



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

UNIDAD DE TITULACIÓN EN PROGRAMAS DE POSGRADO

TEMA:

LOS JUEGOS DE SALÓN PARA EL DESARROLLO PSICOEMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DR. LUIS FELIPE BORJA, PROVINCIA EL ORO, CANTÓN EL GUABO, AÑO LECTIVO 2021-2022.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

AUTORA: TINOCO AGUIRRE EDITH ROSARIO

TUTORA: MSC. MARGRATHE YOLANDA PAZ ALCÍVAR

ASESOR: MSC. LENIN OMAR LARA CASTRO

Ibarra-Ecuador

2023

DEDICATORIA

Dedicado especialmente para mi Esposo, quien ha estado conmigo en el tiempo que he realizado la investigación además de ser el motor para el cumplimiento de todas las metas que he logrado alcanzar en mi vida tanto personal y profesional y a mi madre quien me ha apoyado incondicionalmente en el camino para lograr ser una profesional de éxito.

Edith Tinoco.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a todos mis docentes y compañeras maestranteras, que han sabido guiarme y acompañarme convirtiéndose en baluartes fundamentales para la culminación con éxito estetrabajo.

A la Facultad de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte por todas las facilidades brindadas y el apoyo incondicional durante el proceso de aprendizaje y quienes fueron los guías en el desarrollo de esta investigación.

A la Escuela Dr. Luis Felipe Borja por su apoyo invaluable durante el desarrollo de mi trabajode Investigación.

A la Msc. Yolanda Paz Alcívar, tutor de esta tesis quien con su sabiduría supo orientarme teórica y metodológicamente para el desarrollo de la investigación animándome en todo momento con su generosa perseverancia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0703614735		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Tinoco Aguirre Edith Rosario		
DIRECCIÓN:	Guayas y decima norte		
EMAIL:	ertinocoa@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	936256	TELÉFONO MÓVIL:	0985259584

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LOS JUEGOS DE SALÓN PARA EL DESARROLLO PSICOEMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DR. LUIS FELIPE BORJA, PROVINCIA EL ORO, CANTÓN EL GUABO, AÑO LECTIVO 2021-2022.
AUTOR (ES):	TINOCO AGUIRRE EDITH ROSARIO
FECHA: DD/MM/AAAA	17/01/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO <input checked="" type="checkbox"/>
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magister en educación inicial
ASESOR /DIRECTOR:	Dra. Yolanda Paz Alcívar

2. CONSTANCIAS

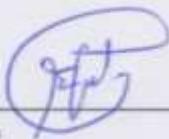
La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 18 días del mes de enero de 2023

LA AUTORA:

Nombre: Edith Rosario Tinoco Aguirre

Firma

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized initials and a surname, positioned above a horizontal line.

Conformidad con el documento final

Ibarra, 17 de enero de 2023

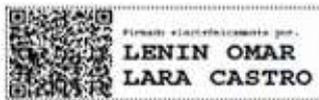
MSc. Yolanda Paz Alcívar
Tutora

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señora Tutora:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado "Los Juegos De Sakón Para El Desarrollo Psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, Provincia El Oro, Cantón El Guabo, Año Lectivo 2021-2022" de la maestrante Tinoco Aguirre Edith Rosario, de la Maestría de Educación Inicial, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	MSc. Margrath Yolanda Paz Alcívar	
Asesor/a	MSc. Lenin Omar Lara Castro	

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del Problema.....	1
1.2. Antecedentes	3
1.3. Objetivos de Investigación	4
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	4
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	4
1.2.3. <i>Preguntas de Investigación</i>	4
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Marco Referencial	7
2.2. Marco Conceptual	9
2.2.1. El Juego en Educación Infantil	9
2.2.1. <i>Definiciones del Juego Infantil</i>	10
2.2.2. <i>Tipología del Juego Infantil</i>	11
2.1.1.2. <i>Caracterización de los Juegos de Salón</i>	15
2.3. Desarrollo Psicoemocional del niño	17
2.3.1. <i>¿Qué son las Emociones?</i>	17
2.3.1.1. <i>Desarrollo Emocional</i>	18
2.3.1.2. <i>Desarrollo Psicoemocional</i>	19
2.3.2. <i>Desarrollo Social</i>	21
2.4. Importancia del Juego de Salón	24
2.4.1. <i>Beneficios del Desarrollo Psicoemocional en los Niños</i>	25
2.5. Marco Legal	28
2.5.1. <i>Bases Legales</i>	28
CAPITULO III	30
3.1.2. <i>Tipo de Investigación</i>	32
3.1.3. <i>Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación</i>	32
3.1.3.1. <i>Métodos</i>	32
3.1.3.2. <i>Técnicas</i>	33
3.1.3.3. <i>Instrumentos</i> .	34

3.1.3.4. <i>Participantes</i>	34
3.1.3.5. <i>Procedimiento y Análisis de Datos</i>	34
CAPÍTULO IV	36
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
4.1. Variable Juegos de Salón	36
4.2. Variable Estado Psicoemocional	41
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES	53
CAPÍTULO V	55
Introducción	55
Justificación	56
Desarrollo de la propuesta	57
Sustento teórico y metodológico	57
Objetivos	58
Objetivo general	58
Objetivos específicos:	58
REFERENCIAS	78
ANEXOS	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descripción del área de estudio	30
Tabla 2. Participación en los juegos de salón	36
Tabla 3. Socialización	37
Tabla 4. Colaboración	38
Tabla 5. Normas de los juegos.....	39
Tabla 6. Expresión de ideas	40
Tabla 7. Motivación.....	41
Tabla 8. Proactividad.....	42
Tabla 9. Actitudes de Solidaridad.....	43
Tabla 10. Comunicación.....	44
Tabla 11. Respeto	45
Tabla 12. Estado de ánimo.	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Participación en los juegos de salón	36
Gráfico 2. Socialización	37
Gráfico 3. Colaboración	38
Gráfico 4. Normas de los Juegos	39
Gráfico 5. Expresión de ideas.....	40
Gráfico 6. Motivación.....	41

Gráfico 7. Proactividad.....	42
Gráfico 8. Actitudes de Solidaridad.....	43
Gráfico 9. Comunicación.....	44
Gráfico 10. Respeto.....	45
Gráfico 11. Estado de ánimo.....	46

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Contenido Científico.....	9
Ilustración 2. Clasificación de Juegos.....	13
Ilustración 3. Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa.....	31
Ilustración 4. Dado Socioemocional.....	75

RESUMEN

Las actividades lúdicas, así como el juego en la Educación Inicial son el eje transversal que permite el desarrollo integral del niño pues además de ser una actividad placentera es un instrumento educativo que permite potenciar las capacidades del niño. Al hablar de educación infantil no se hace referencia únicamente al aspecto académico sino al aspecto social, afectivo, y emocional que se construye dentro del aula a través de actividades lúdicas. Dentro de la amplia gama de expresión del juego encontramos a los juegos de salón que son una estrategia muy poco conocida que ayuda al desarrollo psicoemocional del niño. En la Escuela Dr. “Luis Felipe Borja”, es necesario socializar el manejo del juego de salón a los docentes, y los beneficios para el desarrollo de las habilidades psicoemocionales de los niños de educación inicial. Dentro de la presente investigación en el primer capítulo encontramos la fundamentación teórica que sustenta el uso del juego en el aula y sus beneficios en el nivel de educación inicial, y develan la propuesta del Currículo de Educación Inicial en cuanto al desarrollo de destrezas motrices básicas, identificando las actividades recreativas implementadas por los docentes para el desarrollo de las destrezas motrices básicas, por lo que se propone la Guía Metodológica de juegos de salón basadas en estrategias lúdico pedagógicas para niños y niñas de 4 a 5 años de edad, acorde con las destrezas a desarrollar de acuerdo a los ámbitos de identidad y autonomía y convivencia del currículo de educación inicial. El marco teórico se podrá encontrar la tipología del juego los conceptos del desarrollo psicoemocional, la importancia de los juegos de salón, las características del diseño curricular, el eje de desarrollo, ámbitos de aprendizaje. En el análisis de resultados se encuentran los cuadros, porcentajes y gráficos en los que se observaron los datos que refleja el desconocimiento de los juegos de salón y por último conclusiones y recomendaciones que afianzan el desarrollo de las habilidades psicoemocionales en los niños de 4 a 5 años del nivel de Educación Inicial de la Escuela Dr. “Luis Felipe Borja”.

Palabras claves: Desarrollo psicoemocional y Juegos de salón

ABSTRACT

Playful activities, as well as games in Early Childhood Education, are the transversal axis that allows the child's integral development, since in addition to being a pleasant activity, it is an educational instrument that allows enhancing the child's abilities. When speaking of early childhood education, reference is not made only to the academic aspect but to the social, affective, and emotional aspect that is built within the classroom through playful activities. Within the wide range of expression of the game we find parlor games that are a very little known strategy that helps the child's psycho-emotional development. In the Dr. "Luis Felipe Borja" School, it is necessary to socialize the management of the parlor game to the teachers, and the benefits for the development of the psycho-emotional skills of the children of initial education. Within the present investigation in the first chapter we find the theoretical foundation that supports the use of the game in the classroom and its benefits at the level of initial education, and reveal the proposal of the Initial Education Curriculum in terms of the development of basic motor skills, identifying the recreational activities implemented by teachers for the development of basic motor skills, for which the Methodological Guide for classroom games based on playful pedagogical strategies for children from 4 to 5 years of age is proposed, according to the skills to develop according to the areas of identity and autonomy and coexistence of the initial education curriculum. The theoretical framework will be able to find the typology of the game, the concepts of psycho-emotional development, the importance of parlor games, the characteristics of the curricular design, the axis of development, learning areas. In the analysis of results, there are tables, percentages and graphs in which the data that reflects the lack of knowledge of parlor games were observed and finally conclusions and recommendations that strengthen the development of psycho-emotional skills in children from 4 to 5 years of the Initial Education level of the Dr. "Luis Felipe Borja" School.

Keywords: psycho-emotional development and parlor games

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

Durante la infancia, el juego tiene un importante valor educativo, ya que facilita que los niños y niñas de 4 a 5 años adquieran nuevos procesos intelectuales que faciliten el desarrollo de habilidades y destrezas, permitiéndoles aprender a reconocerse a sí mismos y, a explorar el medio en el que viven. Organismos internacionales, como el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, recomiendan implementar en los planes de estudio el juego como refuerzo de aprendizaje en la primera infancia (UNICEF, 2018). Cabe señalar que este es el período en el que aprenden con mayor rapidez, por tanto, determinará las circunstancias en las que definirán su carácter a largo plazo.

Como menciona Cuberos (2021), en su tesis de grado denominada “El juego infantil en el fortalecimiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños y niñas de Primera Infancia” existe evidencia de que el juego facilita el condicionamiento del autoaprendizaje, pues a través de la autopercepción facilitada por la emoción, se activan otros procesos meta cognitivos, lo cual es una parte importante de la construcción del aprendizaje.

Desde esta perspectiva, los juegos de salón, son una excelente alternativa que debe ser aprovechada dentro del modelo educativo como estrategia de enseñanza que se aplica para que niños y niñas generen su propio conocimiento a través de la experimentación y el descubrimiento que combinen habilidades cognitivas y emocionales para fomentar relaciones interpersonales respetuosas que ayudan a los estudiantes a identificar, comprender y manejar las emociones.

Por otro lado, Bosmediano (2021), en su tesis de grado titulada “Desarrollo de las habilidades socio emocionales en la primera infancia” menciona que, el desarrollo de habilidades psico emocionales en la primera infancia beneficia la autoestima, la inteligencia emocional, la confianza y la construcción de relaciones individuo-escuela-comunidad, por lo que constituyen la base para fomentar relaciones interpersonales respetuosas en los niños y niñas desde temprana edad.

Debido a esto, el Currículo de Educación Inicial, enfatiza las características esenciales del juego durante la primera infancia, por el hecho de que permite a los

estudiantes participar

activamente con sus compañeros al integrarse mental y físicamente. Esta perspectiva, que surge como estrategia de enseñanza en Inicial, se evidencia como una decisión ideal y beneficiosa para todos los involucrados, sin embargo, en la escuela Dr. Luis Felipe Borja del cantón El Guabo de la Provincia de El Oro, se evidencia una carente realización de actividades lúdicas encaminadas a estimular el área psico emocional, de los estudiantes de inicial 2. Especialmente en la no aplicación de la estrategia lúdica de los juegos de salón. Esto debido a que los docentes de este nivel, continúan aplicando un modelo pedagógico tradicional, que no es dinámico y, por tanto, no cuentan con estrategias metodológicas lúdicas que logren un adecuado desarrollo funcional de este grupo de estudiantes que en ocasiones se presentan malhumorados, distantes y con poca disposición para integrarse a las actividades grupales con el resto de sus compañeros, lo cual, entre otras situaciones básicas, es un factor determinante en su aprendizaje, ya que lograr el equilibrio emocional, mejora las habilidades sociales asegurando una mejor manera de aprender.

En este sentido, en la Educación Inicial, el juego, puede y debe ser visto como una herramienta importante para el adecuado desarrollo físico, cognitivo, psicológico y social que enriquece la mente de los niños y los prepara para la vida académica y laboral. Es decir, la aplicación de los juegos de salón en el desarrollo psico emocional facilita el desarrollo de las habilidades perceptivo motoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los estudiantes.

Es posible afirmar que todos los niños nacen con un alto potencial cognitivo y su desarrollo depende en gran medida de la estimulación de este potencial, por lo que es muy importante que los docentes de la escuela Dr. Luis Felipe Borja, comprendan la intención educativa metodológica para estimular el desarrollo psicoemocional a través de los métodos de enseñanza, orientados al diseño y ejecución de actividades lúdicas como experiencias de aprendizaje porque existe evidencia de que son efectivas en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Es en esta etapa, donde comienza a construirse el equilibrio psicoemocional para formar buenos ciudadanos, razón por lo cual, la escuela, constituye un segundo hogar para los niños, siendo el lugar donde los estudiantes obtienen un aprendizaje significativo, que fortalece su crecimiento emocional y social que determinará su vida adulta.

Por estas razones, existe la necesidad de reevaluar la incidencia e importancia de

los juegos de salón como actividad lúdica que ayude a mejorar el proceso de enseñanza de los

docentes. Cabe mencionar que las estrategias de enseñanza necesitan ser modificadas para mejorar la formación psico emocional entre los niños y sus pares, esto ayudará a evitar comportamientos negativos que suscitan en los estudiantes de Inicial, manifestando aislamiento entre compañeros.

1.2. Antecedentes

Desde el nacimiento los niños se desarrollan en un contexto familiar y social que van amarcando sus emociones, afectividad y calidad de vida, por consiguiente, su desarrollo integral. Luego, cuando ingresan a la escuela este medio influye significativamente en su desarrollo psicoemocional marcando su vida, su personalidad y futuro comportamiento ante la sociedad. A nivel mundial se han realizado investigaciones al respecto como la realizada en Barcelona por Heras, Cepa, Amaya y Lara (2016) en su artículo científico denominado “Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales en niños y niñas” manifiestan que es necesario realizar tareas dirigidas al desarrollo de emociones desde los primeros años de escolaridad con el fin de contribuir al desarrollo integral del niño.

A nivel de Latinoamérica, la investigación realizada por Estupiñán, Tobón, Umaña y Vargas (2020) en la Universidad de Bucaramanga, en su tesis de grado denominada “Educación emocional de niños escolarizados en contexto de pandemia”, indican que el desarrollo de emociones ayuda a los niños a adquirir habilidades y estrategias positivas para expresar sus emociones y ser capaces de comprender a los demás.

En el Ecuador, la investigación realizada por Vilatuña (2019) para su tesis de grado denominada “Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Educación Física” manifiesta que a partir de los juegos cooperativos en el salón de clase se contribuye a controlar las emociones en los niños y resolver problemas.

A nivel regional, la investigación realizada por Alcoser, Moreno y León (2019) en su artículo científico denominado “La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2” en la Universidad de Milagro, manifiestan que los niños presentan insuficiencia en la convivencia debido a las falencias en la educación emocional por lo que proponen una guía metodológica con diferentes tipos de juegos para

mejorar las actitudes de los niños con sus compañeros de clase y en el contexto familiar.

Formulación de Problema

Las faltas de Juegos de salón influyen en el desarrollo psico emocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Dr. Luis Felipe Borja, Provincia El Oro, cantón El Guabo, año lectivo 2021-2022”

1.3.Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la importancia de los juegos de salón en el desarrollo psico emocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro, año lectivo 2021-2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar la situación problema del desarrollo psico emocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, del Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.

Identificar los juegos de salón utilizados por los docentes como estrategia metodológica psico emocional en los niños de 4 a 5 años de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.

Diseñar una propuesta metodológica basada en el juego de salón como estrategia para favorecer el desarrollo psico emocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.

1.2.3. Preguntas de Investigación

¿Cómo influyen los juegos de salón en el desarrollo psico emocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, del Cantón el Guabo, Provincia de El Oro?

¿Qué juegos de salón son los más recomendados para el desarrollo psico emocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Dr. Luis Felipe Borja, Provincia el Oro, cantón El Guabo, año lectivo 2021-2022?

¿Cuáles son los juegos de salón más utilizados por los docentes como estrategia metodológica emocional en los niños de 4 a 5 de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”?

¿Proponer una metodológica basada en el juego de salón como estrategia para el

desarrollo psico emocional de los niños de 4 a 5 años de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”?

1.4. Justificación

Los juegos de salón tienen significativa importancia porque dinamizan la clase y permite la interactividad de los niños aprendiendo de manera divertida. Al respecto, Monge, Méndez, Hernández y Herrera (2019) indican que los juegos de salón son aquellos que se realizan en trabajo grupal dentro del aula de clase. Estos juegos son importantes porque permiten la interacción entre los niños y el docente; además contribuyen al desarrollo psicoemocional del niño porque desarrolla habilidades emocionales que le permiten comunicarse, expresar sus sentimientos, controlar sus emociones y sobre todo a participar activamente cumpliendo un rol dentro del contexto en que se desarrolla.

Por ello, en el presente trabajo de investigación permite analizar los diferentes juegos de salón en el desarrollo psico emocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, del Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.

Es importante destacar que el juego es la razón de vivir del niño, es el punto de partida en sus actividades diarias, a través de la lúdica desarrolla su aspecto cognitivo, social, psicológico y afectivo. También desarrolla valores contribuyendo al desarrollo integral de su personalidad. Por ello, es importante realizar esta investigación que contribuye a mejorar el desarrollo psico emocional del niño a través de diferentes actividades divertidas y dinámicas.

Es imprescindible establecer los espacios necesarios para un desarrollo psico emocional saludable. Se requiere de espacios, seguros y equipados; para ello, los docentes y autoridades de la institución educativa deben ser prácticos y creativos. Poner en práctica lo que manifiesta en la propuesta del currículo de educación Inicial, donde indica que “Se debe ofrecer a los niños un espacio exterior seguro, estimulante y acogedor, donde puedan recrearse por lapsos de tiempo de mínimo de treinta minutos”. Es recomendable contar con el equipamiento y materiales necesarios para jugar en espacios de salones que estimulen el desarrollo motor grueso, la solución de problemas y el juego cooperativo (Ministerio de Educación, 2014),

La infancia es una etapa en la que el juego debe ser una actividad principal del niño porque aprende a relacionarse con los demás; mientras juegan, ellos exploran,

experimentan además se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades. “el juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel”, es una actividad innata de los niños se involucran de manera integral – con cuerpo, mente, espíritu-están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que los rodean (Currículo de educación inicial, p.41)

“El juego es una experiencia siempre creadora, y una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (Winnicott, 1982, p. 75). En este sentido, el juego surge espontáneamente de la interacción de niños, espacio y objetos, esto les permite expresarse su forma particular de ser, de identificar, experimentar, descubrir sus capacidades y delimitaciones. (Atom, blogspot.com, 2018)

Los argumentos presentados permiten comprender la importancia de la investigación que permite analizar para un adecuado proceso de desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años, es vital implementar recursos necesarios para el óptimo desarrollo de la motricidad gruesa, es aquí donde los espacios lúdicos juegan un rol importante y hacen del proceso de aprendizaje un ente activo e innovador. Teóricamente se justifica los juegos de salón teniendo mayor relevancia a la práctica de actividades para el desarrollo cognitivo, desestimando la incidencia del juego, como un instrumento esencial para la interacción social y desarrollo infantil.

