



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA SOCIO EMOCIONAL EN NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS OCTAVOS E.G.B. DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Línea de Investigación: Gestión, calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autora: Lady Gabriela Andrade Lloré

Director: MSc. Juan Carlos Vásquez Cambell

Ibarra, 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

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:	1004947691		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Andrade Lloré Lady Gabriela		
DIRECCIÓN:	Panamericana Norte, Sector San Alfonso de Ambuquí.		
EMAIL:	lgandrade@utn.edu.ec / ladyandrade2288@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	00000000	TELÉFONO MÓVIL:	0980567818

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Influencia de los juegos tradicionales en la competencia socio emocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra.
AUTOR (ES):	Andrade-Lloré Lady Gabriela
FECHA: DD/MM/AAAA	22/04/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Vásquez Cambell Juan Carlos MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) 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 (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de abril de 2025

EL AUTOR:



(Firma).....

Nombre: Andrade Lloré Lady Gabriela

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, 22 de abril de 2025

MSc. Juan Carlos Vásquez Cambell
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

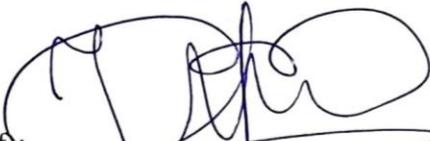
Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Juan Carlos Vásquez Cambell', is written over a horizontal dotted line. The signature is stylized and somewhat cursive.

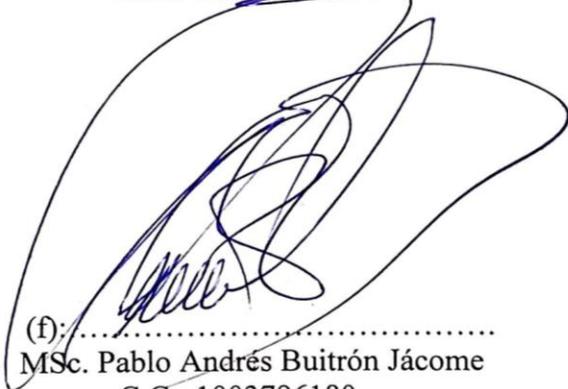
MSc. Juan Carlos Vásquez Cambell
C.C.: 1003722707

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del Trabajo de Integración Curricular “Influencia de los Juegos Tradicionales en la competencia socio emocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos años de E.G.B de la Unidad Educativa Ibarra” elaborado por Lady Gabriela Andrade Lloré previo a la obtención del título del Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):.....
MSc. Juan Carlos Vasquez Cambell
C.C.: 1003722707



(f):.....
MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome
C.C.: 1003796180

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Samy, mi querida sobrina, quien fue el motivo principal para realizar este trabajo de investigación y por quien daría todo para verla siempre feliz. A mis padres Blanca y Segundo, los cuales me han dado el apoyo necesario para poder salir adelante y a quienes admiro por la humildad y bondad de sus corazones. También a mis hermanos Andrés, Byron y Diego, que me enseñaron el peso de trabajar arduamente y nunca darme por vencida sin haberlo intentado, ellos han sacrificado muchas cosas por mí, de la misma manera, a Óscar, que siempre fue mi soporte emocional cuando sentía no poder continuar este difícil camino. Y finalmente a quienes tienen la valentía de perseguir sus sueños por más difícil que se muestre el sendero.

Lady

AGRADECIMIENTO

Agradezco a toda mi familia que siempre me apoyó de manera incondicional y que, aunque me equivoque, ellos siempre van a estar allí dándome la mano para levantarme y continuar con más fuerza en todo lo que me proponga a hacer en un futuro.

A todos mis amigos, conocidos y demás personas que siempre confiaron en mí. A los docentes que me enseñaron a crecer de manera académica y profesional.

A mi Director y Asesor de tesis, MSc. Juan Vásquez y MSc. Pablo Buitrón por siempre corregirme y guiarme en el transcurso de esta investigación, son quienes me dieron el apoyo suficiente para lograr mis metas.

Y finalmente doy un inmenso agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, la institución universitaria que me dio la oportunidad de alcanzar mis metas, permitirme adquirir un sinnúmero de conocimientos, nuevas experiencias y valores éticos para mi vida profesional.

