en un video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=ncU1rghUubY <ul style="list-style-type: none"> * Diálogo del video observado ¿Qué acciones se debe realizar en el juego? ¿Quiénes son los ganadores? ¿Qué materiales se utiliza? * Conocer las reglas del juego * Jugar el juego "LAS CANICAS" en el patio con todos los niños/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Tizas ➤ Canicas 	Orienta en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones dentro-fuera, cerca - lejos.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”			NIVEL: INICIAL II	
AÑO LECTIVO: 2022-2023			GRUPO: 4 A 5 AÑOS	
PARALELO: “A”			TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA	
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ			EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO	
ÁMBITO: EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD				
Objetivo del subnivel: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias largas cortas.	<p>* Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia)</p> <p>* Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica.</p> <p>* Presentar el juego “Halando la cuerda” en un video.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=XXYt4N2ZUxo</p> <p>* Diálogo del video observado</p> <p>¿Qué acciones se debe realizar en el juego?</p> <p>¿Quiénes son los ganadores?</p> <p>¿Qué materiales se utiliza?</p> <p>* Conocer las reglas del juego</p> <p>* Jugar el juego “HALANDO LA CUERDA” en el patio con todos los niños/as.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Soga ➤ Pañuelo 	Realiza desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias largas cortas.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE INICIAL II				
DATOS INFORMATIVOS:				
INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “LLANGAHUA”		NIVEL: INICIAL II		
AÑO LECTIVO: 2022-2023		GRUPO: 4 A 5 AÑOS		
PARALELO: “A”		TIEMPO ESTIPULADO: UNA SEMANA		
DOCENTE: LIC. MARGARITA RODRÍGUEZ		EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO JUGANDO		
ÁMBITO: EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD				
Objetivo del subnivel: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.	<ul style="list-style-type: none"> * Realizar actividades iniciales (saludo, estado de tiempo, fecha, asistencia) * Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales que conoce o práctica. * Presentar el juego “PIEDRA, PAPEL, TIJERA” video. Link: https://www.youtube.com/watch?v=hpLBepkfCE8 <ul style="list-style-type: none"> * Diálogo del video observado ¿Qué acciones se debe realizar en el juego? ¿Quiénes son los ganadores? ¿Qué partes del cuerpo utilizamos? <ul style="list-style-type: none"> * Conocer las reglas del juego * Jugar el juego “PIEDRA, PAPEL, TIJERA” en el patio con todos los niños/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pictogramas ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Parlantes ➤ Pizarra ➤ Marcadores ➤ Patio ➤ Soga ➤ Pañuelo 	Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.

CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Esta propuesta se ha expuesto a expertos para que puedan valorar mediante los resultados que han arrojado, para posteriormente se pueda aplicar.

3.1. Valoración por expertos de la propuesta

Para poder valorar la propuesta sobre la guía de juegos tradicionales, se envió a dos expertos que puedan valorar y emitir un comentario de acuerdo a la experiencia en su campo de experticia. Se ha enviado diversas preguntas que se proponen al examinador sobre los juegos tradicionales, en que la escala valorativa es de excelente a insuficiente, para lo cual los expertos lo valoran.

En la valoración participa la coordinadora de educación inicial y la psicóloga educativa, de la U.E.I.B. “Llangahua”.

3.2. Valoraciones obtenidas de los expertos

Tabla 19: Valoración de Expertos

Criterios	Valoración	Experto 1	Experto 2
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado de la propuesta.		Excelente	Excelente
Tiene Coherencia. La información es organizada y sistematizada.		Excelente	Excelente
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.		Excelente	Excelente
Los juegos planteados son adaptados para promover la socialización entre iguales.		Excelente	Excelente
Los juegos son tradicionales para propiciar la socialización en los niños.		Excelente	Excelente
La propuesta es útil para el docente y aplicable a los niños de educación inicial.		Excelente	Excelente

Fuente: elaboración propia

Análisis de los resultados obtenidos de la valoración

En este sentido los expertos dan una respuesta favorable, debido a la concordancia de la propuesta la misma ayudará a los docentes, con una ponderación de excelente.