Metodológicamente por ser una investigación mixta, se centra en la búsqueda, análisis y comprensión de los fenómenos observados, se parte de la realidad de los hechos para analizarla problemática y proponer alternativa de solución al mismo.

La investigación responde al Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025, en el objetivo 7 manifiesta: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”. El proyecto se enmarcará en la línea de investigación: “Gestión, calidad de la educación”, procesos pedagógicos e idiomas de la Universidad Técnica del Norte. (Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Referencial

El juego se denomina como una de las actividades más placenteras conocidas hasta el ahora, como un medio de recreación antes que de trabajo. Como indican los antecedentes se juega desde hace mucho tiempo, no obstante, el juego en el salón de clases tiene un significado de trabajo al cual se le agrega esfuerzo, distribución de tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por este motivo tiene menos importancia, al respecto García & Quintuña (2017) en su investigación “Influencias de los juegos de salón en el Rendimiento Escolar” mencionan que:

Los juegos de salón a más de una forma de socialización los consideramos como una herramienta pedagógica en la formación y desarrollo del estudiante, en la adquisición de habilidades y destrezas de todo tipo y en la motivación como actividad previa para cualquier actividad académica, sea esta científica, tecnológica o cultural. (p. 121)

El juego de salón, al ser una herramienta que permite la socialización ésta ayuda a romper las barreras del perjuicio y del egoísmo propio del ser humano especialmente en sus primeros años de vida, a través de éstas actividades se potencia el desarrollo emocional, social y afectivo del niño, quién además estará aprendiendo a tolerar situaciones difíciles, a amar a ser feliz y a compartir con las personas que lo rodean.

Por otro lado, el desarrollo psico emocional del niño/a en la primera infancia se refiere al proceso de la construcción del yo, la autoestima, la seguridad y la confianza en sí mismo a través de la interacción con sus pares. Mediante éste proceso el niño puede distinguir sus emociones, identificarlas, manejarlas y controlarlas.

Para Azula, 2015 citado en (Zamora, 2020) en su trabajo de investigación Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos, concluye que los niños de primaria presentan un bajo nivel de socialización, debido a diversos factores como la timidez, falta de comunicación, carencia de actividades grupales, que obstaculiza el desarrollo psico emocional del niño y por ende la del docente en su labor pedagógica, es por ello aplicar los juegos de salón en el aula ayudaría considerablemente en el desarrollo integral y en su desempeño diario.

Por otro lado, Escalante (2021) en la investigación realizada: Los juegos de salón

mejoran las relaciones interpersonales en tiempos de emergencia sanitaria, postula que: “Los juegos de salón son una fuente inagotable en el desarrollo físico, mental y emocional, de los estudiantes que facilite la creatividad, generando hábitos y comportamientos adecuados que fortalecerán el desarrollo físico y emocional” (p.20). Es por ello que se debe potenciar el uso de esta estrategia en el aula de tal manera que las niños y niñas encontrarán en el aula un ambiente seguro y adecuado que le permitan relacionarse y desarrollarse de manera autónoma.

Se recomienda al docente una serie de actividades para acabar con la rutina por otras, de una forma más atractiva e innovadora, se fijaron ideas para planificar clases productivas para incrementar la creatividad de los docentes comprometidos con la pasión por su profesión, con el propósito de que estas estrategias contribuyan en los alumnos el proceso de enseñanza -aprendizaje.

El juego ha sido denominado como una actividad de carácter universal, común en todas las épocas, etapas y para todos los estilos de vida. A su vez el juego trabajo es una estrategia didáctica que genera conocimiento, a la par que produce seguridad y permite el desarrollo de la inteligencia emocional que representa el cimiento del desarrollo infantil integral.

2.2. Marco Conceptual

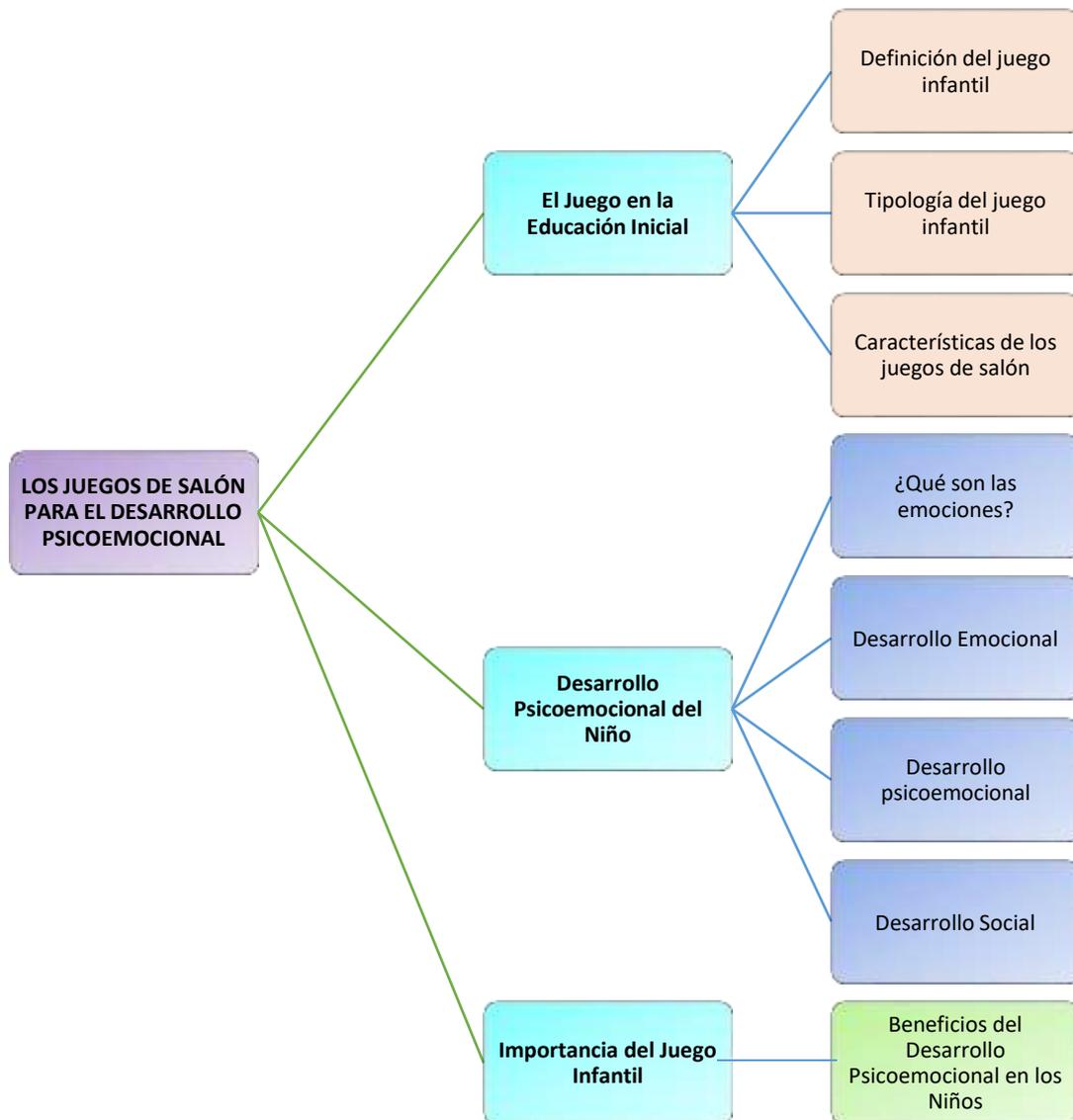


Ilustración 1. Contenido Científico

2.2.1. El Juego en Educación Infantil

El juego es una actividad propia del ser humano y el desarrollo infantil está vinculado con él, a pesar de que se asocie únicamente a la infancia esta se encuentra presente a lo largo de toda la vida.

Es común asociar al juego con la diversión, la satisfacción y el ocio, contraria a la actividad que es evaluada en el aula. Aunque su trascendencia es mucho mayor pues es a través del juego que se transmiten valores, se resuelven conflictos, facilita expresar las emociones y aliviar tensiones. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños

y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea, y por ende cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad.

Se puede decir que la presencia del juego es imprescindible para el desarrollo integral del niño, a través de él se incentiva y se afianzan las relaciones humanas.

2.2.1. Definiciones del Juego Infantil

El juego es conocido como el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Desde esa perspectiva el juego no siempre tiene pautas, sino que se acopla a las necesidades del niño. Existen varios autores, así como teorías del juego de los que se destacan:

Carmona y Villanueva (2006, p. 11) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. Desde esta concepción al ser el juego de carácter intrínseco, es menester del docente establecer un tiempo predeterminado en el que el niño pueda jugar dentro del aula en un tiempo establecido.

Viciano y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Al ser un medio de expresión permite establecer relaciones afectivas y de esta manera se promueve el desarrollo biopsicosocial.

Bajo la misma concepción Gallardo (2018) defiende que el juego contribuye al desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

Por otro lado, existen diferentes teorías del juego que analizan la importancia del juego en el desarrollo psicosocial, dentro de las cuales encontramos, la teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional.

La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. (Mora, 1990, p. 49).

A partir de las deferentes definiciones de juego basadas principalmente en la socialización del niño con su entorno, además permite un desarrollo integral pues a través de él ocurren los cambios más importantes en lo conductual, emocional, social y cognitivo.

2.2.2. Tipología del Juego Infantil.

El juego al ser una de las actividades esenciales en la infancia, posee una serie de características, además en el aula requiere de la disposición de tiempo y espacio adecuadas a las necesidades del niño y a la edad en la que se encuentra. Dentro de lo que Cast (2017) considera características implícitas del juego encontramos las siguientes características:

- **Es libre y voluntario:** es un componente que hace referencia a la libertad que tiene el niño al elegir el juego, siguiendo sus intereses y motivación sin intervención externa propia del adulto.
- **Ocurre en un tiempo y espacio concreto:** cualquier espacio destinado a la actividad lúdica, el tiempo está determinado de acuerdo al interés del niño.
- **Es autotélico:** es decir que se juega se da por el placer de jugar, sin importar los resultados. Resaltando la importancia de disfrutar el proceso durante la actividad lúdica.
- **Universal e innato:** se presenta en todas las épocas y culturas, no es necesario recibir indicaciones sobre cómo jugar.
- **Satisfactorio:** es gratificante y mantiene la atención del niño en el desarrollo de la actividad.
- **Implica actividad:** es propio del juego la actividad física o mental

- **Inherente a la infancia:** es una actividad propia de la infancia.
- **Permite al niño afirmarse:** en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.
- **Favorece la socialización:** el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.
- **Potencia el desarrollo integral:** el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

La clasificación se realiza tomando en cuenta determinadas características que permite determinar el objetivo de aprendizaje planteado para el niño. Existen varias clasificaciones del juego, según Blanco (2012) quien toma en cuenta tipologías mismas que se describen a continuación:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.

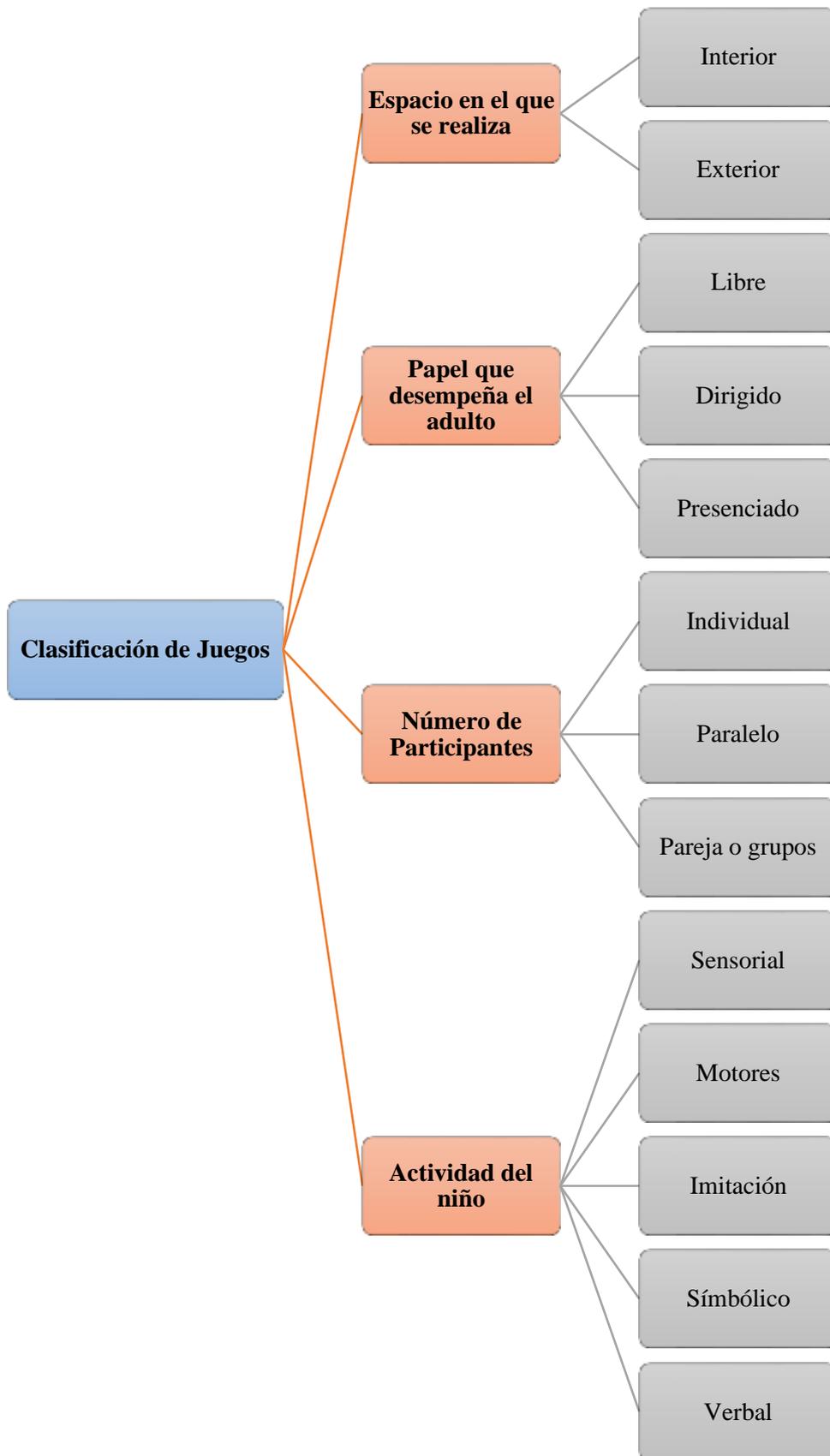


Ilustración 2. Clasificación de Juegos.

Fuente: www.clasificacionde.org
Autor: Edith Tinoco

2.2.3.1. *Juego Según el Espacio de Ejecución*

Dentro de esta clasificación encontramos dos subtipos que son:

a. Interior: Son aquellos juegos que se llevan a cabo dentro del inmueble, de modo tal que estos se realizan con movimientos limitados para permitir el mayor roce entre los niños en cada uno de su desenvolvimiento.

- **Juegos de salón:** Un juego de salón es un juego grupal realizado bajo techo. Se incluyen los juegos que utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas, tales como ajedrez, dominó, ta te ti, cartas, etc

b. Exterior: Son aquellos que se llevan a cabo en un espacio abierto, considerando que los mismos ameritan de mayores movimientos y además involucran gran cantidad de participantes, razón suficiente por la cual se deba desarrollar en planicies, parques y plazas.

2.1.1. *Los Juegos de Salón*

Se denomina juegos de salón a al conjunto de dinámicas utilizadas en el aula con fines pedagógicos y de enseñanza, su finalidad es la de proporcionar al docente herramientas innovadoras de enseñanza. En Educación Inicial sobre todo la práctica de juegos de salón irrumpe con la monotonía pues permite al niño renovar el enfoque de aprendizaje hacia una perspectiva dinámica y divertida.

Desde el ámbito formativo la aplicación de esta estrategia al ser activa; promueve el movimiento, la interacción, mejora el lenguaje, en un contexto general se puede afirmar que ayuda en el desarrollo físico, psíquico, social e incluso espiritual. El juego en sí permite reflejarlas emociones del niño mediante la convivencia además permite aliviar tensiones, aprender normas de convivencia. Al ser una actividad exploratoria en ella se desarrollan actividades como retozar, conducir desafíos, innovar, entre otras que son propias del juego.

En cada juego de salón aplicado en clase es importante enfatizar el alcance y la efectividad de la actividad propuesta para ello es importante definir qué son los juegos de salón y el impacto en las aulas de clase. García & Quintuña (2017) citan a Vygotsky en su enfoque sobre el juego:

El juego es una necesidad que el individuo tiene de recrear el contacto social a través de la creación de escenas que cambian la esfera individual por la interacción colectiva. Se divide en dos líneas de cambio evolutivo que confluyen conjuntamente en la dimensión humana,

la línea biológica y sociocultural (p.2).

Desde esta perspectiva el juego no solo representa a una actividad lúdica, sino que satisface la necesidad humana de comunicarse, de socializar, de establecer relaciones con su medio, esta dinámica da lugar a la comprensión de lo biológico de lo social y lo cultural, que Vygotsky defiende en sus postulados.

2.1.1.2. Caracterización de los Juegos de Salón

El juego es una estrategia metodológica que dinamiza el proceso de aprendizaje y contribuye al desarrollo integral del niño. Mediante el juego los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y afectivas. Los juegos de salón por su parte, son juegos que se realizan de manera grupal que dinamizan el aprendizaje y permiten que los niños se sientan felices, estén en zona de confort y mejoren sus relaciones interpersonales. Al respecto, manifiestan que los juegos de salón son recursos pedagógicos que permiten el desarrollo de conocimientos y habilidades dejando a un lado el tradicionalismo. En este sentido, los juegos de salón son estrategias metodológicas que contribuyen a mejorar el ambiente de aprendizaje en el aula (Palacio et al., 2017).

Los juegos de salón se constituyen en una forma renovada de general aprendizajes, renovar actitudes, fortalecer habilidades sociales, y contribuir al desarrollo psicoemocional del niño. Y por consiguiente en la calidad de la educación porque se toma en cuenta las diferencias individuales, adaptando los juegos a las necesidades e intereses de los niños.

Se manifiestan es una metodología donde se aplican los órganos visuales y psicomotrices que les permiten percibir y relacionarlo con la realidad, facilitándose la atención, la comprensión y el aprendizaje. Por ello, su aplicación tiene significativa importancia en el aula de clase (García y Quintuña, 2017).

Además, tienen significativa importancia en el ámbito cognitivo, social, afectivo, moral de las personas, más aún en los niños que necesitan de estrategias dinámicas para aprender, sentirse alegre, relacionarse con sus amigos, expresar emociones y sentimientos. Por lo expuesto, son las mejores herramientas pedagógicas para desarrollar el área cognitiva, social, emocional e incluso los valores.