Lady

RESUMEN EJECUTIVO

Esta investigación permite conocer sobre la importancia de los juegos tradicionales y el cómo estos pueden ayudar a desarrollar las competencias socioemocionales en los estudiantes con Discapacidad Intelectual, de manera que puedan ser capaces de desenvolverse, tomar decisiones, resolver conflictos y expresar diferentes emociones dentro de un entorno social. Es por ello que se estableció como objetivo general analizar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia socioemocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos años E.G.B de la Unidad Educativa Ibarra. De este modo, se planteó un enfoque mixto, un estudio de tipo descriptiva, bibliográfica y de campo, con un diseño de investigación no experimental, de corte transversal descriptivo, y cuenta con los métodos de investigación deductivo, inductivo, analítico-sintético y estadístico. Se utilizó como técnicas de investigación una encuesta para los docentes de Educación Física y una ficha de observación para los estudiantes con Discapacidad Intelectual. Al analizar los resultados obtenidos se destaca que los docentes conocen de la importancia de los juegos tradicionales y su influencia en las competencias socioemocionales además de adaptarlos de manera ocasional para los estudiantes con DI. Se concluyó que los estudiantes con Discapacidad Intelectual tienen un desarrollo desigual con sus habilidades socioemocionales siendo la toma de decisiones, resolución de conflictos y manejo de emociones las menos desarrolladas.

Palabras clave: Juegos tradicionales, competencias socioemocionales, educación física, discapacidad intelectual.

ABSTRACT

This research explores the importance of traditional games and how they can help develop socio-emotional competencies in students with Intellectual Disabilities, enabling them to interact, make decisions, solve conflicts, and express different emotions within a social environment. Therefore, the general objective was to analyze the influence of traditional games on socio-emotional competencies in children with intellectual disabilities in the eighth grade of Basic General Education at Unidad Educativa Ibarra. For this way, a mixed-methods approach was proposed, employing a descriptive, bibliographic, and field research design with a non-experimental, cross-sectional, descriptive methodology. The research incorporated deductive, inductive, analytical-synthetic, and statistical methods. The data collection techniques included a survey for Physical Education teachers and an observation sheet for students with Intellectual Disabilities. The analysis of the results highlights that teachers recognize the importance of traditional games and their impact on socio-emotional competencies, occasionally adapting them for students with Intellectual Disabilities. The study concluded that students with Intellectual Disabilities exhibit uneven development in their socio-emotional skills, with decision-making, conflict resolution, and emotional management being the least developed areas.

Keywords: Traditional games, socio-emotional competencies, physical education, intellectual disability.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	i
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	ii
APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN EJECUTIVO.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema.....	1
Formulación del problema	2
JUSTIFICACIÓN	3
ANTECEDENTES	4
OBJETIVOS	7
Objetivo General.....	7
Objetivos específicos	7
Interrogantes de investigación	7
Capítulo 1: Marco Teórico	8
1.1. Educación General Básica (EGB).....	9
1.1.1. Definición de la Educación General Básica.....	9
1.1.2. Estructura y Organización de la Educación En el Ecuador.....	9
1.2. Juegos tradicionales	10
1.2.1. Definición de juegos tradicionales.....	10

1.2.2.	Características de los juegos tradicionales	12
1.2.3.	Importancia de los juegos tradicionales en la Educación Física	12
1.2.4.	¿Qué efectos producen la práctica de los juegos tradicionales en estudiantes con Discapacidad Intelectual?	13
1.2.5.	Clasificación de juegos tradicionales	14
1.2.6.	Juegos tradicionales para estudiantes con Discapacidad Intelectual.....	15
1.3.	Competencias socioemocionales (CSE).....	16
1.3.1.	Definición de competencias socioemocionales.....	16
1.3.2.	Importancia de las competencias socioemocionales en la Educación.....	17
1.3.3.	Dimensiones y habilidades para el abordaje socioemocional	17
1.4.	Estudiantes con discapacidad intelectual	19
1.4.1.	Definición de discapacidad intelectual.....	19
1.4.2.	Clasificación de Discapacidad Intelectual	20
1.4.3.	Características de niños, niñas y/o adolescentes con DI	21
Capítulo 2: Materiales y Métodos.....		24
2.1.	Tipo de investigación	24
2.2.	Técnicas e instrumentos de investigación científica	27
2.3.	Preguntas de investigación.....	28
2.4.	Matriz de relación	29
2.5.	Participantes	30
2.6.	Procedimiento y análisis de datos	30
Capítulo 3: Resultados y Discusión		31
3.1.	Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Ibarra.	31
3.2.	Ficha de Observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra.....	41