CONCLUSIONES

- El estudio que se presentó mediante la fundamentación de las teorías sobre juegos tradicionales y socialización, han sido tomado de diferentes autores que respaldan la información necesaria sobre la falta juegos tradicionales en las instituciones educativas, lo que provoca el desinterés de una buena socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.
- A través de un diagnóstico aplicado a niños de educación inicial se identifica que los niños practican de manera irregular los juegos tradicionales en su institución educativa, es así que no ha mejorado la socialización de manera adecuada entre los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.
- En este sentido se ha diseñado un manual ilustrado con juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización entre los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.
- Se ha demostrado la efectividad del manual ilustrado con juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes la fundamentación en teorías sobre juegos tradicionales y socialización, misma que se puede tomar en cuenta la opinión de diferentes autores que respalden la información necesaria sobre juegos tradicionales en las instituciones educativas, para poder dar la importancia necesaria a la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.
- Se sugiere a los docentes hacer un diagnóstico continuo dirigido a niños de educación inicial para identificar si los niños practican de manera regular juegos tradicionales en su institución educativa, para mejorar la socialización de manera adecuada entre los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.
- Se recomienda a los docentes usar el manual ilustrado con juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización entre los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.
- Se recomienda a los docentes capacitarse mediante el manual ilustrado con juegos tradicionales orientado a docentes, con el propósito de mejorar la socialización en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”.

BIBLIOGRAFÍA

- Sailema, A., & Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Ambato: Universidad técnica de Ambato. Obtenido de <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Rivas, F., & Sullca, R. (2017). Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "santa teresita" san jerónimo, Andahuaylas 2017. *tesis de maestría*. Perú: Universidad Tecnológica de los Andes. Obtenido de <https://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/utea/71/3/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf>
- Arias, E., Olivo, N., & Valdéz, M. (2016). El juego y la socialización del niño: una experiencia desde las prácticas pedagógicas en el instituto mixto el nazareno. *Tesis de maestría*. Colombia: Universidad de Cartagena en convenio universidad del Tolima. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5051/Proyecto%20final%20Estefany%20Arias%201.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Maldonado, M. (2017). El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil "josé miguel garcía moreno" de la ciudad de loja. Periodo 2012- 2013. Lineamientos alternativos. *Tesis de Maestría*. Loja: Universidad Nacional de Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21357/1/Tesis%20Lista.pdf>

Fernández, Z., Morelva, L., Alarcón, J., & Romero, R. (2019). Los Juegos

Infantiles en el Proceso de Socialización del Pueblo Añu. *Boletín*

Antropológico, 27(77), 281-306. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/712/71222499002.pdf>

Meneses, M., & Monge, M. (2016). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista*

Educación, 25(2), 113-124. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de

habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución

educativa san juan bautista de catacaos - piura. *tesis de doctorado*. Piura:

Universidad de Piura. Obtenido de

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf

Chicaiza, V. (2017). Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social

de los niños/as de 4 -5 años de la escuela de educación básica Juan

Francisco Montalvo del cantón Pillaro. *Tesis*. Ambato: Universidad técnica

de Ambato. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/9414/1/Chicaiza%20Tenorio%2c%20Viviana%20Alexandra.pdf>

Carrillo, D. (2017). Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la

expresión corporal en niños/niñas de 4-5 años de la unidad educativa Juan

Montalvo de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. *Tesis de*

Maestría. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Paredes, J. (2016). El deporte como juego: un análisis cultural. Universidad de.

Flinchun, B. (2018). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for

Tomorrow Recreation and Dance. *Journal physical Education*, 62-67.