A lo largo de toda la vida, el juego ha sido utilizado para recrearse y divertirse; pero también es utilizado de manera significativa en el salón de clase para facilitar el aprendizaje. En este sentido, afirma que los juegos dentro del marco educativo no deben

verse como pérdida de tiempo, sino que más bien como una herramienta que llama la atención e interés de los niños, se deja a un lado metodologías tradicionales. Montero, (2017)

Señalan que los docentes y la institución educativa necesitan generar metodologías y ambientes de aprendizaje que promueva, la curiosidad, imaginación, creatividad que posibiliten la participación activa de los niños y les brinde oportunidades para un mejor desarrollo integral que incida en la formación de su personalidad. (Tamayo y Restrepo, 2017)

En la educación infantil el juego brinda experiencias significativas las mismas que se potencian cuando los niños disponen de tiempo y espacio para interactuar libremente en su entorno escolar. Los juegos pueden ser cooperativos, solitarios, imaginarios, de cualquier tipo con tal de contribuir a que infante se sienta feliz de lo que hace. Por ello es necesario planificar el tipo de juego que se va a aplicar con los niños con la finalidad de que esté todo organizado y distribuido para que los niños disfruten de la clase (UNICEF, 2018).

Los juegos sean individuales o colectivos, tienen un valor afectivo y emocional ya que contribuyen a que los niños organicen su mundo interior, manifiesten sentimientos, deseos, impulsos y sus necesidades (Cedeño y Restrepo, 2020). Es por ello que en la edad infantil es imprescindible aplicar en el juego en sus diversas expresiones pues enriquecen la vida del niño en el aula.

2.1.1.4. Importancia de los Juegos de Salón

Los juegos de salón tienen significativa importancia porque elevan la autoestima a los niños, la comunicación, interrelaciones personales, la afectividad y sobre todo el control de emociones. A través de esta estrategia se innovan los procesos pedagógicos pasando de la monotonía y sedentarismo en el aula a la acción, al dinamismo, a la participación activa de los niños, a expresar sus deseos, sentimientos, emociones, a ser libre y trabajar de manera autónoma.

El juego de salón, además contiene en sí valores formativos importantes que contribuyen a desarrollar los ámbitos cognitivo, motor, intelectual, emocional, social, emocional incidiendo en el desarrollo integral del niño. Estos juegos facilitan las interacciones en el aula generándose un clima de aprendizaje generador, afectivo, donde los niños se sienten a gusto disfrutando de lo que hacen, comprometidos a trabajar y cumplir con sus responsabilidades. Esto ayuda a mejorar sus relaciones socioafectivas y a sentirse bien, es

decir que el niño está logrando bienestar e involucramiento en el aula.

Por lo expuesto, los juegos de salón incrementan el quehacer educativo, la labor de docente se fortifica y mejora la práctica pedagógica; por su parte, los niños aprenden a compartir, a ser solidarios, a cumplir reglas, a respetar a sus compañeros y docentes a ser empáticos y, sobre todo a controlar sus emociones, incidiendo positivamente en su personalidad.

Los juegos de salón pertenecen a las actividades lúdicas que prestan significativo beneficio en la educación. La actividad lúdica contribuye : fortalecer la autoestima ya que el niño a través del juego descubre sus fortalezas y debilidades lo que le permite incrementar su autoestima; mejora las condiciones corporales y disciplina porque el juego le brinda oportunidades para percibir, observar y describir el entorno; y, desarrollo habilidades cognitivas y motrices ya que desarrollan habilidades del pensamiento, procedimentales y actitudinales que le permiten obtener aprendizaje duraderos, como manifiesta (Rodríguez, 2017).

2.3. Desarrollo Psicoemocional del niño

2.3.1. ¿Qué son las Emociones?

No existe un único concepto acerca de las emociones, a lo largo de la historia de la humanidad, ha habido tantos conceptos como emociones en sus más amplias expresiones, por lo cual, trataremos de hacer un repaseo en algunas de estas definiciones acerca de las emociones, tratando de rescatar diferencias y similitudes en los diferentes autores.

Según Redorta y Cols (2006), las emociones son: aquellos estados y percepciones, de los estímulos internos y externos, en una suerte de acercamiento y adaptación frente a cualquier cambio o adversidad, con el cual tengamos que enfrentarnos en nuestra vida cotidiana.

Plutchik (1980), sugiere que deberíamos estudiar una emoción, como una respuesta conductual objetiva, este mismo autor logra reunir, 28 definiciones con diferencias y similitudes entre sí, donde en algunas de ellas se centran en aquellos aspectos más relacionados con lo conductual, mientras que otras se centran en los aspectos puramente fisiológicos.

En un principio, Salovey y Mayer (1996) plantearon las emociones como elementos que modifican y desordenan la mente, idea esta que debió ser modificada, ya que se observó que incluso algunas situaciones intensas, podrían servir de estímulo en los procesos de

aprendizaje y que no necesariamente implican desorden (p.7.).

El niño es un ser biopsicosocial, único e irrepetible como bien lo menciona el Currículo de Educación Inicial, tal es así que se han considerado varios ejes y ámbitos que permiten responder a las necesidades del niño, es así que dentro del ámbito de convivencia pone mayor énfasis en el establecimiento de relaciones con sus pares en el aula, permitiendo al niño expresar sus sentimientos, relacionarse, comunicarse y valorar a los demás.

2.3.1.1. Desarrollo Emocional

En la educación infantil se destaca el desarrollo de la autonomía, dentro de la cual es importante el controlar las emociones y exteriorizarlas de la manera más adecuada.

Existen varios autores que establecen la importancia de una adecuada adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas que alivian las cargas agresivas.

Uno de los principales objetivos del proceso educativo infantil es el desarrollo de la autonomía personal estimulando el mundo de los afectos. Mediante el juego se potencia este progreso personal.

Según Gutiérrez (1997), con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas. Mientras que el jugador pone de manifiesto sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos e intereses, consigue superar el miedo a resolver problemas y dificultades, y aumenta su autoestima al ser protagonista.

El juego es un elemento básico y fundamental en la configuración de nuestras convicciones, sentimientos, actitudes y comportamientos, o lo que es lo mismo, en la formación y desarrollo de la personalidad.

Respecto a la inseguridad personal, se presta atención en crear un clima de conocimiento entre todos, para después llegar a la confianza y aceptación entre todos, primando el respeto a los participantes y erradicando las eliminaciones. Todo ello crea una inseguridad en todos los integrantes del juego; lo que da lugar a una posibilidad para paliar las inferioridades personales y potenciar la autoestima y el auto concepto personal. Freinet y García (citado por Gutiérrez, 1997, p.20.)

Según Goleman (2008), todos tenemos dos mentes: una que piensa y otra que siente, pero,

¿razón y emoción se oponen? Son dos formas fundamentales de conocimiento que

interactúan para construir nuestra vida mental. Ambas mentes tienen que ser atendidas en toda situación de la vida y se debe buscar su equilibrio, ya que los sentimientos son indispensables para la toma racional de decisiones. El corazón se une a la mente para trabajar juntos por el bienestar de la persona.

A través del juego, los niños viven situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos y actitudes. Los niños aprenden la cooperación, la participación, la competencia y el ser aceptado o rechazado. Es la madurez emocional la que suele guiar a los niños cuando se tienen que enfrentar a situaciones difíciles o tareas importantes.

La inteligencia emocional es definida por el propio Goleman (1995) como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.

Hace falta una educación emocional desde la etapa de educación infantil para prevenir las conductas antisociales posteriores. Los niños en el aula deben aprender a hacer las cosas juntos respetando la diversidad de sus miembros y aprovechando los potenciales de cada uno. La educación emocional tiene que formar parte del currículo, tiene que integrarse en la tarea diaria del profesor. Acostumbrarse a preguntar: cómo te sientes, cómo crees que se siente el otro, cómo te sentirías en su lugar, por qué crees que has hecho esto, qué habrías podido hacer en lugar de esto...

Goleman (2008) nos descubre que existen formas distintas de ser inteligente y tiene que ver más con la autoconciencia, el control de los impulsos, la persistencia, el entusiasmo, la empatía, la automotivación o las habilidades sociales.

“Solo se puede ver correctamente con el corazón; lo esencial permanece invisible para el ojo” Antoine de Saint-Exupéry (citado por Goleman 2008, p.35).

“Las teorías del aprendizaje social la conducta moral del niño está determinada inicialmente por presiones externas que progresivamente se interiorizan dando lugar a un control interno”. (Pardo, citado por Lebrero, 1997, p.573).

Ante situaciones conflictivas, el niño emplea el juego para intentar resolver su angustia, dominarla, expresar sus sentimientos y establecer relaciones afectivas. Los niños tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad y,

por tanto, de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser.

2.3.1.2. *Desarrollo Psicoemocional*

El desarrollo psicoemocional definido por Ramos y Recondo 2012 menciona que es la habilidad de percibir con exactitud, valorar y expresar emociones, de acceder o generar

sentimientos que faciliten el pensamiento; es aquella habilidad que permite regular las emociones de tal manera que permite un crecimiento emocional e intelectual. p.40.

En la etapa inicial el desarrollo emocional representa uno de los pilares fundamentales para el desarrollo integral pues son los primeros años de vida en donde el niño establece una relación de apego que inicia con su familia y que a futuro le permite establecer relaciones dentro del aula de clase, por lo tanto, para un docente es imperante trabajar en un correcto desarrollo emocional que le permita al niño manejar sus emociones de manera adecuadas usando estrategias lúdicas.

Las emociones juegan un papel importante en la personalidad del niño, desde que nace, el contexto en que vive incide en su desarrollo emocional, al contar con padres permisivos o autoritarios, relaciones intrafamiliares afectivas o agresivas, estas actitudes hacen que el niño adopte un tipo de personalidad. Por ello, cuando van a la escuela suelen tener conflictos debido a que en su personalidad han incidido muchos factores, aspectos que no le permiten disfrutar de la clase y tener buenas relaciones interpersonales.

Manifiestan que últimamente se promueve y difunde la importancia de educar para la vida; por ello, es necesario desarrollar la educación emocional como una innovación en el aula. El niño debe aprender a afrontar conflictos, situaciones de frustración, control de sus enojos, iras, aprender a controlar sus impulsos, para ello debe desarrollar competencias emocionales que le permitan estar de buen humor, desarrollar empatía, autorregular sus emociones y tomarlas cosas con calma. (Pérez y Fidella, 2019)

Cuando ingresan a preparatoria inician “la comprensión de sus emociones y las de otros, aspectos que sientan las bases para que autorregulen su comportamiento y eviten arranques de conducta emocional, lo que pueden lograr cuando aprenden a pensar en las repercusiones de sus acciones” (Guevara et al., 2020, p. 4). Los autores manifiestan que estas conductas positivas generan en el entorno satisfacción mejorando las actitudes de los niños ya que propician la realización de sentimientos y emociones satisfactorias que contribuyen a un equilibrio psicológico en el niño.

Así mismo, si en el entorno que rodea al niño hay agresividad, poca tolerancia, es castigado constantemente o las interacciones sociales son escasas, el niño tiene dificultades demostrando arranques de ira, intolerancia, baja autoestima y pocas habilidades comunicativas y sociales incidiendo negativamente en su desarrollo psicoemocional.

Por lo expuesto, es necesario que los docentes desde las aulas preparen a los niños con habilidades que contribuyan a que interactúen en su entorno, proporcionarle las herramientas necesarias que le permitan desarrollar capacidades para la toma de decisiones emocionales con la finalidad de prevenir conflictos. Para lograrlo una estrategia importante es el uso del juego como estrategia metodológica en la clase, entre ellos los juegos de salón que permiten la participación activa de los niños. En este sentido, en el contexto infantil, el juego ejerce gran influencia porque es útil para el desarrollo muscular sensorial del niño, para tomar decisiones y solucionar problemas porque aprende reglas, comparte y colabora con sus pares. (Bruner, 2003, Guevara et al., 2019)

2.3.2. Desarrollo Social

Los juegos son recursos socializadores que ayudan a la interrelación personal y la integración en grupo. Estos también favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a interactuar y los prepara para su integración social.

En los primeros años los niños juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante su actividad se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero uno al lado del otro. Es el primer nivel de participación o de actividad asociativa. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, se divierten en interacción con uno o varios compañeros, donde la actividad lúdica es interrelacionada y centrada en un mismo objeto o resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo.

En las primeras etapas de vida es cuando el niño aprende a comportarse en sociedad, siendo el aprendizaje inicial lo que influye y determina el aprendizaje posterior.

Schoeck (citado por Gutiérrez, 1997) afirma que el individuo durante su época de crecimiento interioriza unos esquemas de conducta con los que se comporta en la sociedad. Por lo tanto, las situaciones de los diferentes juegos van a tener repercusión en la persona,

en el modo de comportarse y actuar consigo mismo y con los demás.

“Hay tres causas como aspectos fundamentales de la convivencia social de las personas: competición, deseo de gloria e inseguridad” (Hobbes citado por Gutiérrez, 1997, p.20).

De

aquí, la importancia del tipo de juegos contra la competitividad, juegos que favorecen el trabajo, contacto, vivencia y relación interpersonal con todos los compañeros.

El juego nos enseña a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, tolerancia, justicia, sinceridad... y a que estas vayan acompañadas de autoestima, cooperación, ayuda mutua, autonomía personal, amistad, confianza. Dando lugar todos estos valores a una adecuada forma de convivencia y a una sociedad más justa, democrática y solidaria. (Gutiérrez, 1997, p.24).

Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales. Puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los jóvenes para la vida. “Jugar no es estudiar ni trabajar; pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”(Ortega citado por Moreno, 2002, p.12).

2.3.2.1. Desarrollo Comunicativo

El ser humano es conocido como un ser social por naturaleza, por ello el desarrollo psicoemocional está ligado a lo social y éste último se alcanza a través de la experimentación y la comunicación de emociones para lo cual es necesario trabajar el Eje de Expresión y Comunicación como lo indica el currículo de Educación Inicial, por lo que se puede decir que el desarrollo del lenguaje a través del eje de Comunicación resulta fundamental para lograr vínculos intrapersonales. “Expresar o comunicar es el acto con que el individuo pone de manifiesto sus intereses, gustos, sentimientos e ideas. La comunicación es en la sociedad un elemento básico e imprescindible para la convivencia con los demás” (Gutiérrez, 1997, p.17).

Utilizando situaciones lúdicas podemos desarrollar la capacidad comunicativa tanto verbal como gestual. El niño al mismo tiempo que se divierte se forma de manera indirecta en aquellas facetas en las que presenta más dificultades. Y es que el desenvolvimiento comunicativo constituye un hecho fundamental en la vida de toda persona, gracias a este

se incrementa su sociabilidad, manifiesta sus ideales y puntos de vista, le posibilita aumentar su higiene mental, su creatividad, adquirir mayor eficacia en el trabajo y en definitiva desarrollar la formación personal de forma íntegra y completa.

Al sujeto poco expresivo se le juzga desventajosamente, se le interpreta mal y se le infravalora. Y como quiera que fuera, a la comunicación se la considera como uno de los fenómenos humanos más interesantes, más distintivos y más creativos, por lo que es necesario potenciar y desarrollar ésta en todos y cada uno de los individuos (Gutiérrez, 1997, p.17).

Según Blanco y Fernández (2004), el lenguaje hablado estimula más cuando se escucha que cuando se lee y que la palabra escrita tiene menos fuerza de convicción que la hablada

Martín (1990) afirma a medida que los niños van creciendo, es por medio del juego como se van comunicando con los demás y se socializan. Sus juegos pasan poco a poco de ser individuales y egoístas a ser compartidos con más niños, pasando así el periodo egocéntrico en el que se mueven en los primeros años de vida, hacia una etapa de socialización que comienza en torno a los seis años.

Desde los 2 o 3 años, los niños se agrupan para realizar actividades lúdicas en las que se comunican entre sí. No obstante, el juego del niño de tres años es aún egocéntrico, llegando a jugar más unos junto a otros que unos con otros. Entre los 4 y los 5 años el juego se va haciendo más asociativo. De los cinco años en adelante, el juego simbólico individual se va volviendo más colectivo. (Moreno 2002, p. 53)

De acuerdo con Aymerich (1981), los niños establecen relaciones auténticas a través de la palabra, pero también con otra gama de lenguajes como el ritmo, el gesto, movimiento... Se trata de establecer un vínculo con otro llegando a un intercambio y diálogo.

La expresión es una necesidad que surge con la vida. Desde que el niño nace comienza a expresarse y comunicarse con los demás. Es la forma espontánea de manifestar las necesidades fisiológicas que le permite adaptarse al mundo y a ser autónomo, creativo e imaginativo. El modo más genuinamente humano de comunicarse es el lenguaje oral, pero no es el único. Se debe estimular al niño con diferentes recursos gestuales, corporales, rítmicos, plásticos... que le posibiliten la liberación de sus sentimientos, su mundo interior.

La comunicación es una necesidad inherente a la persona que esta desarrolla a lo largo de

su vida. Es muy importante facilitar al niño tantos recursos como sea posible para que se inicie de forma lúdica y natural en este aprendizaje.

En toda relación comunicativa, además de sus protagonistas, emisor-receptor, es importante el entorno en el que se produce. “Un ambiente adecuado, rico y estimulante favorecerá la comunicación con el niño, y le ayudará a descubrir el mundo en el que se tendrá que desarrollar” (Pérez, Shelly, Escudé, Blanco, 2008, p. 9).

Podemos trabajar de forma lúdica con los niños. Existen una serie de juegos que sirven para introducir a los niños en aspectos propios de la lengua; favorecen el uso del lenguaje oral, a la vez que potencian el sentido del ritmo, la memoria y la iniciativa creadora. (Pérez, Shelly, Escudé, Blanco, 2008, p. 40)

En un momento del desarrollo del niño las vocalizaciones de éste parecen tener una estructura muy estable. Cuando aparecen este tipo de vocalizaciones los adultos van introduciendo juegos que potencian su desarrollo.

“En las situaciones de relación interpersonal y de actividad conjunta como pueden ser juegos, se produce el desarrollo del niño que permite la transición de una comunicación exclusivamente gestual a una comunicación verbal” (Brioso y Sarriá citadas por Lebrero, 1997, p. 254).

La comunicación responde a la necesidad humana de vivir en sociedad creando lazos afectivos con el entorno, las costumbres y a tradición. Se debe procurar que el niño viva de forma lúdica y natural este proceso de aprendizaje, que tiene como objetivo favorecer su desarrollo y autonomía. El juego inicia a los niños en el proceso de aprendizaje del lenguaje, gracias a lo cual adquieren capacidades de comunicación y desarrollan hábitos de atención, de memoria y raciocinio.

2.4. Importancia del Juego de Salón

Los niños que pertenecen a familias cariñosas y estimuladoras tienen más posibilidades de desarrollarse sanos y felices.

Cuando en la familia hay un clima emocional positivo se crea un ambiente grato para los niños y se cultivan valores positivos independientemente del contexto socioeconómico. En un clima familiar cálido y seguro, los niños se desarrollan física, psíquica y emocionalmente mejor (p.27). La calidez del trato que recibe el niño o niña al sentirse aceptado y querido le ayudan a tener una buena imagen de sí mismo, a afrontar las

dificultades y a crecer como persona.