Conclusiones.....	51
Recomendaciones	52
Glosario de términos.....	53
Bibliografía.....	55
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1</i> Importancia de Juegos Tradicionales.....	31
<i>Tabla 2</i> Tipos de Juegos Tradicionales.....	32
<i>Tabla 3</i> Aplicación de Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física	33
<i>Tabla 4</i> Uso regular de los Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física.....	34
<i>Tabla 5</i> Juegos Tradicionales que se usan en clases de Educación Física	35
<i>Tabla 6</i> Juegos Tradicionales Adaptados	36
<i>Tabla 7</i> Juegos Tradicionales para promover la relación social.....	37
<i>Tabla 8</i> Dimensiones de Adaptación Curricular en lo socioemocional.....	38
<i>Tabla 9</i> Competencias socioemocionales más desarrolladas con los Juegos Tradicionales.....	39
<i>Tabla 10</i> Juegos Tradicionales para mejorar la toma de decisiones y el manejo de emociones.....	40
<i>Tabla 11</i> Capacidad de solicitar ayuda	41
<i>Tabla 12</i> Flexibilidad y adaptación a cambios.....	42
<i>Tabla 13</i> Capacidad de expresar emociones	43
<i>Tabla 14</i> Manejo adecuado de emociones negativas.....	44
<i>Tabla 15</i> Apoyo a sus compañeros.....	45
<i>Tabla 16</i> Trabajo en equipo y cooperación	46
<i>Tabla 17</i> Participación en la búsqueda de solución.....	47
<i>Tabla 18</i> Comunicar y expresar ideas	48

Tabla 19 *Colaboración en la toma de decisiones*..... 49

Tabla 20 *Asume con responsabilidad las decisiones tomadas*..... 50

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

La práctica de los juegos tradicionales dentro de la educación es importante para los estudiantes de educación básica puesto que ayuda en su desarrollo físico, emocional, social, entre otros.

Según un estudio de García-García y Fernández-Rio (2017) “los juegos tradicionales son efectivos en la mejora de la condición física y la coordinación motriz en niños de edad escolar” (p. 45), considerando este enunciado y luego de una observación empírica se evidenció que los estudiantes con Discapacidad Intelectual de la Unidad Educativa Ibarra tienden a presentar problemas con su desarrollo motor, social y emocional, lo que desencadena cierto rechazo por parte de sus compañeros puesto que se les dificulta relacionarse con los demás al momento de la realización de prácticas lúdicas y deportivas. Por lo que es importante prestar atención a estos estudiantes de modo que sea posible ayudar en su desenvolvimiento motriz y socioemocional. Se cree que una de las causas de esta situación problemática es la poca presencia de juegos tradicionales en la planificación de clase. Esto podría deberse a que los docentes priorizan otras actividades y no incorporan la lúdica con regularidad en sus clases ya que esto les implicaría ocupar un tiempo extra en la planificación de sus clases. Debido a ello, las clases de Educación Física se vuelven monótonas y poco atractivas para todos los estudiantes en general y más aún para quienes tienen una Necesidad Educativa Específica, sea o no asociada a una discapacidad, lo que da como resultado la escasa aplicación de estrategias de enseñanza-aprendizaje que incluyan juegos y actividades lúdicas lo que a su vez provoca un desinterés por parte de los estudiantes causando apatía al momento de participar en clases y por consiguiente, que los educandos se aburran en el transcurso de la clase de Educación Física lo que se opone a las características adecuadas de un docente de Educación Física, quien “debe emplear

correctamente su planificación de trabajo, en donde se debe cumplir ciertos objetivos, contenidos y evaluación, también se toman aspectos como: tipo de relaciones personales, organización de espacios y tiempo, mobiliario y recursos, etc.” (Rivera y Barroso, 2014, párr.3).

De la misma manera existe una dificultad para relacionarse con su entorno y en su motricidad debido a su discapacidad intelectual dentro de clases, esto se debe a que tales estudiantes no son capaces de relacionarse de buena manera con sus compañeros de clase debido a los problemas con sus destrezas comunicativas, y habilidades motoras para aplicarlas en las clases de educación física. Esto a su vez conlleva a que tales estudiantes presenten poca sociabilidad con sus pares y ejecuten de manera incorrecta varias actividades lúdicas lo que provoca una reacción negativa en su desarrollo socioemocional afectando en su autoestima e interacción social.

Por otro lado, también se presenta la inflexibilidad por parte del docente en la ejecución de las actividades hacia los estudiantes con discapacidad intelectual para el mejoramiento de sus competencias socioemocionales. Los juegos son actividades físicas caracterizadas por su libre participación, lo cual promueve la interculturalidad junto a la inclusión (Rivera y Barroso, 2014). Los autores indican que los juegos promueven la inclusión en las clases de Educación Física generalmente para estudiantes con Necesidades Educativas Específicas. Sin embargo, mientras no se realice una correcta adaptación de estos juegos, se mostrará ausencia de inclusión educativa lo que a su vez provoca un alto desinterés en la práctica de actividad física por parte de los alumnos con discapacidad intelectual convirtiéndose en una tarea difícil para ellos causando emociones negativas durante el aprendizaje y ejecución.

Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes que tienen discapacidad intelectual durante una clase de Educación Física?

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tuvo como base principal explorar de una manera científica la práctica de los juegos tradicionales durante las clases de Educación Física y ¿cómo éstas potencian las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes con discapacidad intelectual? Tal y como lo manifiestan Chacón y Rodríguez (2022), uno de los aspectos más significativos, pero que no son trabajadas de la misma manera que el resto de los ejercicios son las habilidades socioemocionales. En cuanto a los maestros, son pocos los docentes quienes realizan actividades cuya finalidad sea fortalecer o desarrollar las competencias socioemocionales del alumnado.

Esta investigación es importante debido a que se trata de evidenciar el uso que dan los profesores a los juegos tradicionales como recurso eficaz para brindar una experiencia didáctica más amena y significativa en los estudiantes, lo que permitirá desarrollar considerablemente su capacidad para relacionarse y expresarse en su entorno social. Por el contrario, si no se desarrolla adecuadamente estas habilidades durante su estancia académica, estas afectarán en la etapa adulta de las personas.

Los beneficiarios fueron principalmente los estudiantes con discapacidad intelectual junto a sus compañeros de clases y, por consiguiente, todos aquellos que directa e indirectamente forman parte de la institución educativa. No obstante, no se puede desestimar que estas actividades estimulan capacidades generales para todo el alumnado, tales como la memoria, la creatividad, la imaginación, entre otros, lo que le permite al estudiante expresarse en cada actividad que realice. De la misma manera, fue de gran ayuda para los docentes, puesto que les permitió reconocer e individualizar el mejor método y estrategias pedagógicas para impartir clases tomando en cuenta la situación de cada alumno, con el fin de lograr que sus clases sean inclusivas. Esto a su vez permitió que los estudiantes se sientan satisfechos con sus logros alcanzados durante las clases

de Educación Física. Para las autoridades fue beneficioso ya que les permitió visualizar de manera detallada las deficiencias que existen dentro y fuera del establecimiento académico para este modo tomar las decisiones pertinentes y así mejorar su excelencia académica.

Esta investigación fue factible puesto que se obtuvo la predisposición de estudiantes, docentes del área y autoridades de la institución. Del mismo modo, el desarrollo de esta intervención proporcionó resultados favorables para todos quienes integran la institución educativa.

ANTECEDENTES

Mediante la observación empírica que se realizó en la Unidad Educativa Ibarra se ha podido contemplar el poco empleo de juegos tradicionales en las clases de Educación Física sobre todo en aquellos cursos que cuentan con estudiantes que tienen discapacidad intelectual, quienes a su vez manifestaron una notoria dificultad en su motricidad e interacción social durante las clases, de esta manera, la siguiente investigación se enfocó en los distintos juegos tradicionales para contribuir en el desarrollo de las capacidades socioemocionales de los estudiantes con discapacidad intelectual.

En la actualidad, la inclusión educativa ha sido uno de los temas importantes de Educación Física lo que representa un gran reto para los docentes quienes deben buscar alternativas para lograr un ambiente positivo durante sus clases correspondientes. Una estrategia pedagógica para fomentar la inclusión puede ser el trabajo cooperativo. De hecho, varios estudios han demostrado que el desarrollo integral del escolar se debe gracias a la cooperación entre compañeros (Lavenga et al., 2014).

Chacón y Rodríguez (2022), es su investigación Juegos tradicionales para fomentar lo socioemocional, manifiesta que uno de los aspectos más significantes, pero poco trabajadas son las habilidades socioemocionales. Estas habilidades son un vínculo estrecho entre las emociones

y la comunicación lo cual permite relacionarse con el entorno social. Sin embargo, al no ser desarrolladas adecuadamente en los individuos durante su ámbito académico, que es en donde resulta más productivo adquirir este tipo de habilidades, estas se evidenciarán en su etapa adulta en donde afectaría de manera directa la comunicación con los demás individuos.