- Torbert, & Schnieder. (2016). Positive Multicultural Interaction. *Journal Physical Education, Recreation and Dance*, 40-44.
- Díaz, M. (2018). *Atención temprana y desarrollo infantil*. España: Editorial Procompal.
- Solís, A. (2017). El juego dirigido y la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años de la unidad educativa “león becerra” del cantón ambato. *Tesis de Maestría*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2016). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Flores, P. F., Maguiña, K. L., & Sánchez, L. E. (2019). *Juegos tradicionales para la Interacción Social en niños(as) de 4 y 5 años de tres-I.E. I- Nuevo Chimbote, 2018*. Nuevo Chimbote – Perú: INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE. Obtenido de <https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO907082860/juegosparalainteraccionesocial.pdf>
- Anupama, G., Jyoti, Benni, & Shivalingappa, J. (2021). Effectiveness of the game-based learning over traditional teaching–learning strategy to instruct pharmacology for Phase II medical students. *J Educ Health Promot*, 10(91). Obtenido de doi: 10.4103/jehp.jehp_624_20
- Alcaraz, V. (2021). *Jugar en positivo. Vivencia emocional de los estudiantes de educación primaria al participar en juegos motores y deportivos*. Universidad de Murcia. doi:<http://hdl.handle.net/10201/111584>
- Rengifo, P. S. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*. Lima Perú:

- Universidad Cayetano Heredia. Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moya, C. V. (2016). *Juegos tradicionales quiteños en el fortalecimiento de la identidad cultural de niños y niñas de 5 a 6 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12365/1/T-UCE-0010-1482.pdf>
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho*. Lima Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e-4537-b7b8-10aee9eb1d17/content>
- Sarlé, P. (2017). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista Digital*, 1-136. Obtenido de <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644/3282>
- Leontiev, A. (1992). *Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar* In: VIGOTSKI, L. et al. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone.
- Chateau, J. (1987). *O Jogo e a Criança*. São Paulo: Summus Editorial.
- Fauzi. (2016). Formation of Child Character Through Game Cim-ciman " Faculty of Tarbiyah IAIN Purwokerto.
- Suparno, H. M. (2018). The Importance of Traditional Games to Improve Children's Interpersonal Skill. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 249. Obtenido de <https://docplayer.net/144203839->

The-importance-of-traditional-games-to-improve-children-s-interpersonal-skill.html

Wallon, H. (1981). *A Evolução Psicológica da Criança*. Lisboa: Edição 70.

Graván, P. R., & Sánchez, R. B. (2022). *Dibujando espacios de futuro inclusivos con TIC en Educación Infantil. III Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Obtenido de http://citei.us.es/images/pdf/actas_citei22.pdf

Vygotsky. (1989). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Obtenido de

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf

Vygotsky, L. (1997). *Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V*. Madrid:

Visor. Obtenido de <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>

Piaget, J. (1973). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar.

Obtenido de <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>

Montessori, M. (1949). *Mente absorvente. Tradução de Pedro da Silveira*.

Portugal: Portugália. Obtenido de

<https://downloads.editoracientifica.org/articles/200400204.pdf>

Kishimoto, T. M. (2008). *O brincar e suas teorias*. Sao Paulo, Brazil : Cengage

Learning. Obtenido de <https://www.worldcat.org/title/brincar-e-suas-teorias/oclc/527382931>

Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São

Paulo: Moderna. Obtenido de

<https://www.estantevirtual.com.br/livros/adriana-friedmann/brincar-crescer-e-aprender-o-resgate-do-jogo-infantil/3465796279>

Freitas, S. (2019). Los juegos tradicionales en la educación física escolar: la percepción de los profesores sobre su uso en clase. *Pedagogía*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/jogos-tradicionais#>

Bélgica, B., & Mero, M. m. (2020). Clima Escolar: Premisa para la Estimulación Infantil. *Polo del Conocimiento*. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0001-9859-4780>

Sepúlveda, F. (2018). El ambiente como potenciador del desarrollo integral de los niños. *Maguared*, 1-115. Obtenido de <https://maguared.gov.co/el-ambiente-como-potenciador-de-los-ninos/>

Palacios, J. (1995). *Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva*. Porto Alegre: Artes Médicas.