Los infantes necesitan ser celebrados por sus avances y logros. Los elogios de los padres son los mejores premios para ellos. La satisfacción que el niño o niña experimenta al ser halagado por sus logros o sus esfuerzos aumentan su deseo de ser un individuo exitoso. Los estudiantes necesitan modelos positivos y estables dentro de la familia para desarrollar conductas positivas: seguridad, esfuerzo, solidaridad, cariño, preocupación, respeto por los

demás, responsabilidad, son valores que se adquieren en la primera infancia, y que serán «su pasaporte» para la vida futura. El niño o niña aprende lo que ve en el hogar.

Los niños aprenden principalmente por imitación: imitan a los mayores, quieren hacer todo cuanto ellos hacen. De ahí la importancia del ejemplo que den los adultos. Si los padres o adultos le dan cariño, son tranquilos y acogedores, el niño o niña tenderá a hacer lo mismo. Si ellos son fríos, indiferentes o agresivos, el infante imitará estas conductas. (UNICEF, 2004).

2.4.1. Beneficios del Desarrollo Psicoemocional en los Niños

Las emociones están ligadas en nuestras vidas y forman parte de la personalidad. Desde el nacimiento, el entorno está entrelazado por las emociones vividas y experimentadas día a día. Al nacer, se entra a formar parte de un mundo desconocido, pero poco a poco, gracias a la interacción con los adultos, se va descubriendo y haciendo propio

La familia es el primer referente social que tiene el niño. El entorno le proporciona modelos a imitar, es decir, se reproducirán expresiones agradables si éstas son reforzadas por el adulto, de lo contrario, se extinguirán. El contagio emocional es constante en las relaciones niño adulto.

Con el transcurso del tiempo los modelos o referencias sociales varían siendo la familia el primer modelo en la edad temprana. Al llegar a la escuela el educador entra a formar parte de esos modelos y proporciona estímulos diferentes a imitar. Con la adolescencia el modelo o referente social pasa a ser el grupo de pertenencia y la relación entre iguales.

Por imitación se aprenden a expresar las emociones de los adultos, especialmente las manifestaciones de los padres, compañeros y educadores del entorno

Cada vez más las emociones se van diferenciando entre sí y se van manifestando con mayor rapidez, intensidad y duración, pudiendo llegar a transformarse en sentimientos.

(BISQUERA, 2008)

Se inicia una nueva etapa de desarrollo en la que se construyen nuevos intereses necesidades, retos y se desarrollan nuevas formas de expresión y de relación con los demás.

El lenguaje es el instrumento que forma parte de la vida diaria y a través de él se comprende la realidad, se comunican las expresiones y se expresan los sentimientos e inquietudes. Por ello, se debe estimular la utilización del lenguaje para la comunicación y comprensión de las emociones.

Con todo aquello que se adquiere y se aprende, debe asimilarse en un clima cálido, afectuoso y enriquecedor. Pasa a ser un medio por la cual se expresa afecto y cariño

A medida que se va adquiriendo mayor capacidad cognitiva, se amplía la relación social y crece la posibilidad de control emocional condicionada por la propia cultura.

- **Conocimiento social:** Desarrolla la capacidad de adquirir autonomía familiar y aumentan las relaciones interpersonales y la vida social, estos aspectos pasan a ser fundamentales en el desarrollo del individuo. La educación emocional tiene un papel importante en este periodo. Al finalizar la etapa, se alcanza un conocimiento social suficiente para el inicio de las críticas y valoraciones

- **Relaciones entre iguales:** Es una etapa de cambio en las interacciones entre iguales; se van sustituyendo las agresiones físicas por las verbales, insultos amenazas, desprecios. Se pasa de los juegos de imitación a aquellos otros que tiene reglas, a los deportes a los juegos de mesa, y se empieza a mantener conversaciones entre iguales sobre los demás.

La amistad pasa a ser de cooperación, confianza mutua y ayuda recíproca.

- **El desarrollo del yo:** Se define el yo a través de la comparación con uno mismo se adjunta la igualdad social, dando paso a la relevancia de las habilidades sociales y, con ellas a las relaciones interpersonales. Por lo que se refiere a la autoestima, la percepción de uno mismo es favorable. A partir de esta edad, al compararse entre iguales, se va hacia una percepción más realista que no siempre es favorable. Esto puede influir en la autoestima.

- **Habilidades de vida:** Por último, la educación emocional en todos estos aspectos prepara a las personas para la adquisición y asimilación de estrategias. En este

proceso de educación deben intervenir la familia, la escuela y el propio entorno, con el objetivo de favorecer el desarrollo de un individuo autónomo, crítico y capaz de mantener buenas relaciones. En definitiva, prepararse para la vida y el bienestar subjetivo (RENON, 2007 p.42).

El desarrollo emocional incide significativamente en el aspecto psicológico, social, afectivo y cognitivo del niño. Al respecto, manifiesta que el desarrollo emocional se da cuando el niño está preparado para ello, cuando puede controlar sus emociones, toma las cosas con calma, sabe afrontar problemas y sobre todo aprende a convivir con los demás en paz y armonía

, (Gómez, 2017)

Es necesario desarrollar las siguientes competencias emocionales, manifiestan (Pérez y Filella, 2019):

- Conciencia emocional: es la capacidad donde juega un papel importante la toma de conciencia de sus propias emociones y de los demás.
- Regulación emocional: se refiere a la capacidad para regular las emociones de una forma apropiada donde el niño toma conciencia al relacionar las emociones con el comportamiento y saber afrontarlas.
- Autonomía emocional: es la capacidad para asumir actitudes positivas, ser responsables, elevar autoestima y autoeficiencia emocional.
- Competencia social: se refiere a mantener buenas relaciones con los demás, comunicación efectiva, respeto a las opiniones de los demás, ser asertivo, entre otras.
- Competencias para la vida y bienestar: se refiere a las actitudes para afrontar los problemas y desafíos diarios, los retos entre compañeros provocando satisfacción personal.

Estas competencias se desarrollan desde los primeros años de escolaridad donde el docente es el eje, el guía, el que orienta a sus estudiantes en las actividades a realizar, brinda las oportunidades necesarias para que los niños expresen con libertad sus ideas, pensamientos y emociones, que sean autónomos en la realización de tareas.

Por lo expuesto, la escuela y los docentes diseñen programas y proyectos dirigidos a la formación emocional de los niños y educarlos para la vida; por ello los docentes deben ser cautelosos al momento de realizar sus planificaciones para el aula porque de ello depende

cómo va a desarrollar las emociones en sus estudiantes. (Gómez, 2017).

En este sentido, manifiestan que “El desarrollo emocional no se da estático y se encuentra en todo tipo de interacción social, es allí donde es necesario referenciar la familia, los estilos parentales y su importancia dentro del entorno cultural como agente primordial en todo proceso” (Rodríguez y Sanabri, 2021, p.4). Pello, es importante que el niño desde su nacimiento se desarrolle en un entorno afectivo, donde haya apego, comunicación, buenas relaciones intrafamiliar.

Los niños que pertenecen a familias cariñosas y estimuladoras tienen más posibilidades de desarrollarse sanos y felices. Cuando en la familia hay un clima emocional positivo se crea un ambiente grato para los niños y se cultivan valores positivos independientemente del contexto

socioeconómico. En un clima familiar cálido y seguro, los niños se desarrollan física, psíquica y emocionalmente mejor.

La calidez del trato que recibe el niño o niña al sentirse aceptado y querido le ayudan a tener una buena imagen de sí mismo, a afrontar las dificultades y a crecer como persona.

Los infantes necesitan ser celebrados por sus avances y logros. Los elogios de los padres son los mejores premios para ellos. La satisfacción que el niño o niña experimenta al ser halagado por sus logros o sus esfuerzos aumentan su deseo de ser un individuo exitoso.

Los estudiantes necesitan modelos positivos y estables dentro de la familia para desarrollar conductas positivas: seguridad, esfuerzo, solidaridad, cariño, preocupación, respeto por los demás, responsabilidad, son valores que se adquieren en la primera infancia, y que serán «su pasaporte» para la vida futura. El niño o niña aprende lo que ve en el hogar.

Los niños aprenden principalmente por imitación: imitan a los mayores, quieren hacer todo cuanto ellos hacen. De ahí la importancia del ejemplo que den los adultos. Si los padres o adultos le dan cariño, son tranquilos y acogedores, el niño o niña tenderá a hacer lo mismo. Si ellos son fríos, indiferentes o agresivos, el infante imitará estas conductas. (UNICEF, 2004).

2.5. Marco Legal

2.5.1. Bases Legales

El presente proyecto investigativo, tiene el apoyo en la Constitución Política del Ecuador

en el Art. 26 de la sección V Educación que dice: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área propietaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir”.

También tiene respaldo en la Ley Orgánica de Educación Intercultural que manifiesta en el Art. 3 literal h indica que “la consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza”

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), en el artículo 37, numeral 4, establece que “el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual desarrollará programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos”.

En la LOEI el Art. 7 literal b referente a los derechos de los estudiantes indica que los niños tienen derecho “a una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación”

Los artículos señalados en párrafos anteriores nos proporcionan un respaldo legal del proceso investigativo en el desarrollo del presente proyecto, el mismo que está orientado a la ejecución del juego de salón para el desarrollo psicoemocional del niño.

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

Tabla 1.

Descripción del área de estudio

<p>El presente proyecto investigativo se desarrollará en La Escuela de Educación Básica “Dr. Luis Felipe Borja” está ubicada en el sitio Santa Cruz la Victoria de la parroquia Barbones, Cantón El Guabo, Provincia de El Oro. Fue creada en el año 1930, actualmente forma parte de la Zona 7, Distrito Educativo 07D01, perteneciente al Circuito C05; está conformada 121 niñas y 107 niños total de 228 estudiantes, 9 docentes, 1 administrativo y 1 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil. La escuela oferta desde educación inicial hasta el séptimo grado de educación básica.</p> <p>Parroquia: Barbones Cantón: El Guabo Provincia: El Oro</p>		
<p>Creación: 1930</p>	<p>Coordinación zonal de educación: Zona 7 Distrito educativo: 07D01 Circuito: C05</p>	<p>Docentes: 9 Estudiantes: 228 Hombres: 107 Mujeres: 121 Total: 228</p>
<p>Administrativo: 1</p>	<p>DECE: 1</p>	<p>Personal de servicio: 0</p>

Fuente: Elaboración propia

Misión Institucional:

En la Escuela de Educación Básica “Dr. Luis Felipe Borja” tiene como MISIÓN practicar los valores universales a través de la educación integral; apoyándose en la comunidad educativa y en los principios pedagógicos promovidos desde el Ministerio de Educación, viviendo desde nuestro espacio educativo: la solidaridad, la honestidad, el respeto, la responsabilidad, la identidad, el amor, con una actitud humana que trabaja por el bien personal y colectivo; institución educativa con la responsabilidad de formar estudiantes críticos y reflexivos, con conocimientos científicos, desarrollando capacidades, habilidades y actitudes pertinentes

para el trabajo y la vida.

Visión Institucional:

En la Escuela de Educación Básica “Dr. Luis Felipe Borja” está orientada a tener en los próximos años: La visión, en un plantel educativo es la que orienta y encamina todas las actividades desde los diferentes ámbitos de acción, de esta manera, la visión de la escuela es: Formar estudiantes con elevada autoestima, críticos, creativos y responsables de sus actos, como sujeto participativo y consciente de sus potencialidades, capaz de desenvolverse y solucionar los problemas en forma individual y colectiva. Docentes innovadores, motivados, críticos, con mentalidad abierta al cambio, practicando valores, afectivos y respetuosos con sus estudiantes. Padres de familia involucrados en el quehacer educativo. Contar con una infraestructura adecuada y funcional. Deseamos promover la interrelación entre los seres humanos y la naturaleza convirtiéndonos en una institución líder en el campo académico, deportivo y de investigación para mejorar la calidad de vida que propicie el buen vivir.

Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa

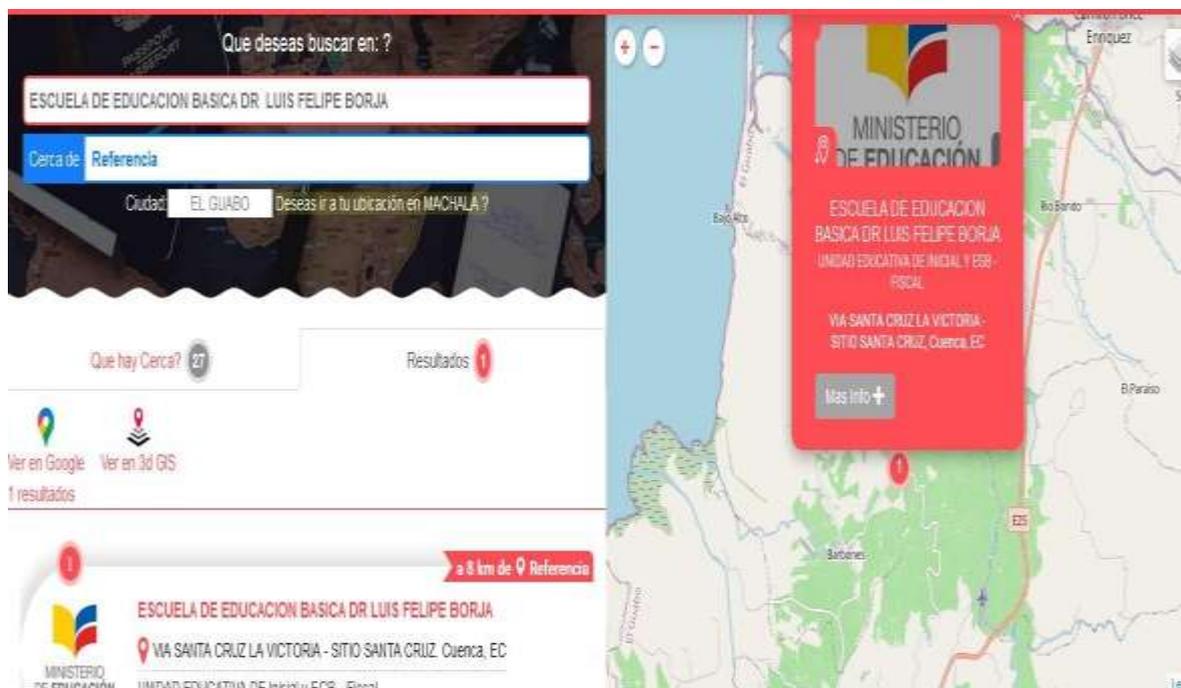


Ilustración 3. *Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa*

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.2.2. Tipo de Investigación

La presente investigación fue desarrollada en la ruta o paradigma de investigación mixta: es decir tiene un componente cuantitativo y luego un componente cualitativo. Como lo menciona, Hernández-Sampieri & Mendoza, (2018) en la investigación mixta “se utiliza evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias” (pág. 10). Al entrelazar a las dos anteriores (cuantitativa y cualitativa) y mezclarlas, es más que la suma, implica su interacción y potenciación.

Es una investigación cuantitativa, y en el marco del alcance descriptivo porque tuvo como finalidad especificar propiedades características de los juegos de salón para el desarrollo psicoemocional variable que se caracterizó de la investigación cuantitativa. El tipo de diseño de la investigación es no experimental porque se implementó sin manipulación de variables, es más las variables de estudio ya ocurrieron (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Además, esta es una investigación de carácter transversal ya que se realizaron mediciones de la variable de estudio en el año lectivo 2021-2022.

También es una investigación cualitativa con el enfoque de investigación-acción, porque se propuso una guía que pretendió resolver la problemática evidenciada de la influencia del aprendizaje virtual en el desarrollo de destrezas lógico- matemáticas en niños de 4 a 5 años.

3.1.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.1.3.1. Métodos

a. Método Inductivo.

Este método se aplicó para llegar a las conclusiones del informe final, las mismas que se obtuvo mediante el análisis de hechos particulares de cada uno de los indicadores del instrumento que se aplicó a los niños, y niñas del Subnivel Inicial II y Preparatoria. En este método se basa en las premisas particulares las cuales infieren a un único caso particular, además, es considerado el más efectivo pues nos permite corregir los errores que se encontraron en la investigación.

b. Método Deductivo.

Este método general se aplicó en la investigación, de manera particular en el diseño de la propuesta, porque se partió de aspectos generales mencionados en la teoría, siendo más

específico en los juegos de salón y el desarrollo psicosocial del niño, para llegar a proponer una Guía Metodológica de juegos de salón basadas en estrategias lúdico pedagógicas para niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Este método permite extraer un nuevo conocimiento de conocimientos previos. Mediante la inferencia “extrae la esencia” de los conocimientos previos para derivar en nuevas proposiciones y de esta manera organizar (mediante cadenas de razonamiento) a los conocimientos científicos.

c. Método Sintético.

Este método se aplicó en la medida en que se construyó un Marco Teórico sobre la base de varios elementos relacionados al currículo de educación inicial que nos permitió comprender la base legal sobre la que se asienta el desarrollo infantil, además de la teoría. Con este método se genera un saber superior al añadir un nuevo conocimiento que no estaba en los conceptos anteriores.

d. Método Analítico.

Este método se aplicó en el capítulo relacionado al Análisis y Discusión de Resultados en donde se analizó cada uno de los indicadores de los instrumentos aplicados y para ellos se relacionó las dos variables estudiadas. Este método como menciona Lopera (et.al., 2010) “descompone una idea o un objeto en sus elementos” por lo que permitió una comprensión y estudio más amplio de tal manera que se analizó el fenómeno estudiado a partir de la experiencia directa y la obtención de pruebas que validaron el razonamiento, para su aplicación se utilizó fichas de observación.

3.1.3.2. Técnicas

a. Entrevistas.

Se entrevistó a los docentes encargados del Subnivel Inicial II, y Preparatoria de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, durante la última semana de mayo. Para su aplicación en la institución mencionada, se solicitó la autorización de las autoridades, se explicó la finalidad de la entrevista y se procedió a entrevistar de manera virtual.

b. Fichas de observación.

Se aplicó la ficha de observación a los niños y niñas del Subnivel Inicial II, y Preparatoria de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, durante la última semana de mayo. Para su aplicación

se solicitó la autorización de las autoridades, luego de establecer un ambiente adecuado a fin de verificar las destrezas adquiridas se aplicó la ficha en el aula.

3.1.3.3. Instrumentos.

El instrumento de la entrevista fue el cuestionario cuyas preguntas estaban relacionadas al ambiente que perciben los docentes en el aula con respecto a la aplicación de los juegos de salón. Además, la entrevista fue estructurada con el fin de recolectar la opinión acerca de las dificultades o facilidades de la aplicación de los juegos de salón en el aula frente al desarrollo de destrezas en el niño/a. Finalmente la ficha de observación fue sistemática y planificada, con una guía flexible de los aspectos investigados, estuvo enfocada en las destrezas que el ministerio de educación establece en su guía para su aplicación en las aulas.

3.1.3.4. Participantes.

La población universo destinada para la investigación está compuesta de 71 niños padres de familia de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, del subnivel II y preparatoria, a quienes se aplicó una ficha de observación.

El segundo universo investigado corresponde a los docentes que tiene a su cargo el Subnivel Inicial y preparatoria que corresponde a un universo de 2 docentes a quien se aplicó una entrevista

La muestra aplicada fue no probabilística por que los individuos que componen el universo tenían 71 participantes por lo que se realizó un censo, es decir que se aplicaron los instrumentos para captar la información a toda la población o universo que fueron el motivo de estudio. Además, la entrevista fue intencional pues se seleccionaron a los individuos a entrevistar a partir del criterio de su conocimiento.

3.1.3.5. Procedimiento y Análisis de Datos.

Una vez aplicada la ficha de observación, esta fue tabulada en el programa Excel. Cabe aclarar que para la aplicación de la encuesta se obtuvo la respectiva autorización de las

autoridades de la institución. A continuación, se aplicó el instrumento, es decir el cuestionario, en la plataforma Forms para llenar la encuesta de manera virtual.