Dentro de esta investigación, estos autores destacan la siguiente interrogante: ¿Cómo los estudiantes pueden manejar situaciones socioemocionales a través del juego? De la misma, se plantea la implementación de un proyecto curricular, como un plan de mejoramiento para fomentar las habilidades socioemocionales por medio de juegos tradicionales, permitiéndole de esta manera que el individuo distinga sus emociones en los diversos escenarios. El modelo pedagógico abordado en esta investigación fue en base a la teoría constructivista de Vygotsky, en el cual se implementa el entorno social y cultural en el proceso de aprendizaje en el desarrollo cognitivo del sujeto. En sus conclusiones, si bien no se logró una mejora significativa en los estudiantes, puesto que para ello se precisa de un tiempo y seguimiento constante, se puede estimar que, para tener mejores avances en cuanto a estas habilidades, es necesario hacer más intervenciones tomando en cuenta el vínculo establecido con los estudiantes, la disposición y el deseo de mejorar.

Por otro lado, en la investigación Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física realizada por Lavenga et al. (2014), examinaron cuatro tipos de conductas motrices cooperativas ajustadas [AJUS], desajustadas [DESAJ], perversas [PER] y de pacto [PACT] en niños con y sin discapacidad, para de este modo analizar la intervención comunicativa de todos los participantes a partir del catálogo de conductas motrices. Los resultados obtenidos ayudaron a detallar las conductas cooperativas de los alumnos observados y permitió interpretar sus tendencias en la interacción con los demás. La estructura de los juegos cooperativos proporciona una interacción

positiva entre los estudiantes sin NEE con los escolares con NEE, de tal forma que cada juego funcione como laboratorio de relaciones sociales.

El trabajo presentado por Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011) apoya la idea de transformar los juegos y deportes tradicionales para brindar experiencias verdaderamente educativas y significativas para los estudiantes. Con relación a esto, los autores manifiestan el análisis de los elementos estructurales, funcionales y socioculturales de la lúdica y su uso didáctico como estrategia que permite elevar su potencial didáctico en las clases de Educación Física, y como recurso para que los juegos estén más presentes en las prácticas de los alumnos. Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011) indican que la esencia de cada juego depende de los distintos aspectos que sean utilizados para realizarlos, ya sean las reglas de juegos, el tiempo de duración, los jugadores, el espacio, implementos, entre otros. De esta manera es necesario modificar varios aspectos ya mencionados para poder aplicarlos en el ámbito educativo y de este modo, puedan ser comprensibles y accesibles para los estudiantes.

En las conclusiones presentadas por los autores se señala que al conocer el contexto sociocultural en el que se desenvuelven los juegos antiguos puede ayudar a los escolares a conocer las prácticas de sus ancestros y aprecien sus tradiciones. No obstante, desde un enfoque educativo, varias reglas que afectan en el desenvolvimiento social y actitudinal de los estudiantes se deben modificar para evitar que los contravalores se prologuen. Mientras que, desde una perspectiva crítica, se destacan aspectos positivos y educativos que abarca el juego tradicional tales como roles de liderazgo o delimitación del espacio, para ello, son los propios estudiantes quienes aportan mucho durante la práctica de estos juegos reinventados.

OBJETIVOS

Objetivo General

Analizar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia socioemocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos años de E.G.B de la Unidad Educativa Ibarra.

Objetivos específicos

- ❖ Fundamentar teórica y metodológicamente sobre los juegos tradicionales y las competencias socioemocionales mediante la revisión de bibliografía científica actual.
- ❖ Indagar los juegos tradicionales que aplican los docentes en los estudiantes con discapacidad intelectual en la Unidad Educativa Ibarra.
- ❖ Identificar las competencias socioemocionales en los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de la Unidad Educativa Ibarra.

Interrogantes de investigación

- ❖ ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos sobre los juegos tradicionales y las competencias socioemocionales?
- ❖ ¿Qué juegos tradicionales aplican los docentes en los estudiantes con discapacidad intelectual en la Unidad Educativa Ibarra??
- ❖ ¿Cuáles son las competencias socioemocionales que presentan los estudiantes con Discapacidad Intelectual?

Capítulo 1: Marco Teórico

Los juegos tradicionales dentro del entorno educativo son usados no solo para brindar diversión al momento de emplearlos en las clases de Educación Física, sino que también es una estrategia pedagógica adecuada para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y desarrollar sus habilidades motrices. Dentro del nivel de Educación General Básica, se expresa que es un pilar fundamental para el desarrollo integral del estudiante, lo que a su vez permite que estos puedan desarrollar distintas habilidades y conocimientos a lo largo de su formación académica mediante estos juegos.

La práctica de los juegos tradicionales dentro de un contexto educativo permite potenciar las habilidades tanto sociales como emocionales de los estudiantes que tienen Discapacidad Intelectual ya que ellos al pertenecer a la categorización de estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) asociadas a una discapacidad, tienden a manifestar dificultad en el área comunicativa, cognitiva, afectiva, entre otros, lo que influye de forma negativa al momento de interactuar en un entorno social y por ende también repercute en la parte emocional de cada individuo.