León, F. S. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Ciencia*, 12(30), 143-159. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>

Mattson, G., Kuo, D., Yogman, M., & Baum, R. (2019). Psychosocial Factors in Children and Youth With Special Health Care Needs and Their Families. *Pediatrics*, 143(1). doi:<https://doi.org/10.1542/peds.2018-3171>

Sege, ., Bethell, ., Linkenbach, ., Jones, ., Klika, B., & Pecora, . (2017). *Balancing Adverse Childhood Experiences With HOPE: New Insights Into the Role of Positive Experience on Child and Family Development*. The Medical Foundation. Retrieved from <https://hria.org/wp-content/uploads/2017/05/Balancing-ACEs-with-HOPE.pdf>

- Hagan, ., Shaw, ., & Duncan, . (2017). *Guidelines for Health Supervision of Infants, Children, and Adolescents. 4th ed. Elk Grove Village, IL. American Academy of Pediatrics*. Retrieved from https://learn.pcc.com/wp/wp-content/uploads/UC2017_Bright_Futures.pdf
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación* (6° ed.). McGRAW-HILL. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, A., & Arellano, C. (2020). *La Investigación Científica Una aproximación para los estudios de posgrado*. (1° ed.). Universidad Internacional del Ecuador.
- Maldonado, J. (2018). *Metodología de la investigación social: Paradigmas: Cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario* (1° ed.). Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=FTSjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n+social:+Paradigmas:+Cuantitativo,+sociocr%C3%ADtico,+cualitativo,+complementario.+&ots=6l8L4UKI12&sig=aOWldhV-Rw1zqyVLOoRHveF61Qw&redir>
- Ponte, J. (2020). *Guía metodológica para el desarrollo de trabajos científicos en el nivel de conocimientos de investigación de estudiantes universitarios. Ancash, 2019*. Respsitorio UCV. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41950>
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa* (3° ed.). Caracas: FEDEUPEL. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/000628576f51732890350>


Gómez, R. (2019). Evolución científica y metodológica de la economía .

Unversidad de Málaga.

ANEXOS

Anexo 1

Autorización de la Institución Educativa

 **UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL
BILINGÜE "LLANGAHUA"** 

Oficio No. 0063 – 2022 –UEIB LL-R
Ambato, 5 de diciembre del 2022

Licenciada
Lida Margarita Rodríguez Rodríguez
DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL UEIB LLANGAHUA
Presente.-

De mi consideración:

Extiendo un cordial y atento saludo y a la vez desearle éxitos en sus funciones que desempeñe en bien las niñas y niños de nuestra Institución.

En referencia al oficio S/N de fecha 01 de diciembre del 2022, vista y analizado el pedido conjuntamente con la Comisión Pedagógica de la Institución, se **autoriza** a la Lic. Lida Margarita Rodríguez Rodríguez a que se realice el proceso de Investigación y Desarrollo del proyecto de Titulación, **JUEGOS TRADICIONALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACION INICIAL**.

Para los fines pertinentes..

Atentamente


Prof. Segundo Ati Guzmán
RECTOR DE LA UEIB. LLANGAHUA



Cc: archivo

Llangahua El Salado - Pilahuin - Ambato - Tungurahua - Ecuador
18600027@gmail.com
Telf: 0939031192

Anexo 2

Instrumento de evaluación

Tema: Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial.

Objetivo de la investigación: Proponer juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la unidad educativa intercultural bilingüe “Llangahua”

Objetivo del instrumento: A través de la presente ficha de observación se pretende observar el comportamiento de los niños de educación inicial de la unidad educativa intercultural bilingüe “Llangahua”, en el momento en el que juegan, con el propósito de determinar la interacción social que produce el juego.