Luego del Forms los datos se migraron al Excel, para desde allí construir las tablas de frecuencia y luego analizarlas. De igual manera se aplicó la entrevista que fue analizada e interpretada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

4.1. Variable Juegos de Salón

Los resultados que se presentan a continuación es el resultado de una Ficha de observación aplicada a los 71 niños de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, para determinar la incidencia de los juegos de salón en el desarrollo psicoemocional en niños de 4 a 5 años.

1. Participa en los juegos de salón siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Tabla 2. Participación en los juegos de salón.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	20	32	19	0
Porcentaje	28,2%	45,1%	26,7%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación

Autor: Edith Tinoco

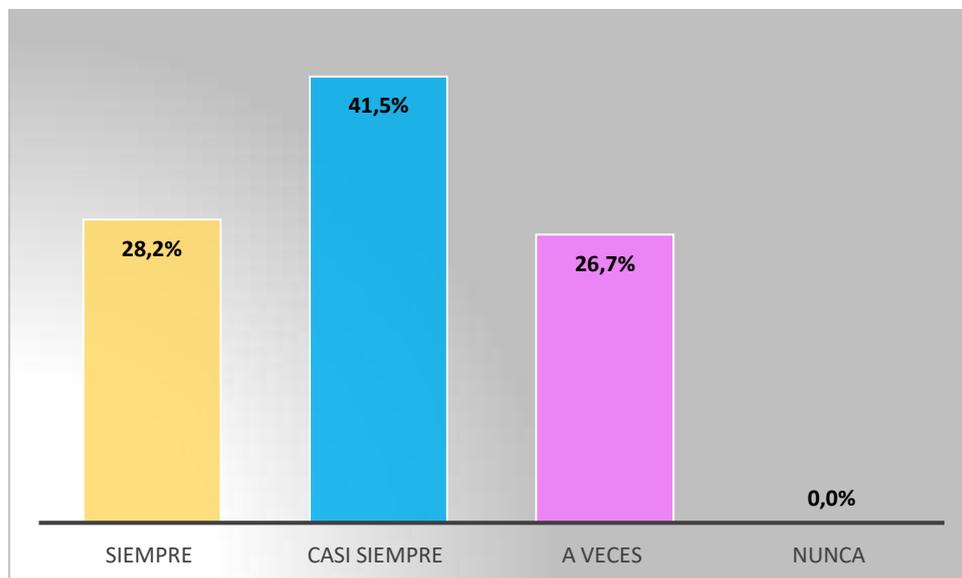


Gráfico 1. Participación en los juegos de salón.

Fuente: Ficha de Observación

Autor: Edith Tinoco

El juego es una estrategia didáctica que ayuda al niño a convivir con sus pares, sin embargo, podemos observar que la incidencia de la efectividad del juego es de un 28,2%, al respecto menciona que Meneses & Monge (2001) “la comunicación, una vez más, es la

base para lograr una participación masiva del estudiantado” (p.5). Por lo tanto, los educadores son los responsables de cumplir con ciertos principios pedagógicos que permitan el uso de los juegos en el aula, dentro de las características se destaca que el docente debe dominar el juego

que se presenta, así como también preparar el material necesario. Además, debe motivar a los alumnos a participar previo a la ejecución, acompañado de la explicación oportuna, adecuada y suficiente que le permita al niño establecer mayor seguridad en la participación y establecerun ambiente armónico.

2. En el proceso de los juegos socializa mejor con sus compañeros.

Tabla 3. Socialización

	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca
Frecuencia	20	33	18	0
Porcentaje	28,2%	46,5%	25,4%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación

Autor: Edith Tinoco

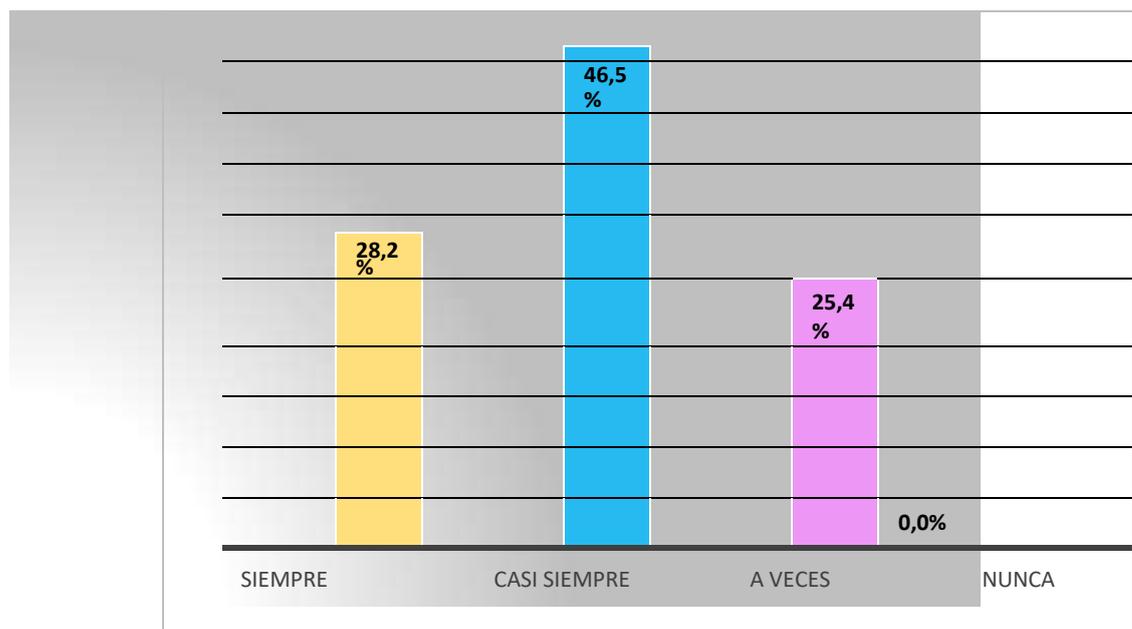


Gráfico 2. Socialización **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

El proceso de socializar permite en el niño adquirir conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que trascienden para toda la vida y durante la espontaneidad del juego permiten establecer relaciones estrechas en el aula. Para Sánchez (citado en Tamayo & Restrepo, 2016) menciona que “La capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces

de otorgar información fácil de codificar significativamente” (p.10), sin embargo, en el aula existe únicamente un 28% de efectividad por lo que es necesario trabajar mejor en la ejecución para que exista un mayor índice de efectividad.

3. Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños de su entorno.

Tabla 4. Colaboración

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	23	33	13	2
Porcentaje	32,4%	46,5%	18,3%	2,8%

Fuente: Ficha de Observación

Autor: Edith Tinoco

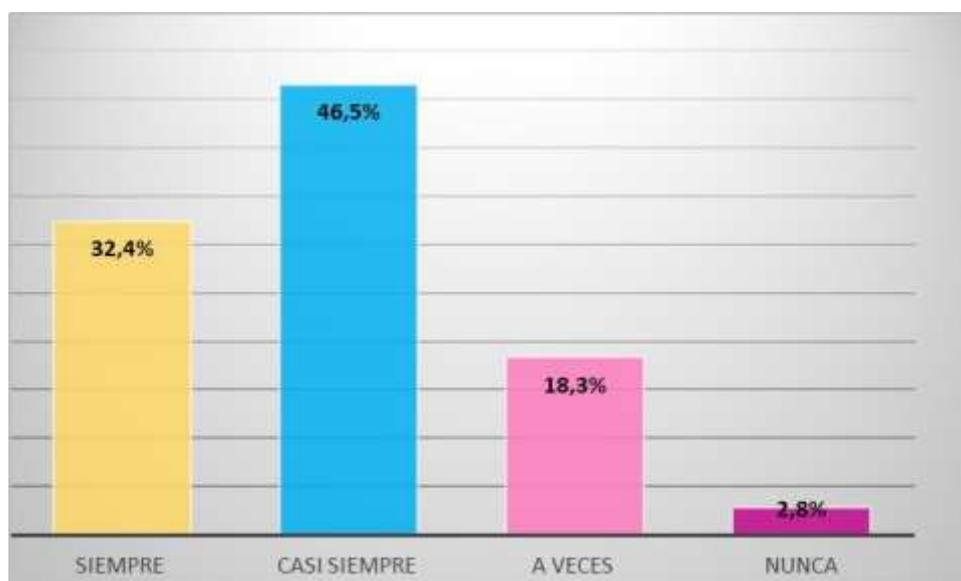


Gráfico 3. Colaboración **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

La manifestación de la colaboración en los niños es paulatina, durante los primeros años aparece la cooperación en actividades ocasionales, para (Albelda, 2008, pág. 30) “la tendencia a colaborar aumenta hacia los seis años, cuando el juego requiere cierta colaboración de sus compañeros”. Pero previo a esta edad es el docente quien establece los ambientes que propicien al niño colaborar con sus compañeros en el desarrollo de juego, teniendo en cuenta que el juego es la mejor herramienta, pues durante el juego de salón los niños no estarán solos y se puede mejorar la incidencia a colaborar con su entorno.

4. Asume y respeta normas de los juegos de salón acordadas con el docente.

Tabla 5. Normas de los juegos.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	22	31	18	0
Porcentaje	31,0%	43,7%	25,4%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

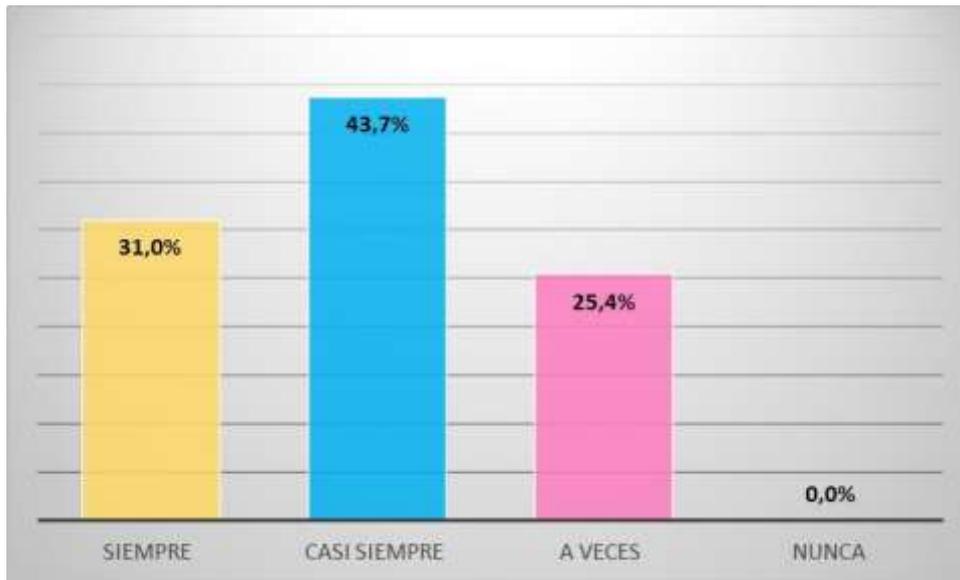


Gráfico 4. Normas de los Juegos **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

En el estudio realizado se destaca que en un 31% que el juego de salón permite establecer reglas y roles en el aula frente a un 43,7% que manifiesta casi siempre durante el juego se puede establecer y asumir reglas, de la misma manera que manifiesta Al mencionar que: “El juego en ese momento se vuelve también como una herramienta, para seguir valores, seguir las normas, reglas, pues, o sea nos ayudan mucho las reglas establecidas para utilizarlas” (Tamayo & Restrepo, 2016 p.22). Es decir, el juego propicia un ambiente para establecer condiciones que se pueden o no dar mientras se juega. Es aquí donde el niño aprende disfrutando pues el hecho de aprender a ganar, a perder, a respetar el turno permite establecer límites y de esta manera se forma a los niños.

5. Durante el juego de salón, el niño/a expresa sus ideas.

Tabla 6. Expresión de ideas

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	26	25	19	1
Porcentaje	36,6%	35,2%	26,8%	1,4%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

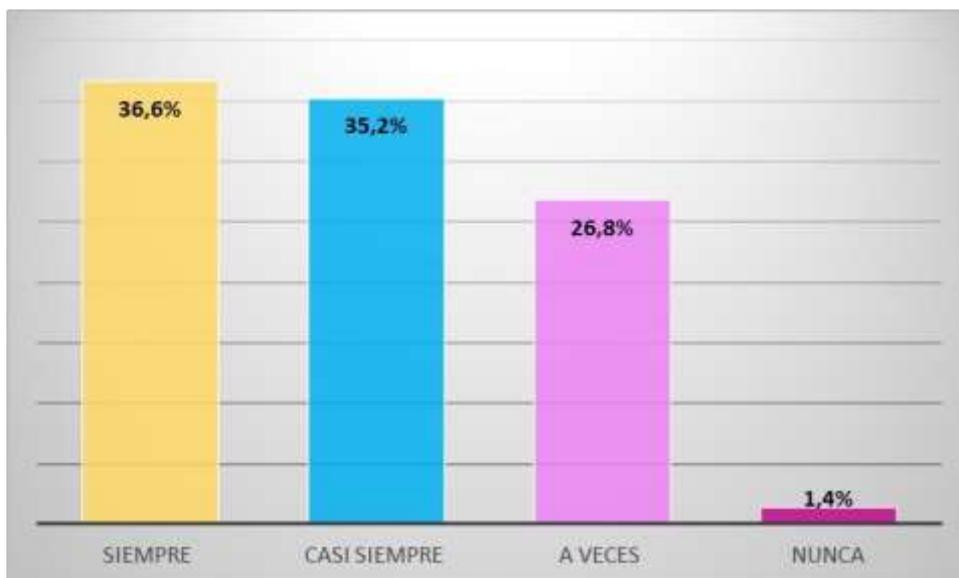


Gráfico 5. Expresión de ideas. **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

El 36,6% de los niños han reaccionado positivamente al juego de salón en relación a la comunicación y expresión de sus ideas pues el juego en sí permite al niño incluirse en el juego al niño, actuar con mayor seguridad y comunicarse mejor, expresar los pensamientos y sentimientos sin temor, de allí que el juego sea una estrategia importante. Así lo demuestra en su estudio (Correa, 2005, p. 18) al mencionar que “El jugar, da la oportunidad al ser humano a expresarse de forma natural, y en su totalidad, despertando en sus niños, actitudes de valores” que es claro que se debe direccionar y adecuar en el aula.

4.2. Variable Estado Psicoemocional

6. El niño se muestra motivado y se divierte durante la práctica de juegos de salón.

Tabla 7. Motivación.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	27	33	11	0
Porcentaje	38,0%	46,5%	15,5%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

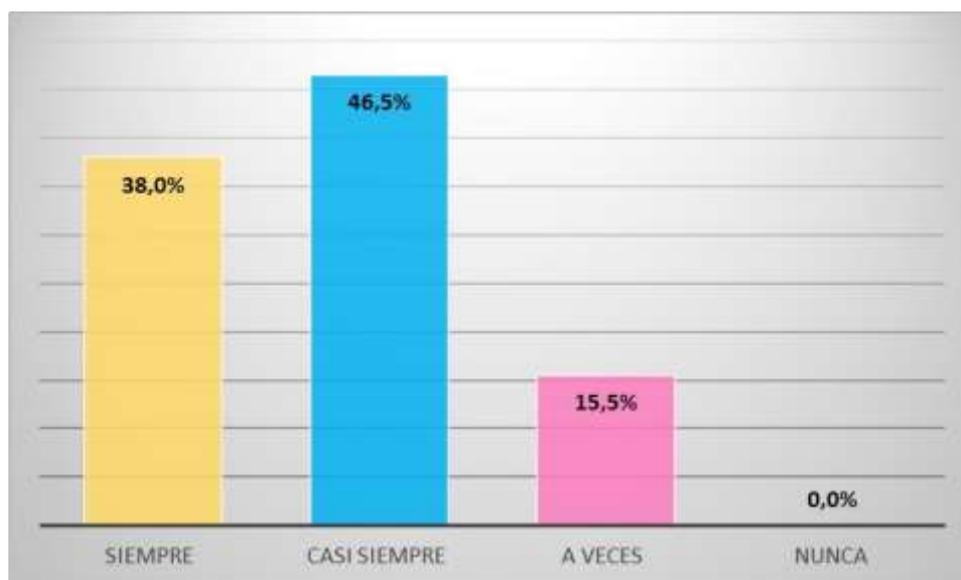


Gráfico 6. Motivación.
Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

La predisposición al juego sin duda es evidente pues es la naturaleza del niño el jugar, con esta base causa gran impacto que los niños quienes fueron el objeto de estudio no siempre se muestran motivados a la práctica de juegos en el salón pues la cifra es apenas de un 38% en relación al tema (Tamayo & Restrepo, 2016) coinciden en la necesidad de propiciar espacios de ocupación en actividades de gran motivación en las que el juego surge como el principal medio de disfrute, es decir, una estimulación adecuada es fundamental previo al juego, pues esta estrategia refuerza la relación del docente y el alumno la práctica en el aula.

7. Participa de las actividades proactivamente cuando trabaja en grupo.

Tabla 8. Proactividad.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	25	38	8	0
Porcentaje	35,2%	53,5%	11,3%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco



Gráfico 7. Proactividad.
Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

Se puede observar que la incidencia de participación de los niños es del 35,2% frente al 53,5% en donde se puede determinar que casi siempre existe participación, en contraste (García & Alarcón, 2011) defienden que sobre todo en los juegos que se desarrollan de forma colectiva en el aula, así como los juegos motores y de regla que implican elementos estructurales como la participación, aceptación, ayuda y cooperación con una fuerte incidencia.

8. Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros durante los juegos de salón

Tabla 9. Actitudes de Solidaridad.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	18	35	18	
Porcentaje	25,4%	49,3%	25,4%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

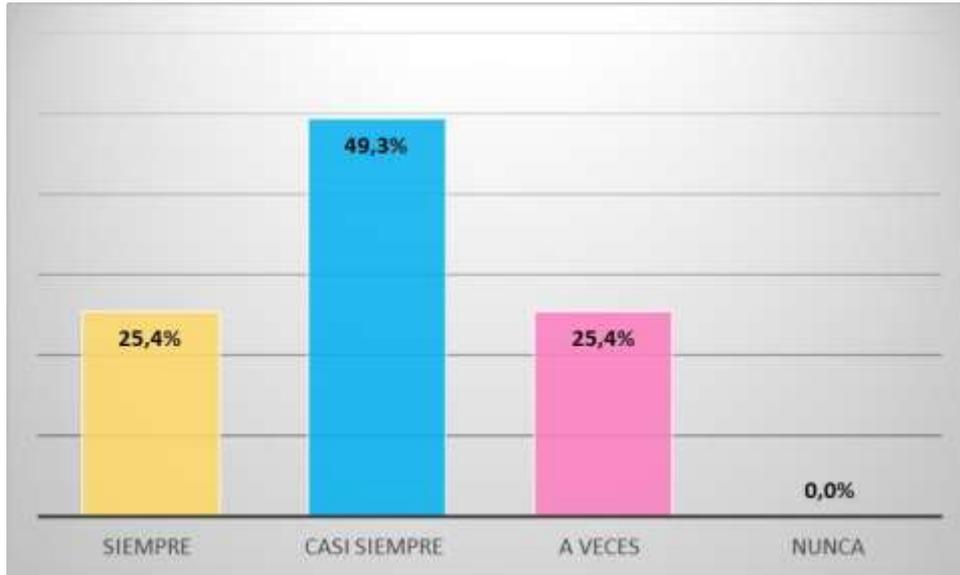


Gráfico 8. Actitudes de Solidaridad **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

La mayor incidencia en este indicador es del 49% que afirma que casi siempre se muestran actitudes de solidaridad durante el juego. Es importante tomar en cuenta que los juegos que se desarrollan en el aula con enfoque cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad así lo menciona (Torpoco, 2017) por ello el docente debe tomar en cuenta que la solidaridad se muestra diferentes acciones durante el juego como compartir lo material, lo sentimental ofrecer ayuda y tener la predisposición de ayudar.