Por lo tanto, las competencias socioemocionales tienen gran importancia en los estudiantes ya que ayudan en el desarrollo general del alumnado. Estas habilidades son necesarias para comprender, expresar y regular de manera adecuada las emociones. Para ello, es importante adaptar e implementar varios juegos tradicionales que se ajusten a las necesidades que manifieste cada estudiante con Discapacidad Intelectual para de esta manera conseguir que los escolares sean capaces de interactuar de manera social y emocional con sus compañeros dentro de las clases de Educación Física.

1.1.Educación General Básica (EGB)

1.1.1. Definición de la Educación General Básica

La Educación Básica ha estado presente desde hace muchos años atrás para cada individuo, si bien inicialmente no estaba disponible para todo mundo, con el pasar de tiempo ha conllevado una notable evolución entre lo antiguo y lo actual. Ahora bien, se puede comenzar manifestando que la educación general básica comprende a un primer ciclo básico escolarizado en donde se comienza a desarrollar las habilidades básicas en un infante, su desarrollo integral, la formación de valores, entre otros, y posterior a esto continuar mejorando tales destrezas volviéndose cada vez más complejas en el transcurso de la niñez hacia la adolescencia. Es así como la educación general básica es un periodo educativo que los estudiantes deben cumplir de manera obligatoria desde la niñez hasta casi finalizar la adolescencia. De esta manera, se puede entender que la educación básica es la etapa educativa en donde los estudiantes adquieren distintos conocimientos, habilidades, competencias, entre otros, alcanza así un aprendizaje óptimo. En el Ecuador, la Educación General Básica (EGB) es el segundo nivel educativo, el cual se divide en cuatro subniveles en donde los estudiantes lograrán adquirir responsabilidades aplicando varios valores permitiéndoles ascender al siguiente nivel de educación que es el Bachillerato (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021)

1.1.2. Estructura y Organización de la Educación En el Ecuador

Dentro del Sistema Nacional de Educación, acorde a lo establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), existen tres niveles de educación los cuales son: Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato.

El nivel de **Educación Inicial** se divide en dos subniveles que son Inicial I y II. Estos subniveles o son escolarizados y allí se encuentran infantes desde tres hasta cinco años.

El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro subniveles que abarcan desde primero hasta décimo grado de EGB, a continuación, se explica de manera detallada cada subnivel:

- **Preparatoria:** Este subnivel corresponde al primer año de Educación General Básica. Se encuentran niños de cinco años. Este subnivel tampoco es escolarizado.
- **Básica Elemental:** Corresponde desde segundo a cuarto grado de EGB y preferentemente están los estudiantes de seis a ocho años.
- **Básica Media:** Engloba desde quinto a séptimo grado de EGB y preferentemente se encuentran niños de nueve a once años.
- **Básica Superior:** Abarca desde octavo a décimo año de EGB y preferentemente se brinda a los escolares de doce a catorce años.

El nivel de **Bachillerato** se constituye de primero segundo y tercero de bachillerato respectivamente, comprende preferente a estudiantes de quince a diecisiete años.

En el Art. 6, literal g. de la Ley Orgánica de Educación (2015), es obligación del estado garantizar que se aplique de manera obligatoria el currículo nacional en “instituciones públicas, municipales, privada y fiscomisionales en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, siendo que este se complementará de acuerdo con las especificaciones culturales propias de cada institución”

1.2. Juegos tradicionales

1.2.1. Definición de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades de recreación y disfrute los cuales ayudan a las personas a interactuar de manera sociable con quienes se relacionan además de ser una herramienta fundamental para el desarrollo de la comunicación, habilidades básicas, formación de valores, entre otros, dentro de un contexto educativo. Es así como estos juegos contribuyen en lo social,

en la transmisión de valores y habilidades que ayudan al crecimiento integral y social de la comunidad. Desde la perspectiva de Chacón y Rodríguez (2022), los juegos tradicionales son juegos típicos de un país o región en donde no es necesario el uso de aparatos tecnológicos sino nuestro propio cuerpo, esto a su vez permite comprender mejor las culturas antiguas y adquirir una gran fuente de conocimientos. De este modo, al tener como herramienta principal nuestro cuerpo, se logra no solo el disfrute de las personas sino el desarrollo de habilidades expresivo-comunicativas.