Indicaciones:

La evaluación de los aspectos, se la realizará a través de una escala de Likert, con el siguiente detalle;

Muy de acuerdo	de	De acuerdo	Algo de acuerdo	de	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5		4	3		2	1

N°	Ítem	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	Cuando se le propone jugar al niño, este se muestra entusiasmado.					
2	El niño se emociona al hablar de juegos virtuales.					
3	Si el juego contiene ejercicio o actividad física el niño se oponen a jugar					
4	El niño sigue las instrucciones cuando se trata de un juego de reglas.					
5	El niño recrea a través del juego sus propias vivencias.					
6	En los juegos de competencia el niño se frustra si no gana.					
7	En medio del juego los niños manifiestan compañerismo ayudándose entre sí					
8	En los juegos grupales el niño se incluye al grupo.					
9	En el juego el niño se relaciona y promueve lazos afectivos de forma colectiva.					
10	El niño es espontaneo en su decisión de continuar jugando.					

Anexo 3

Validación por experto instrumento de evaluación



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Lida Margarita Rodríguez Rodríguez
PROGRAMA: Desarrollo e innovación curricular
TEMA DE INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

Proponer juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"

OBJETIVO ESPECÍFICOS:

1. Fundamentar teóricamente la importancia de los juegos tradicionales para la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"
2. Identificar los juegos tradicionales más apropiados para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"
3. Diseñar una guía que contenga diferentes juegos tradicionales que mejore la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"
4. Demostrar la efectividad de los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"

NOMBRE DEL VALIDADOR: Luz Esthela Masabanda Guapisaca

PROFESIÓN: Mg. Educación Inicial

OCUPACIÓN: Docente

TÍTULO: Mg. Educación Inicial

ESCALA DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Cuestionario

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	El instrumento de medición cumple con el diseño adecuado	✓	
2	El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de investigación	✓	
3	En el instrumento de recolección de datos se menciona las variables de investigación	✓	
4	El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación	✓	
5	El instrumento de recolección de datos se relaciona con la variable de estudio	✓	
6	La redacción de la pregunta tiene sentido coherente	✓	
7	Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relaciona con cada uno de los indicadores	✓	
8	El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos	✓	
9	Del instrumento de medición son entendibles sus alternativas de respuesta	✓	
10	El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos obtenidos	✓	

OBSERVACIONES.....

Firma del validador

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO
FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR**

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Lida Margarita Rodríguez Rodríguez
PROGRAMA: Desarrollo e innovación curricular
TEMA DE INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:
 Proponer juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"

OBJETIVO ESPECÍFICOS:

1. Fundamentar teóricamente la importancia de los juegos tradicionales para la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"
2. Identificar los juegos tradicionales más apropiados para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"
3. Diseñar una guía que contenga diferentes juegos tradicionales que mejore la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"
4. Demostrar la efectividad de los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua"

NOMBRE DEL VALIDADOR: Adela Carina Valencia Valencia
PROFESIÓN: Pcs. Educativa
OCUPACIÓN: Pcs. Educativa
TÍTULO: Psicóloga Educativa y Orientadora Vocacional

ESCALA DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Cuestionario

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	El instrumento de medición cumple con el diseño adecuado	✓	
2	El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de investigación	✓	
3	En el instrumento de recolección de datos se menciona las variables de investigación	✓	
4	El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación	✓	
5	El instrumento de recolección de datos se relaciona con la variable de estudio	✓	
6	La redacción de la pregunta tiene sentido coherente	✓	
7	Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relaciona con cada uno de los indicadores	✓	
8	El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos	✓	
9	Del instrumento de medición son entendibles sus alternativas de respuesta	✓	
10	El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos obtenidos	✓	

OBSERVACIONES.....

Firma del validador



Anexo 4

Evidencia fotográfica

EL GATO Y EL RATÓN



LA GALLINA CIEGA



AGUA DE LIMÓN



EL BAILE DE LA SILLA



SALTAR LA CUERDA



RAYUELA



LOS ENSACADOS



LAS CANICAS



HALANDO LA CUERDA



PIEDRA PAPEL, TIJERA