9. Se comunica de forma adecuada y es capaz de resolver problemas sencillos durante el juego.

Tabla 10. Comunicación.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	22	38	10	1
Porcentaje	31,0%	53,5%	14,1%	1,4%

Fuente: Ficha de Observación

Autor: Edith Tinoco

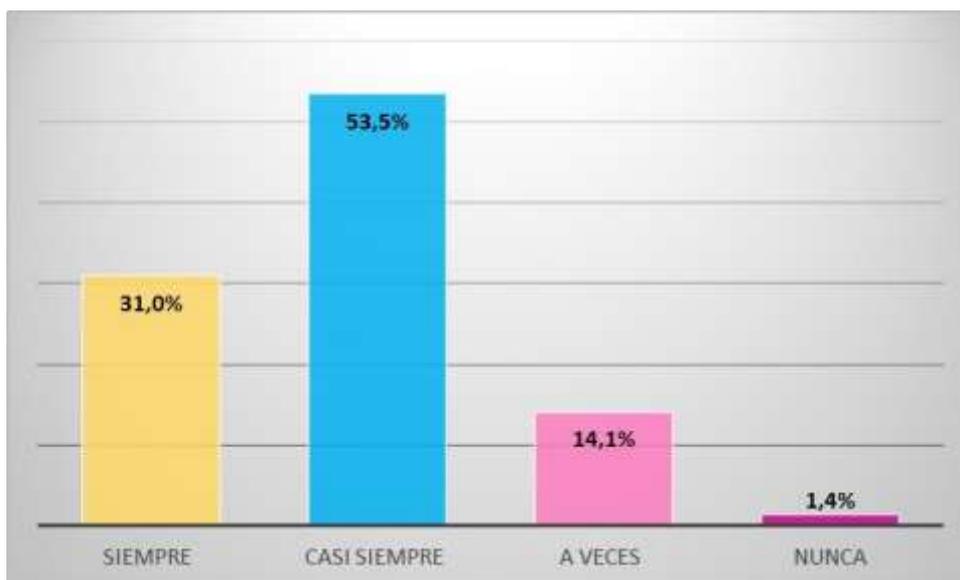


Gráfico 9. Comunicación **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

La tendencia en esta interrogante se inclina hacia el 53,5% en el que se manifiesta que casi siempre se logra establecer una comunicación adecuada y la resolución de conflictos durante el juego, sabiendo que en la ejecución del juego se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas, esta variable permiten experimentar de forma individual con el niño, usando situaciones reales de conflictos así como las alternativas para resolver los problemas a los que se enfrenta (Ocampo, 2019). Aquí es importante ayudar al niño a identificar el problema y expresarlo de manera adecuada, permitir que el niño genere sus propias soluciones y acompañar al niño en el proceso.

10. Respeta las diferencias que existe con sus compañeros e interactúa con el docente.

Tabla 11. Respeto

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	25	40	6	0
Porcentaje	35,2%	56,3%	8,5%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

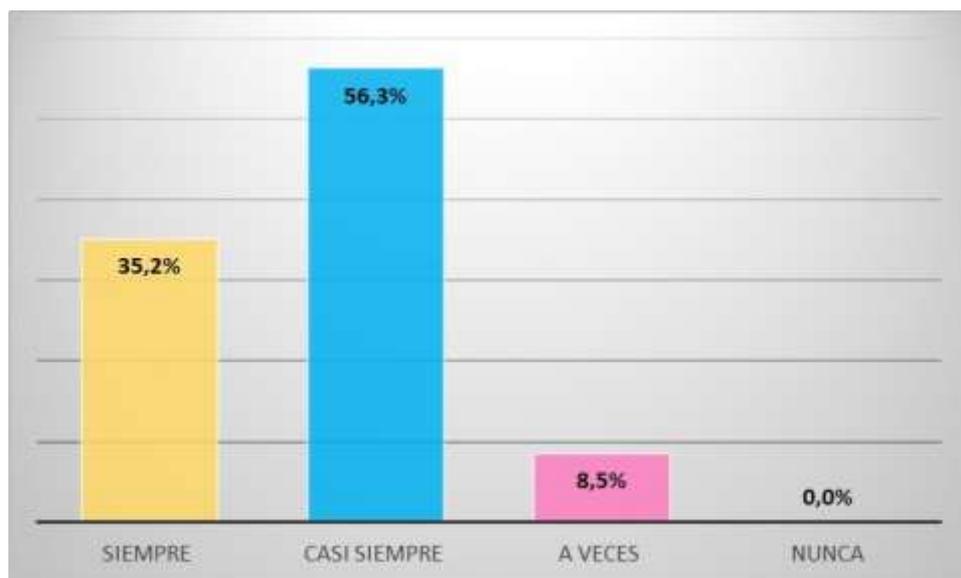


Gráfico 10. Respeto.
Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco

El juego propicia la interacción con el entorno, mismo al ser educativo representa una gran diversidad cultural, el valor más representativo es casi siempre con un 56,3% frente al 35,2% que es la ideal. Desde esta perspectiva Medina, (2017) menciona que los padres y educadores tienen, una gran tarea de educar a los niños en el respeto a la diversidad. Es más, ellos pueden enseñar a transformar las diferencias étnicas y culturales, en aprendizaje. Los niños pueden aprender mucho de las diferencias culturas y tradiciones de sus amigos y compañeros. Es importante que inculquemos a los niños lo importante que es integrar y abrazar a un nuevo amigo o colega, ya sea chino, blanco, negro, árabe o indígena. A un niño con una cultura o idioma distintas a la nuestra, hay que darle la oportunidad de adaptarse e integrarse.

11. Demuestra una mejora en su estado de ánimo en la práctica de juegos de salón

Tabla 12. Estado de ánimo.

	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
Frecuencia	28	36	7	
Porcentaje	39,4%	50,7%	9,9%	0,0%

Fuente: Ficha de Observación
Autor: Edith Tinoco



Gráfico 11. Estado de ánimo. **Fuente:** Ficha de Observación **Autor:** Edith Tinoco

Esta última variable se destaca el 50,7% en donde se manifiesta que casi siempre se logra mejorar el estado de ánimo con los niños con la práctica de los juegos de salón, lo cual es una cifra considerablemente buena, teniendo en cuenta que la práctica del juego, incluso se ha realizado como terapia con resultados realmente positivos y han demostrado su efectividad en la mejora del estado de ánimo de los niños, inclusive se usa para mejorar la sintomatología de depresión y ansiedad como lo demuestra en su estudio (Proaño, 2016). Al ser los resultados tan positivos incluso en casos extremos, es importante usarlo en el aula, de tal manera que mejore el ambiente en el aula.

ENTREVISTA

Entrevistados	Docente 1	Docente 2
Preguntas		
<p>1. ¿Conoce usted los juegos de salón?</p> <p>¿Podría describirlo?</p>	<p>Los juegos de salón involucran el uso de la lógica o de palabras. Otros, como la gallina ciega, son juegos más físicos pero sin llegar al nivel de un deporte o ejercicio.</p>	<p>Un juego de salón es un juego grupal realizado bajo techo, por ejemplo la gallinita ciega</p>
<p>Los docentes poseen una perspectiva similar a lo que significa el juego de salón, en efecto es una actividad realizada en un lugar determinado como lo menciona Fernando (2022) “son juegos tranquilos y de interior, adecuados para las familias”. Se destaca que es un juego grupal que se lleva a cabo en los interiores, su mayor popularidad se dio en la edad media, sin embargo, con los años se ha modernizado por lo que existe una visión más amplia en su aplicación.</p>		
<p>2. ¿Considera importante poner en práctica los juegos de salón, en su aula de clase? ¿Por qué?</p>	<p>Considero que sí, los juegos de salón permiten el desarrollo de capacidades motoras, mentales y sensoriales, desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.</p>	<p>Si porque gracias a estas acciones el niño logra entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria.</p>

Los juegos tienen un sin número de beneficios y los docentes encuestados conocen cuales son al practicar los juegos de salón, desde esta perspectiva el portal WordPress (2021) postula que a través de los juegos de salón los participantes aprenden a respetar norma; desde respetar su turno, hasta acatar la consecuencia del juego en caso de perder o ser sancionado. Favorece la comunicación y se establecen lazos con amigos y familiares. El desarrollo cognitivo en los juegos de salón es indiscutible pues mejora desde la ortografía hasta el cálculo, la memoria y la imaginación que es claro para los docentes encuestados.

<p>¿Considera que posee los materiales adecuados para realizar juegos de salón?</p>	<p>Actualmente ninguno</p>	<p>No porque casi no hay material</p>
<p>Durante la primera infancia el uso de material concretos es fundamental pues como lo menciona el Ministerio de Educación, en su currículo de Educación Inicial (2014) la principal función es propiciar ambientes, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que fortalezcan el proceso educativo en los niños de 0 a 5; por ello uno de los aspectos importantes en el currículo es el uso de materiales concretos como un soporte vital para el adecuado desarrollo del proceso educativo. Sin embargo, en las aulas la realidad difiere de lo expuesto pues como lo mencionan los docentes encuestados existe carencia de material más aun para ejecutar los juegos.</p>		
<p>Dentro de su plan de clase ¿ha considerado a los juegos de salón como una estrategia para el desarrollo de la clase?</p>	<p>Si, principalmente para inculcar en los niños normas de convivencia.</p>	<p>Sí porque es una estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.</p>
<p>Los docentes encuestados usan los juegos de salón como una estrategia didáctica que basado en varios autores permiten un desarrollo integral. “El juego permite resolver conflictos, enfrentar diferentes situaciones y conduce al niño al conocimiento” (Rangel, 2002). El aporte para el desarrollo del niño es considerable pues fortalece el aspecto físico, intelectual, emocional, social, que se refleja en la estabilidad de los niños en el aula.</p>		

<p>¿Conoce la características de los juegos de salón?</p> <p>¿Podría describirlo?</p>	<p>Fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten.</p>	<p>Es la actividad fundamental del niño - Es un modo de interactuar con la realidad - Tiene su fin en sí mismo. - Es placentero - Es una actividad seria para el niño.</p> <p>- Actividad espontánea, motivadora, libre.</p>
---	---	--

Dentro de las características del juego de salón se destaca según Cortés (2020) que existen reglas de juego que los jugadores deben cumplir, a diferencia del juego libre, en este caso es necesario seguir las instrucciones. Con la práctica se fomenta la interacción y la socialización. Dentro de las respuestas de las docentes se recalca al juego como placentero aunque se confunde al juego libre con el juego de salón que pese a ser juegos pertenece a una clasificación diferente.

<p>¿Considera que el juego posee algún beneficio en el desarrollo social del niño?</p>	<p>Considero que si dependiendo del juego que se aplique motivará y potenciará la imaginación en los niños</p>	<p>el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobre llevar el estrés.</p>
---	--	---

Las diferentes expresiones del juego traen consigo un sinnúmero de beneficios en el niño dentro de las cuales a nivel social según (Daubert, 2018) menciona que permite la autorregulación de las emociones, gestiona el estrés como también lo destaca en la encuesta, en la primera infancia ayuda a los niños a participar y a relacionarse con los demás así como también invita a cooperar y a adaptarse mejor a la jornada educativa.

<p>Cree que los juegos inciden positiva o negativamente en el desarrollo emocional del niño, ¿Por qué?</p>	<p>Para mi criterio inciden positivamente siempre y cuando tengamos claro el objetivo a alcanzar.</p>	<p>De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización y para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.</p>
---	---	---

Se considera que el juego incide de forma positiva en el desarrollo del niño debido a su contribución en la formación, desde la perspectiva de (Abarca, 2003) menciona que el juego en efecto influye de manera positiva en el niño debido a su aporte en la comprensión empática que a su vez posibilita el desarrollo de habilidades sociales, además promueve la internalización de la conciencia del yo, como consecuencia permite la comprensión, la expresión y la regulación de las emociones.

¿Dentro de su práctica docente cuáles son las estrategias que ha usado para motivar al niño y mejorar las relaciones dentro del aula?

Invertir en la construcción de una buena relación interpersonal en el aula es invertir en un mejor aprendizaje, teniendo en cuenta, además, que la construcción de la relación positiva es uno de los elementos fundamentales que deben enseñarse y que nuestros alumnos/as deben aprender a lo largo de la escolarización.

Realizar movimientos y motivarlos, Fomentar la participación de los alumnos, combinar diferentes metodologías de enseñanza, emplear herramientas tecnológicas, Planificar las clases, Utilizar recursos visuales.

Los docentes encuestados manifiestan que incentivar las relaciones positivas en el aula es un elemento fundamental, lo realizan a través de diferentes estrategias didácticas con recursos tecnológicos, los estudios de Piaget, Vygotsky y Bruner reflejan que “el juego es una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, porque es precisamente en el juego que el niño encuentra una forma divertida y placentera de entrar en contacto con sus similares y con la sociedad misma”. Es así como se adquiere y consolida los patrones de comportamiento y de relación en el aula.

¿Considera que los juegos de salón permiten que el niño mejore en su rendimiento académico?

Los juegos de salón como juegos pedagógicos son una actividad fundamental, es decir, que existen condiciones propicias para

porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el

	que se produzca el desarrolloo aprendizaje.	desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.
<p>Los docentes encuestados defienden que en efecto la práctica de los juegos de salón genera condiciones que propician el aprendizaje, para Vélez (2021), defiende que el juego es un recurso para fomentar la motivación, participación y rendimiento de los estudiantes, facilitando el seguimiento permanente de las actividades y mejorando el aprendizaje.</p>		
<p>¿Qué tipo de juegos de salón aplica en aula?</p>	<p>Memoria, las diferencias, veo veo.</p>	<p>Juegos con bloques, los puzzles o rompecabezas, sopa de letras, juego gramático</p>
<p>Los juegos de salón se caracterizan por ser ejecutados dentro del aula y existen gran variedad de juegos de salón como lo mencionan los docentes entrevistados, la variedad de juegos aplicados en la Educación Inicial, es propiciada por ser actividades altamente potenciadoras del aprendizaje, así lo postulan Melo y Barbosa (2014) en donde se menciona que “el juego propicia el aprendizaje, permite la evolución cognitiva, afectiva y social” (p, 61). Además, dichos juegos son fáciles de practicar y proporcionan momentos de interacción social, disfrute y sana convivencia, entre otros, mejorando así el estado emocional y desarrollando aprendizajes durante los espacios libres de tiempo.</p>		

CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos de las encuestas dirigidas a los docentes, a la ficha de observación aplicada a los niños/as con respecto a los juegos de salón y la investigación realizada se puede establecer como conclusiones las siguientes:

- Los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Luis Felipe Borja han desarrollado habilidades propias del desarrollo psicoemocional como la expresión de sus ideas y sentimientos a través de la socialización, sin embargo, es importante reforzar ciertos aspectos como la seguridad, autoestima, confianza y gestión de sus emociones a través del juego pues esto es parte muy importante y necesaria en el crecimiento, seguridad personal y social.
- Los docentes afirman conocer y aplicar estrategias como los juegos de salón para el desarrollo psicoemocional del niño, sin embargo, desisten en la práctica y se encontró que la estrategia más utilizada es el juego tradicional, lo que dificulta una adecuada aplicación de éstas importantes herramientas afectando al desarrollo holístico de los niños.

- Por los resultados obtenidos en la investigación se hace necesario implementar una Guía Metodológica de juegos de salón basadas en estrategias lúdico pedagógicas para niños y niñas de 4 a 5 años de edad, la misma que será de importante ayuda didáctica adocentes de educación inicial o parvularia.

RECOMENDACIONES

- El desarrollo psicoemocional del niño ofrece una gran variedad de estrategias como los juegos por lo que se recomienda profundizar en futuras investigaciones teóricas de las formas de desarrollo psicoemocional a través de los juegos de salón, así como también otras estrategias que se encuentran en actualización continua, en las diferentes revistasde divulgación científica.
- El docente debe mantenerse en actualización continua de sus conocimientos, en la primera infancia es necesario tener más dinamismo en su clase, para poder canalizar laatención de los niños y que ellos no tiendan a aburrirse. Por tanto, el docente, debe de cuestionar más la estrategia metodológica aplicada y conocerla para poder potenciar en los niños las habilidades determinadas.
- Se recomienda estructurar una Guía Metodológica de juegos de salón basadas en estrategias lúdico pedagógicas para niños y niñas de 4 a 5 años de edad, la misma que servirá de importante ayuda didáctica a docentes de educación inicial o parvularia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA DE LA PROPUESTA:

“GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS DE SALÓN BASADAS EN ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DR. LUIS FELIPE BORJA”

MAESTRANTE: **EDITH TINOCOTUTOR:**

Dra. YOLANDA PAZ ALCÍVAR. MsC.

IBARRA - ECUADOR 2022

CAPÍTULO V

Introducción

El desarrollo infantil integral contempla el desarrollo físico, mental y social, sin embargo, los docentes han dado mayor relevancia a las dos primeras, pues el trabajo que se contempla en clase está dirigido a la motricidad fina y gruesa principalmente. Sin duda alguna estos aspectos de desarrollo son importantes pero el aspecto social que es también una de las fuentes primordiales de aprendizaje.

El niño es considerado un ser biopsicosocial, para su cuidado requiere una buena alimentación, cuidado de la salud, la protección, el estímulo cognitivo y emocional, el cariño y la seguridad que el ambiente puede proporcionarle, los

primeros aspectos recaen en la responsabilidad de los padres, en cuanto a la estimulación para el desarrollo psicosocial se trabajar en el aula.

La educación inicial juega un rol fundamental en la construcción de habilidades tanto cognitivas como sociales, para ello se alía de la lúdica y el juego que son propios de la infancia, y como parte del estudio se plantea el uso de los juegos de salón como una estrategia de aplicación en el aula pues proporciona múltiples beneficios en lo cognitivo, motor, mental, sensorial y social.

En la práctica los juegos de salón favorecen a la socialización y refuerza los vínculos afectivos, permite al niño aumentar su nivel de tolerancia a la frustración y permite controlar la paciencia estos entre otros beneficios. Por ello la presente propuesta tiene la finalidad de facilitar el trabajo docente a través de los diferentes juegos de salón que permitan llevar a cabo una clase con aprendizajes significativos que partan de la experiencia vivida en el juego.

Justificación

La siguiente propuesta está fundamentada en la base teórica de la investigación cuyo objetivo es aportar significativamente al desarrollo escolar, tomando en cuenta la base legal, el currículo de Educación Inicial propuesto por el Ministerio de Educación. A través de esta guía que será usada como un recurso didáctico innovador, que permita establecer relaciones positivas y desarrollar habilidades sociales, se proyectará una mejora en las actividades que se ejecutan en la jornada escolar.

El juego de salón en el desarrollo de habilidades psicosociales es una estrategia que permitirá a la institución educativa y a quienes forman parte de ella establecer una pauta en la planificación tanto de los planes de clase como en el programa de estudio pues determina propósitos y actividades que se pueden realizar sin mayor dificultad permitiendo de esta manera mejorar el desarrollo educativo y siendo un referente para el resto de instituciones.