De la misma manera, estos juegos brindan una oportunidad de conocimiento ancestral, de su cultura y costumbres, Caicedo (2019) y Pérez et al. (2024), consideran que los juegos tradicionales son dinámicas de entretenimiento las cuales influyen significativamente en la cultura de las comunidades, es decir, son actividades que han trascendido a través de los años y se encuentran en la vida cotidiana de los pueblos. “En el Ecuador aún se mantienen distintos juegos tradicionales los cuales se practican en las instituciones educativas mientras que otros se han perdido con el paso de los años” (Moncada, 2023, p. 22). Esto debido al avance tecnológico además de ser una herramienta para la sociedad, también se ha convertido en el culpable de que las nuevas generaciones dejen de practicarlos y por ende se pierdan en el tiempo.

Según el Art 101. de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación (2015), manifiesta que la práctica de los juegos tradicionales o ancestrales promueve la interculturalidad y plurinacionalidad, lo que garantiza la igualdad de condiciones del deporte, actividad física y recreación. Esto a su vez permite que los estudiantes no solo aprendan y se diviertan durante los juegos tradicionales, sino que también ayuda a una convivencia armónica entre diferentes culturas, comunidades y razas evitando así los comportamientos de exclusión ante las diferencias sociales.

1.2.2. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales presentan algunas características o aspectos que justifican su uso en el ámbito educativo. Sánchez (2017) y Regina (1999) coinciden con las siguientes:

- ❖ Responden a necesidades básicas de los niños.
- ❖ Los niños deciden cuándo, dónde y cómo jugar.
- ❖ Son simples de compartir y practicar en cualquier momento y lugar.
- ❖ Tienen reglas fáciles de entender y adaptar para los estudiantes.
- ❖ Permite establecer relaciones sociales entre los propios alumnos.
- ❖ No requieren mucho material.

1.2.3. Importancia de los juegos tradicionales en la Educación Física

Dentro de la Educación Física, los juegos tradicionales son una herramienta lúdica fundamental para los docentes permitiéndoles hacer uso de diferentes estrategias pedagógicas para lograr un aprendizaje significativo en el estudiantado. No solo forman parte esencial para su entretenimiento, sino que son un papel primordial en su desarrollo integral ya que contribuyen al desarrollo físico, promueve el bienestar emocional y las habilidades sociales. Según el criterio de Gonzales-Cordero y Jarrín-Navas (2021), “si algo define la infancia de cualquier niño o niña son los juegos tradicionales por todos sus múltiples beneficios físicos, sociales y psicológicos” (p. 236). En este sentido se destaca la importancia de los juegos tradicionales en la infancia, lo que a su vez se representa como característica definitoria de esta etapa de la vida.

Los juegos tradicionales permiten que los estudiantes enfrenten y superen estereotipos sociales, logrando un mejor desenvolvimiento social entre compañeros de clase (Nastacuas, 2021). Estos juegos toman una gran importancia dentro del ámbito educativo ya que permiten que el

estudiante aprenda y experimente emociones a través de la diversión sana dando lugar a una mejor interacción social y compartiendo un entorno agradable.

1.2.4. ¿Qué efectos producen la práctica de los juegos tradicionales en estudiantes con Discapacidad Intelectual?

La práctica de juegos tradicionales dentro del ámbito educativo es una herramienta didáctica fundamental para fomentar la inclusión, especialmente para estudiantes con discapacidad Intelectual puesto que aquellos por lo general presentan complicaciones dentro de clases, ya sea por escaso desarrollo motriz y/o socioemocional. Es así como la práctica de juegos tradicionales les permite relacionarse con su entorno fomentando la empatía, el autoconocimiento, manejo de emociones, toma de decisiones y solucionar conflictos.

Artunduaga y Villanueva (2023), manifiestan que dentro de los juegos tradicionales se refuerza la empatía ya que aquí es posible comprender los sentimientos y perspectivas de las personas que nos rodean. De la misma manera, los juegos tradicionales permiten explorar una variedad de emociones ya sean positivas o negativas, lo que a su vez les permite reconocer, comprender y manejarlas de mejor manera. (Moreno, 2024).

Además de ello, los juegos tradicionales permiten tomar decisiones importantes y en todo caso solucionar conflictos que conlleven tales juegos, Curo-Zapana (2023), concluye en su investigación que los juegos tradicionales permiten potenciar la habilidad de resolver conflictos por medio de la comunicación ya que los estudiantes deben interactuar para llevar a una solución conveniente de manera colectiva. Además de ello, los juegos tradicionales son un recurso educativo necesario para desarrollar el autoconocimiento y fomentar su desarrollo integral (Arija, 2021).