La Unidad Educativa “Dr. Luis Felipe Borja” pondrá en práctica la propuesta lúdico pedagógica a través de la implementación de la Guía metodológica de juegos de salón para el desarrollo psicoemocional a manera de propuesta psicoeducativa dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de esta manera garantizará la formación integral de la primera infancia teniendo como eje fundamental el desarrollo psicosocial del niño, aplicando juegos de salón como una iniciativa que permite potenciar el desarrollo del niño y por consiguiente de la institución.

Desarrollo de la propuesta Sustento teórico y metodológico

Para hablar del desarrollo psicoemocional se deben comprender los conceptos de la educación emocional, identificando las competencias sociales y emocionales para que pueda existir una intervención adecuada.

En primera instancia la educación emocional que permite el desarrollo de competencias socio-emocionales dentro de las cuales se encuentra la conciencia emocional, la regulación emocional, el control de la impulsividad, autonomía emocional, autoestima, resiliencia, empatía, asertividad, habilidades sociales, entre otros. A través del juego de salón como estrategia para el desarrollo emocional promueve diversas competencias ya sean estas sociales y emocionales

que permiten al niño adaptarse de mejor manera en lo personal y lo social.

Para Garaigordobil (2018) “La educación emocional se entiende como la educación dirigida a promover el desarrollo afectivo y social” (p.110). Al hablar de competencias sociales se hace referencia a la capacidad de comunicación de los niños, la conducta prosocial (sociales positivas), conducta asertiva, la capacidad de resolver conflictos y de identificar y eliminar los estereotipos y prejuicios, de que el niño posea conductas basadas en valores y que además reconozca y valore su cultura y costumbres.

Dentro de las competencias emocionales, se destaca la empatía, los sentimientos de estima, la facilidad para relacionarse con otras personas. El conjunto de competencias sociales y emocionales mejora el nivel de adaptación, participación de los niños en la comunidad educativa.

Los juegos de salón para Bravo & Quintuaña (2017)

Son un conjunto de técnicas dinámicas utilizadas en el aula con fines pedagógicos y de enseñanza. Proporciona al docente herramientas innovadoras para abordar la enseñanza y ofrece al estudiante una forma renovada de percibir la educación, generando a través de la educación nuevas formas de interacción educativa (p. 31).

A través de la aplicación de los juegos de salón en el aula de clase se logra direccionar a la institución a brindar herramientas de calidad que realzan el proceso educativo.

(Tortolero de Banda, 2012) cita a Vygotsky en su enfoque sobre el juego: El juego es una necesidad que el individuo tiene de recrear el contacto social a través de la creación de escenas que cambian la esfera individual por la interacción colectiva. Se divide en dos líneas de cambio evolutivo que confluyen conjuntamente en la dimensión humana, la línea biológica y sociocultural (p.33).

Desde esta perspectiva el juego responde a la necesidad que tiene el ser humano a conectarse, comunicarse y compartir, mediante la recreación, la dinámica, es decir que a través de él se integra el ámbito social y de desarrollo personal. El psicólogo Vygotsky el juego es una actividad social, que fomenta la interacción en donde se conjugan elementos tanto biológicos como socioculturales.

De la misma manera el juego de salón permite en su tipología se destaca por su amplia repercusión en la aplicación de actividades y ejercicios dinámicos que fomentan la práctica de valores una adecuada relación entre los niños y por consiguiente el desarrollo de infantil integral.

Objetivos Objetivo general:

Diseñar una guía de estrategias metodológicas de juegos de salón para mejorar el desarrollo psicoemocional de los niños y niñas el nivel inicial y preparatoria, dirigida a los docentes misma que servirá como una herramienta de apoyo en las planificaciones diarias en la Escuela Dr. Felipe Borja.

Objetivos específicos:

- Identificar las competencias sociales y emocionales de los niños de 4 a 5 años de edad, para aplicación adecuada de



UTN

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS DE SALÓN

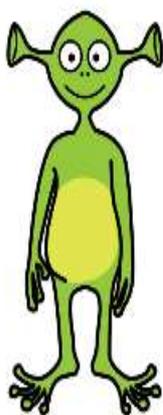
BASADAS EN ESTRATEGIAS LÚDICO
PEDAGÓGICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4
A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DR. LUIS FELIPE
BORJA"



EDITH TINOCO

Actividad 1

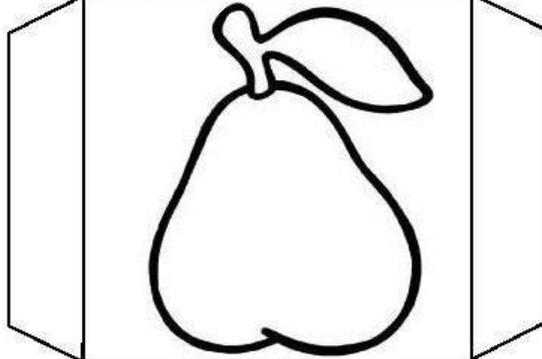
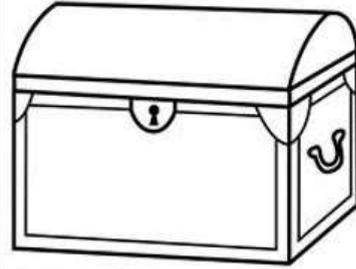
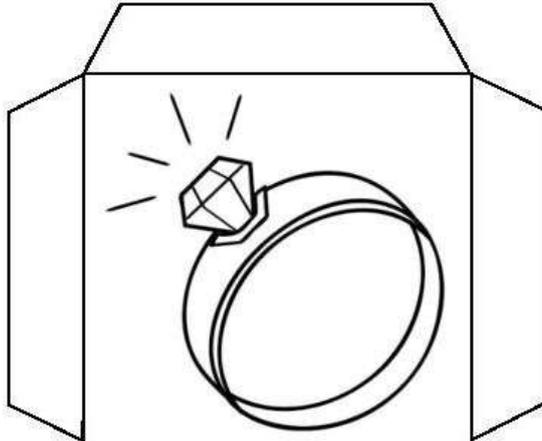
CUBO CUENTA HISTORIAS



WWW.orientacionandujar.es

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/ara>)





cuanta de que te
ha engañado

Actividad 2

Tema:	Dominó de los sentimientos
Objetivo:	Participar en actividades de los niños y niñas a través del juego con sus pares.



Materiales:	Fichas de las emociones: alegría, tristeza, miedo, ira, etc. Fichas de acciones.
Tiempo:	15 min
Descripción:	Este es un dominó especial donde en cada ficha tenemos: en la parte derecha la imagen de la emoción y en la parte izquierda una situación que puede provocar otra emoción.
Evaluación:	Participa en actividades de los niños y niñas a través del juego con sus pares.

Ejemplo:

Materiales





Actividad 3

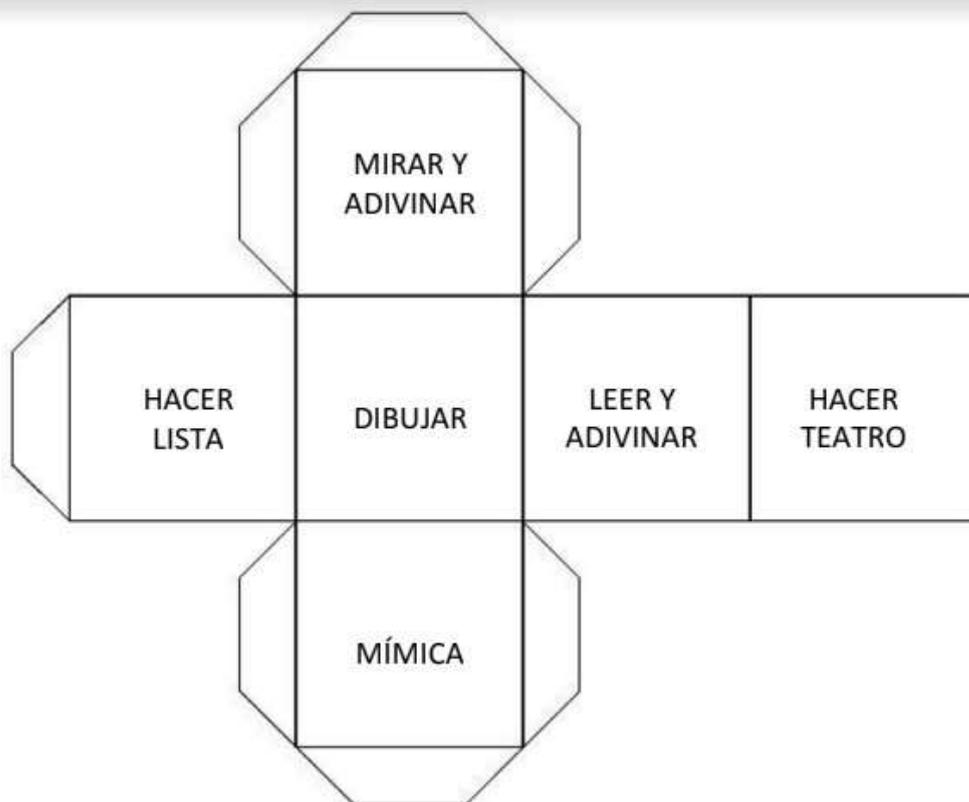
Tema:	Laberinto de las emociones
Objetivo:	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares, además de resolver conflictos seleccionando estrategias afectivas.



Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> -Un tablero: puedes hacerlo en una cartulina o en cartón reciclado. -Un dado normal y dados de opciones -Una ficha para cada jugador (por ejemplo, puedes pegar una fotografía de carné en un trozo de cartón). -Libreta (o hojas) y colores. -Tarjetas "?" con las emociones que quieras trabajar con los niños: empieza por las básicas (alegría, tristeza, rabia, miedo,...) y ve añadiendo otras cuando los niños ya dominen las primeras.
Tiempo:	30 min
Descripción:	<ul style="list-style-type: none"> . Lanzar el dado normal y avanzar por las casillas. . Si caemos en una casilla con monstruo debemos: <ul style="list-style-type: none"> -Monstruo alegre: avanzar una casilla. -Monstruo triste: retroceder dos casillas. -Monstruo durmiendo: estamos cansados, vamos a estar un turno sin tirar. . Si caemos en una casilla "?": cogemos una tarjeta "?" pero antes debemos tirar el dado de las opciones, porque en función de lo que nos salga, podremos mirar la tarjeta o tendremos que adivinar la emoción que nos ha salido. Estas son las opciones del dado

	<p>Hacer lista: con la emoción de la tarjeta, escribir diferentes situaciones donde podemos experimentar dicha emoción. Todos pueden ayudar.</p> <p>Dibujar: leemos la emoción de la tarjeta y hacemos un dibujo de ella, el resto de participantes deben adivinar cuál es.</p> <p>Mirar y adivinar: el moderador es quien coge la tarjeta "?", busca en nuestro libro la emoción y cubre el texto. Entonces el jugador, sólo mirando las ilustraciones, debe adivinar de qué emoción se trata.</p> <p>Leer y adivinar: parecida a la anterior, pero en este caso el moderador lee la emoción sin dejar ver las ilustraciones y el jugador debe adivinar cuál es.</p> <p>Mímica: coger la tarjeta "?" y representar (sin hablar) la emoción. El resto de participantes debe adivinarla.</p> <p>Hacer teatro: el jugador puede elegir a otra persona con la cual representar una pequeña escena donde se viva la emoción que le ha salido en la tarjeta.</p> <p>4. Es el turno del siguiente jugador.</p>
Evaluación:	Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares y resuelve conflictos

Materiales



Actividad 4

Tema:	Memoria de Emociones
Objetivo:	Favorecer el conocimiento entre los participantes y valorar el propio yo.
Materiales:	Fotografía de emociones
Tiempo:	30 min
Descripción:	<p>Necesitamos imprimir un par de fotografías del niño expresando cada emoción. Luego las pegamos en tarjetas idénticas que podemos hacer con cartones cuadrados. ¡A jugar!</p> <p>Recuerda que se ponen las piezas boca abajo y cada participante las va levantando de dos en dos. Si son iguales, se las queda y vuelve a tirar.</p> <p>Gana quien tiene más parejas.</p>
Evaluación:	Se relaciona con su entorno de manera adecuada y reconoce las emociones de sus pares, ante ellas responde con empatía.

Materiales



Fuente: (Club Peques Lectores , 2015)



Actividad 5

Tema:	Abrazos Musicales
Objetivo:	Pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.
Materiales:	Instrumento musical o minicadena.
Tiempo:	30 min
Descripción:	Una música suena a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazado/a)
Evaluación:	Se relaciona de manera efectiva con sus pares, y demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

Actividad 6

Tema:	Dibujos en Equipos
Objetivo:	Pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.
Materiales:	Un lápiz por equipo, papelotes.
Tiempo:	30 min



Descripción :	Formar equipos de aproximadamente 5 o 6 niños/as. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).
Evaluación:	Establece relaciones positivas con sus compañeros/as en un grupo, reconoce sus errores y pide disculpas.

Fuente: (ACRBIO, 2017)

Actividad 7

72

Tema:	El Inquilino
Objetivo:	Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pertenecer a un grupo.
Materiales:	Ninguno
Tiempo:	30 min

73

Descripción:	se forman tríos de niños/as, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando el profesor/a grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si el profesor/a dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.
Aprendizaje Esperado:	Se relaciona con el ambiente manifestando sus necesidades físicas y emocionales cuando se encuentra disgustado, enfermo, lastimado, etc.

Actividad 8

Tema:	Dado Socioemocional
Objetivo:	Ejercitar actividades de inteligencia emocional prepara a los niños para entender el mundo que les rodea, apreciando e interpretando sus propias emociones.
Materiales:	Dado armable de las emociones
Tiempo:	30 min
Descripción:	El niño deberá lanzar el dado e imitar la emoción que salga en el dado y mencionar que acciones anteriormente le han provocado esa emoción.
Evaluación:	Se conoce a sí mismo y a otros, disfruta con otros las actividades cooperativas y usa estrategias implícitas para resolver conflictos

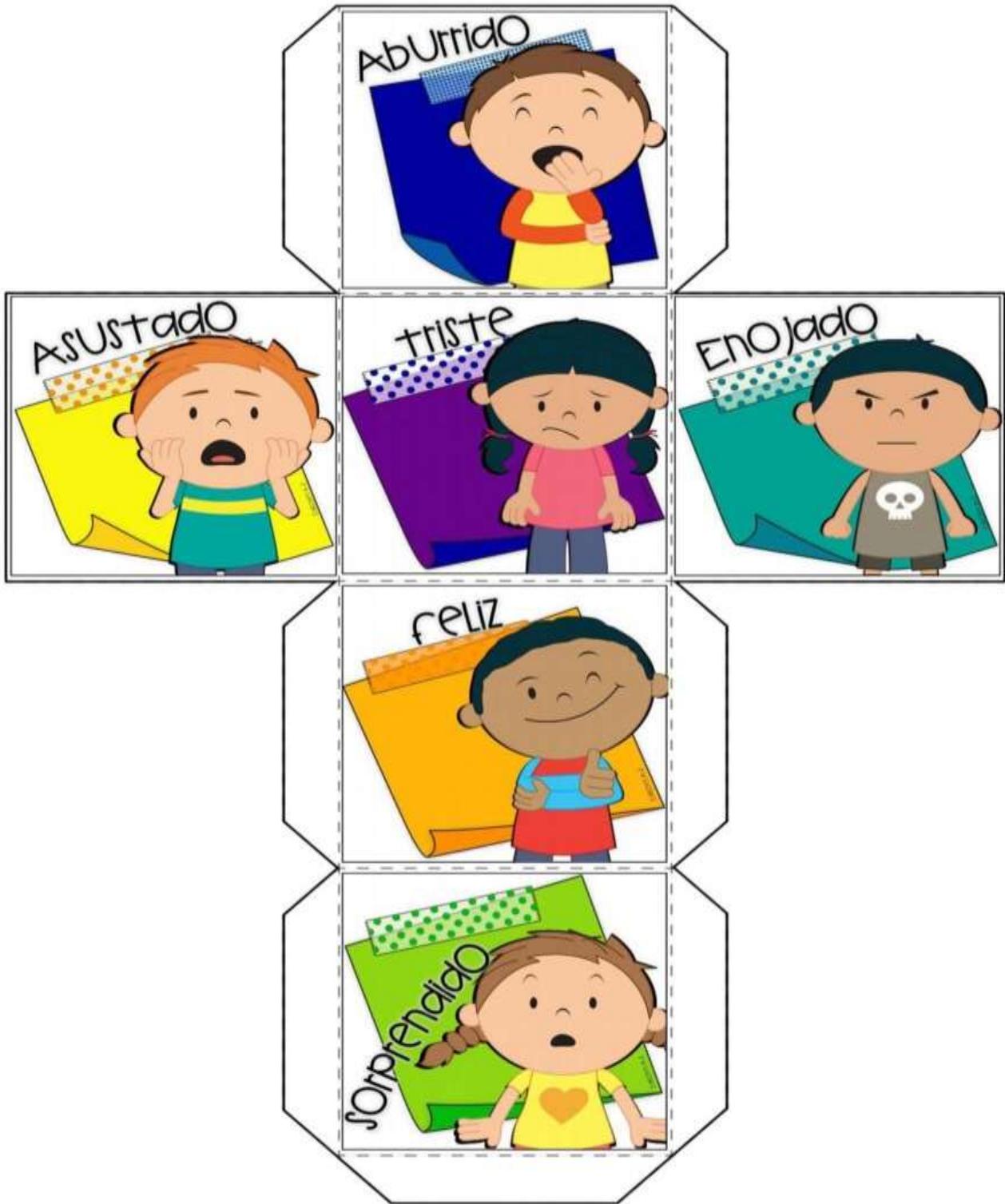


Ilustración 4. Dado Socioemocional

Fuente: Ediciones A-Z, 2021

Autor: Edith Tinoco

Actividad 9

Tema:	La Tortuga
Objetivo:	Fortalecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.
Materiales:	Alfombras/ colchonetas
Tiempo:	30 min
Descripción :	<p>Se trata de llevar por equipos, una colchoneta desde un punto a otro, cargándola sobre la espalda.</p> <p>Podemos ubicar algunos obstáculos para el recorrido. Los niños se arrodillan en el suelo, en la posición de un cuadrúpedo. Cuatro niños están en la primera fila, los otros cuatro se arrodillan directamente detrás. Todos están mirando en la misma dirección. Dígales que juntos representan una tortuga y deben llegar hasta la meta sin dejar caer su caparazón.</p> <p>Coloque una colchoneta en la espalda de los niños. Y se lanzan a la carrera por ver cuál equipo lo hace en menos tiempo y mejor coordinado.</p>
Evaluación:	Expresa sus ideas con fluidez, se muestra motivado durante la práctica de juegos de salón.

Actividad 10

Tema:	Bingo de emociones
Objetivo:	Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno, identifica las emociones en sí mismo y en otros además
Materiales:	Tablero, tarjetas de las emociones
Tiempo:	30 min
Descripción:	Consiste en que cada jugador tiene un tablero. Cada uno irá sacando tarjetas de emociones y poniendo una marca en la que sea igual en su tablero. Gana quien primero tiene una línea (horizontal o vertical). Al llenar todo el cartón de emociones, el niño va lograr reconocerlas para expresarlas en un futuro.

Evaluación:	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno, identifica las emociones en sí mismo y en otros además
--------------------	--

REFERENCIAS

- Abarca, M. (2003). La educación emocional en la Educación Primaria: Currículo y Práctica. *Universidad de Barcelona*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/01.MMAC_PRIMERA_PARTE.pdf
- BIBLIO. (09 de mayo de 2017). *Imágenes Educativas* . Obtenido de 15 Juegos de clase para desarrollar habilidades sociales en niños: <https://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/>
- Celada, S. (2008). El juego como factor de socialización en el niño. *Universidad Pedagógica Nacional*, 30. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/25568.pdf>
- Coser, R., & Moreno, B. y. (2019). La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2. *Revista Ciencia UNEMI*, 102-115.
- Encino, V. (12 de noviembre de 2012). *Teorías del Juego* . Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- BOSMEDIANO CHIQUIN, A. B. (2021). *DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES EN LA PRIMERA INFANCIA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS DE EDAD, CON LA METODOLOGÍA DISCIPLINA POSITIVA*. [TESIS DE GRADO, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR]. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18685/Bosmediano%20Chiquin-%20Tesis%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo, G., & Quintuña, S. (2017). Influencia de los Juegos de salón en el Rendimiento Escolar. *Universidad de Guayaquil*, 31.
- Comona, M. y. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). *Granada: Universidad de Granada*, 11.
- Corrillo, J., García, D., C., Á., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 13. Obtenido de <file:///C:/Users/dell/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf>

- Arillo, M., García, D., & Ávila, C. y. (2020). el juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 432-448.
- Castro, J. (2017). Juego Infantil. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Castro, E. y. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista REHUSO*, 70-84.
- Club Peques Lectores . (2015). *ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LAS EMOCIONES CON NIÑOS*. Obtenido de <http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html>
- Crespo, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Cortés, O. (2020). ¿Qué caracteriza a los juegos de mesa? *Interempresas*. Obtenido de <http://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/339545-Que-caracteriza-a-los-juegos-de-mesa.html>
- Cuberos Obando, L. E. (2021). *El juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños y niñas de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia "Aulas felices"*. [Tesis de Grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12994/4/TM.ED_CuberosObandoLauraEunice_2021.pdf
- Cubert, E. (2018). El aprendizaje basado en el juego, y el desarrollo social. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/el-aprendizaje-basado-en-el-juego-y-el-desarrollo>
- Cupiñán, S. T., & Umaña, L. y. (2020). *Educación emocional de niños escolarizados en tiempo de pandemia*. Obtenido de Universidad Autónoma e Bucaramanga: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12017/2020_Tesis_Silvia_Fernanda_Estupi%C3%B1an.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De la Cruz, G. (2022). ¿Qué son juegos de mesa de salón? *Seealgae*. Obtenido de <https://seealgae.com/futbol/que-son-juegos-de-mesa-de-salon/>
- Gallardo, J. (2018). Teorías de Juego como Recurso Educativo. *Innovagogia*, 4. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Graigordobil, M. (2018). *La educación emocional en la infancia y adolescencia*. Obtenido de Participación Educativa: <file:///C:/Users/DELL/AppData/Local/Temp/19391.pdf>
- Graigordobil, M. (2018). La Educación Emocional en la Infancia y la Adolescencia. *Revista del Consejo Escolar del Estado*, 110. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d1462b78-5e3f-444f-a223-d6d8796fb20c/pe-n8-participacion-educativa-2018.pdf>
- García, E., & Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista Digital*, 2. Obtenido de <https://efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- García, E., & Quintuñá, S. (2017). Influencia de los Juegos de salón en el Rendimiento Escolar en los estudiantes de Tercer grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Ciudad De Guayaquil". *Universidad de Guayaquil*, 121. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23511/1/BFILO-PD-LP24-7-087.pdf>
- González, C. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con trastorno del espectro autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *IE Revista de Investigación Educativa de la Red REDIECH*, 9-31.

- Arzú, C. y. (2017). Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down. *revista Pensamiento Psicológico*, 127-145.
- Castro, C. (2018). *Juegos de salón mejoran las relaciones interpersonales entre los actores de la comunidad educativa República de Francia en los estudiantes de*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15723/1/T-UCE-0019-SSD-001.pdf>
- Cepa, D., & Cepa, A. y. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores*, 67-73.
- Cepa, D., & Cepa, Amaya y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales en niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 67-73.
- Fernández-Sampieri, R., & Fernández, C. y. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Fernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Guía Infantil. (20 de julio de 2017). *Guía Infantil*. Obtenido de Los niños y el respeto a las diferencias: <https://www.guiainfantil.com/blog/174/los-ninos-y-el-respeto-a-las-diferencias.html#:~:text=Un%20ni%C3%B1o%20puede%20aprender%20a,la%20elecci%C3%B3n%20de%20sus%20amigos>.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación*, 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (s.f.). Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- Ministerio de Educación Perú. (2021). Aprendiendo en casa. 3. Obtenido de <https://resources.aprendoencasa.pe/red/modality/ebr/level/secundaria/grade/1-5/speciality/act/sub-speciality/0/resources/s32efsecundaria3-4y5compartiendojuegosdemesaodesalonenfamilia.pdf>
- Monge, M. M., & Hernández, M. Y. (2019). Importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 31-35.
- Pardo, J. (16 de abril de 2019). *Guía Infantil*. Obtenido de Actividades para enseñar a los niños a resolver conflictos: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/actividades-para-ensenar-a-los-ninos-a-resolver-conflictos/>
- Rodríguez, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.*, 143-163.
- Saavedra, A. (2016). Impacto de la terapia de juego en el estado emocional de niños entre 6 y 12 años de edad diagnosticados con cáncer en la ciudad de Quito. *Universidad de San Francisco*, 39. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/5459/1/124489.pdf>
- Schulz, R. (2002). El Juego una Estrategia Importante. *Redalyc*, 4. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Solís, B. (2017). EL JUEGO PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL, COMUNICATIVO Y SOCIAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. *UNIVERSIDAD DE VALLADOLID*, 30. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1>
- Suárez, J., & Castillo, S. y. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 1-16.

- Mayo, A. y. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 105-128.
- Mayo, A., & Restrepo, J. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 10. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torpoco, E. (2017). Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial. *Universidad Nacional de Huancavelica*. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1827/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%2C%20ELBA%20INES%20TORPOCO%20CASTILLO.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fundación LEGO. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vega, L., & Poncelis, M. (2011). Manual para promover el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas preescolares. *Puentes para crecer*, 14. Obtenido de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Manual_desarrollo_habilidades_sociales._Zamora_Vega_Poncelis.pdf
- Vez, M. (2021). Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos. 18. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36053/4/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>
- Vizcarra, I. (2019). *Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Educación Física*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19397/1/T-UCE-0016-CUF-013.pdf>
- WordPress. (2021). Juegos de mesa y sus beneficios. Obtenido de [on juegos tranquilos y de interior, adecuados para las familias, a los que se jugaba originalmente alrededor de una mesa para pasar una velada. Son ideales para después de las cenas u otras funciones](https://www.wordpress.com/juegos-tranquilos-y-de-interior-ideales-para-las-familias)
- Zamora, E. (2020). Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos en estudiantes. I.E.I N°630, Naranjomayo, 2017. *Universidad San Pedro*, 6. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/15005/Tesis_65717.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zamora, E. (2003). La educación emocional en la Educación Primaria: Currículo y Práctica. *Universidad de Barcelona*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/01.MMAC_PRIMERA_PARTE.pdf
- Zamora, E. (09 de mayo de 2017). *Imágenes Educativas*. Obtenido de [15 Juegos de clase para desarrollar habilidades sociales en niños: https://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/](https://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/)
- Zamora, S. (2008). El juego como factor de socialización en el niño. *Universidad Pedagógica Nacional*, 30. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/25568.pdf>
- Zamora, R., & Moreno, B. y. (2019). La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2. *Revista Ciencia UNEMI*, 102-115.
- Zamora, V. (12 de noviembre de 2012). *Teorías del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- Zamora, A. B. (2021). *DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES EN LA PRIMERA INFANCIA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS DE EDAD, CON LA METODOLOGÍA DISCIPLINA POSITIVA*. [TESIS DE GRADO, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR]. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18685/Bosmediano%20Chiquin-%20Tesis%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo, G., & Quintuña, S. (2017). Influencia de los Juegos de salón en el Rendimiento Escolar.

- Unuversidad de Guayaquil, 31.
- mona, M. y. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). *Granada: Universidad de Granada*, 11.
- rrillo, J., García, D., C., Á., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 13. Obtenido de file:///C:/Users/dell/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf
- rrillo, M., García, D., & Ávila, C. y. (2020). el juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 432-448.
- st, J. (2017). Juego Infantil. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- deño, E. y. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista REHUSO*, 70-84.
- Club Peques Lectores . (2015). *ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LAS EMOCIONES CON NIÑOS*. Obtenido de <http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html>
- rea, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- rtés, O. (2020). ¿Qué caracteriza a los juegos de mesa? *Interempresas*. Obtenido de <http://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/339545-Que-caracteriza-a-los-juegos-de-mesa.html>
- oberos Obando, L. E. (2021). *El juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños y niñas de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia "Aulas felices"*. [Tesis de Grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12994/4/TM.ED_CubrererosObandoLauraEunice_2021.pdf
- ubert, E. (2018). El aprendizaje basado en el juego, y el desarrollo social. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/el-aprendizaje-basado-en-el-juego-y-el-desarrollo>
- upiñán, S. T., & Umaña, L. y. (2020). *Educación emocional de niños escolarizados en tiempo de pandemia*. Obtenido de Universidad Autónoma e Bucaramanga: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12017/2020_Tesis_Silvia_Fernanda_Estupi%C3%B1an.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ando, G. (2022). ¿Qué son juegos de mesa de salón? *Seealgae*. Obtenido de <https://seealgae.com/futbol/que-son-juegos-de-mesa-de-salon/>
- lardo, J. (2018). Teorías de Juego como Recurso Educativo. *Innovagogia*, 4. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- raigordobil, M. (2018). *La educación emocional en la infancia y adolescencia*. Obtenido de Participación Educativa: file:///C:/Users/DELL/AppData/Local/Temp/19391.pdf
- raigordobil, M. (2018). La Educación Emocional en la Infancia y la Adolescencia. *Revista del Consejo Escolar del Estado*, 110. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d1462b78-5e3f-444f-a223-d6d8796fb20c/pe-n8-participacion-educativa-2018.pdf>
- rcía, E., & Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista Digital.*, 2. Obtenido de <https://efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

- García, E., & Quintuña, S. (2017). Influencia de los Juegos de salón en el Rendimiento Escolar en los estudiantes de Tercer grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Ciudad De Guayaquil". *Universidad de Guayaquil*, 121. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23511/1/BFILO-PD-LP24-7-087.pdf>
- Álvarez, C. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con trastorno del espectro autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *IE Revista de Investigación Educativa de la Red REDIECH*, 9-31.
- Álvarez, C. y. (2017). Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down. *revista Pensamiento Psicológico*, 127-145.
- Altiérrez, C. (2018). *Juegos de salón mejoran las relaciones interpersonales entre los actores de la comunidad educativa República de Francia en los estudiantes de*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15723/1/T-UCE-0019-SSD-001.pdf>
- Aras, D., & Cepa, A. y. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores*, 67-73.
- Aras, D., & Cepa, Amaya y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales en niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 67-73.
- Arriáñez-Sampieri, R., & Fernández, C. y. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Arriáñez-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Arredondo, V. (20 de julio de 2017). *Guía Infantil*. Obtenido de Los niños y el respeto a las diferencias: <https://www.guiainfantil.com/blog/174/los-ninos-y-el-respeto-a-las-diferencias.html#:~:text=Un%20ni%C3%B1o%20puede%20aprender%20a,la%20elecci%C3%B3n%20de%20sus%20amigos.>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación*, 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (s.f.). Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- Ministerio de Educación Perú. (2021). Aprendiendo en casa. 3. Obtenido de <https://resources.aprendoencasa.pe/red/modality/ebr/level/secundaria/grade/1-5/speciality/act/sub-speciality/0/resources/s32efsecundaria3-4y5compartiendojuegosdemesaodesalonenfamilia.pdf>
- Monge, M. M., & Hernández, M. Y. (2019). Importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 31-35.
- Orlando, J. (16 de abril de 2019). *Guía Infantil*. Obtenido de Actividades para enseñar a los niños a resolver conflictos: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/actividades-para-ensenar-a-los-ninos-a-resolver-conflictos/>
- Ortiz, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.*, 143-163.
- Ortiz, A. (2016). Impacto de la terapia de juego en el estado emocional de niños entre 6 y 12 años de edad diagnosticados con cáncer en la ciudad de Quito. *Universidad de San Francisco*, 39. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/5459/1/124489.pdf>
- Ortiz, R. (2002). El Juego una Estrategia Importante. *Redalyc*, 4. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

- mán, B. (2017). EL JUEGO PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL, COMUNICATIVO Y SOCIAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. *UNIVERSIDAD DE VALLADOLID*, 30. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1>
- chavez, J., & Castillo, S. y. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 1-16.
- mayo, A. y. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 105-128.
- mayo, A., & Restrepo, J. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 10. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torpoco, E. (2017). Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial. *Universidad Nacional de Huancavelica*. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1827/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%2C%20ELBA%20INES%20TORPOCO%20CASTILLO.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fundación LEGO. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vega, L., & Poncelis, M. (2011). Manual para promover el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas preescolares. *Puentes para crecer*, 14. Obtenido de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Manual_desarrollo_habilidades_sociales._Zamora_Vega_Poncelis.pdf
- Vera, M. (2021). Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos. 18. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36053/4/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>
- Villatuña, I. (2019). *Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Educación Física*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19397/1/T-UCE-0016-CUF-013.pdf>
- WordPress. (2021). Juegos de mesa y sus beneficios. Obtenido de <https://www.wordpress.com/juegos-de-mesa-y-sus-beneficios/> on juegos tranquilos y de interior, adecuados para las familias, a los que se jugaba originalmente alrededor de una mesa para pasar una velada. Son ideales para después de las cenas u otras funciones
- Zamora, E. (2020). Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos en estudiantes. I.E.I N°630, Naranjomayo, 2017. *Universidad San Pedro*, 6. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/15005/Tesis_65717.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1

Validación de Instrumentos

Lineamientos Generales: La presente Ficha de Observación hace parte de la tesis de maestría titulada: Los Juegos de salón para el desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Dr. Luis Felipe Borja, Provincia El Oro, cantón El Guabo, año lectivo 2021-2022. Esta Ficha de Observación, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito es “Determinar la importancia de los juegos de salón en el desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro, año lectivo 2021-2022”

La Ficha está conformada por 10 ítems; cinco por cada variable de estudio. Además, se ajustan al Ámbito de Convivencia y Actividades de Educación Artística, todas las variables pertenecen a la Dimensión Destreza; ítems que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

Determinar la importancia de los juegos de salón en el desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro, año lectivo 2021-2022

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación problemática del desarrollo psicoemocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, del Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.
- Identificar los juegos de salón utilizados por los docentes como estrategia metodológica psicoemocional en los niños de 4 a 5 años de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.
- Diseñar una propuesta metodológica basada en el juego de salón como estrategia para favorecer el desarrollo psicoemocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.

ESCUELA DE EDUCACION BASICA “DR. LUIS FELIPE BORJA”

NIVEL INICIAL 2 Y 1° GRADO

REGISTRO DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS SEMANAL

INFORMACIÓN GENERAL

Grupo de Edad:	4 a 5 años
Nivel:	Inicial y Educación General Básica
Fecha:	
Paralelo:	“A”

CIÓN APLICADA AL INICIAL NIVEL 2 Y PRIMER GRADODIMENSIÓN DESTREZAS

Valoración:

Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4

	Indicador	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
1	Participa en los juegos de salón siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.				
2	En el proceso de los juegos socializa mejor con sus compañeros				
3	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños de su entorno.				
4	Asume y respeta normas de los juegos de salón acordadas con el docente.				
5	Durante el juego de salón, el niño/a expresa sus ideas				

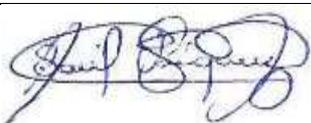
6	El niño se muestra motivado y se divierte durante la práctica de juegos de salón.				
7	Participa de las actividades proactivamente cuando trabaja en grupo.				
8	Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros durante los juegos de salón				
9	Se comunica de forma adecuada y es capaz de resolver problemas sencillos durante el juego.				
10	Respeta las diferencias que existe con sus compañeros e interactúa con el docente.				
11	Demuestra una mejora en su estado de ánimo en la práctica de juegos de salón				

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia,

redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones	Sugiero incluir un indicador que se pueda ver la diversión del niño según el tipo de juego de salón que juegue.
Docente-Validador	Saúl Vásquez Orbe
Título	Magister en Pedagogía
Firma	

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD DIRIGIDO A DOCENTES DEL NIVEL INICIAL 2 Y PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. LUIS FELIPE BORJA

Lineamientos Generales: El presente cuestionario hace parte de la tesis de maestría titulada: Los Juegos de salón para el desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Dr. Luis Felipe Borja, Provincia El Oro, cantón El Guabo, año lectivo 2021-2022.

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito es “Determinar la importancia de los juegos de salón en el desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de

la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro, año lectivo 2021-2022”

- El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna que ayuda a conocer mejor aún al objeto de estudio desde el punto de vista de los docentes.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

Determinar la importancia de los juegos de salón en el desarrollo psicoemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro, año lectivo 2021-2022

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación problemática del desarrollo psicoemocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela Dr. Luis Felipe Borja, del Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.
- Identificar los juegos de salón utilizados por los docentes como estrategia metodológica psicoemocional en los niños de 4 a 5 años de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.
- Diseñar una propuesta metodológica basada en el juego de salón como estrategia para favorecer el desarrollo psicoemocional de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela “Dr. Luis Felipe Borja”, Cantón el Guabo, Provincia de El Oro.

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES DEL NIVEL INICIAL 2 Y PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. LUIS FELIPE BORJA

Nivel educativo:

Título universitario:

Cargo que desempeña:

Institución a la que pertenece:

Años de servicio en el campo educativo:

Nivel de Educación Inicial en el que se desempeña:

Fecha:

Consentimiento Informado

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para la propuesta de un plan de acción que fomente la lúdica tradicional?

SI	
N	
O	

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DEL NIVEL INICIAL 2 Y PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. LUIS FELIPE BORJA

1.- Seleccione su preparación profesional:

Ingeniería: _____ Maestría _____ Licenciatura _____ Otros _____

1. ¿Conoce usted los juegos de salón? ¿Podría describirlo?
2. ¿Considera importante poner en práctica los juegos de salón, en su aula de clase? ¿Por qué?
3. ¿Considera que posee los materiales adecuados para realizar juegos de salón?
4. Dentro de su plan de clase ¿ha considerado a los juegos de salón como una estrategia para el desarrollo de la clase?
5. ¿Conoce las características de los juegos de salón? ¿Podría describirlo?
6. ¿Considera que el juego posee algún beneficio en el desarrollo social del niño?
7. Cree que los juegos inciden positiva o negativamente en el desarrollo emocional del niño, ¿Por qué?
8. ¿Dentro de su práctica docente cuáles son las estrategias que ha usado para motivar al niño y mejorar las relaciones dentro del aula?
9. ¿Considera que los juegos de salón permiten que el niño mejore en su rendimiento académico?
10. ¿Qué tipo de juegos de salón aplica en aula?

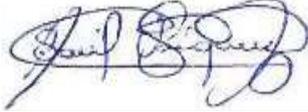
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Pregunta	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	

4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones	Muy buen instrumento sugiero cambios de forma,
Docente-Validador	Saúl Vásquez Orbe
Título	Magister en Pedagogía

Firma	
-------	---