1.2.5. Clasificación de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se clasifican en algunos tipos de acuerdo con el uso y objetivo que se quiere lograr a través de la práctica de estos. Rosero (2018), presenta su clasificación en donde denomina seis aspectos importantes que son:

➤ **Juegos con objetos**

Estos juegos se llevan a cabo con la utilización de algún objeto o accesorio necesarios para desarrollar la actividad, aquí se encuentran: saltos con soga, la rayuela, las canicas, carrera de encostalados, las macatetas, los trompos, entre otros (Rosero, 2018).

➤ **Juegos con partes del cuerpo**

Rosero (2018), menciona que este tipo de juegos se desarrolla utilizando diferentes partes del cuerpo ya sea usarlas en movimiento o para identificarlas. Dentro de estos se puede encontrar los siguientes: piedra, papel o tijeras, la araña humana, las estatuas, carrera de tres pies, el florón, carrera de jinetes, la carretilla, entre otros.

➤ **Juegos de persecución**

Estos juegos se desarrollan empleando la carrera con una o más personas ya que el objetivo es alcanzar y atrapar a la otra persona, Rosero (2018), manifiesta que este tipo de juegos son beneficiosos ya que potencia varias destrezas, habilidades motoras y ayuda en la mejora de habilidades físicas básicas tales como la resistencia y velocidad. En estos juegos se pueden encontrar los siguientes: las escondidas, las atrapadas, los colores, el gato y el ratón, policías y ladrones, la gallinita ciega, el lobito, casas e inquilinos, pepes y pepas, entre otros.

➤ **Juegos verbales**

Para los juegos verbales como bien dice su nombre, son juegos en donde se usa principalmente la voz para poder ejecutarlos. Rosero (2018), menciona que dentro de esta clasificación se

encuentran los siguientes: el san bendito, las adivinanzas, los trabalenguas, las rimas, canciones infantiles con vocales, veo veo, rondas infantiles, entre otros.

➤ **Juegos individuales**

Son juegos que los puede desarrollar una sola persona sin afectar el avance de las demás personas que también estén jugando. Se puede encontrar los siguientes: el yoyo, el trompo, la rayuela, piedra, papel o tijera, entre otros (Rosero, 2018).

➤ **Juegos colectivos**

Rosero (2018), expresa que para estos juegos se necesita de varias personas para poder desarrollarlos de mejor manera puesto que con solo dos personas no podría realizarse la actividad, en esta clasificación están: las atrapadas, las escondidas, agua de limón, jugo de la silla, los colores, entre otros.

Dentro de la clasificación descrita existen juegos que pertenecen a más de una clasificación ya que existe una complementación entre si con los demás juegos.

1.2.6. Juegos tradicionales para estudiantes con Discapacidad Intelectual

A partir de la clasificación de juegos tradicionales se puede describir distintos juegos que serían beneficiosos para adaptarlos y emplearlos dentro de las clases de educación física y por ende fomentar un ambiente inclusivo para los estudiantes con discapacidad intelectual, de esta manera,

Lozado et al. (2024) y Rosero (2018) plantean algunos de los siguientes:

- ❖ Saltos de sogas
- ❖ La rayuela
- ❖ Las estatuas
- ❖ Las atrapadas
- ❖ Carrera de encostalados

- ❖ La gallinita ciega
- ❖ El gato y el ratón
- ❖ Juego de la silla

Cada uno de estos juegos serán adaptados acorde a los estudiantes que presentan complicaciones al momento de ejecutarlos, de este modo se incluirá a todos los estudiantes para que puedan relacionarse con sus pares de manera sana y divertida. En el libro de Juegos Grupales de Colldeforms et al. (2010), menciona una variedad de actividades para personas con discapacidad intelectual en donde se encuentran diferentes variantes para algunos juegos tradicionales, los cuales se adaptan a la condición que tienen estos estudiantes. Dentro de aquello están los siguientes: Carrera de autos, ronda: Don Simón, juego de la silla, policías y ladrones, juegos de dramatizaciones.

1.3.Competencias socioemocionales (CSE)

1.3.1. Definición de competencias socioemocionales

Las competencias socioemocionales son habilidades que permiten desarrollar una interacción adecuada dentro de la sociedad, comprender y dominar correctamente las emociones de los individuos, es decir estas competencias permiten promover la empatía en las personas, establecer mejores relaciones sociales, ser responsables y manejar adecuadamente el aspecto emocional. Bisquerra y Pérez (2007), entienden a “las competencias socioemocionales como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (p.10). Las competencias socioemocionales ayudan a las personas a afrontar situaciones inesperadas y controlar impulsos, es decir, que estas competencias son habilidades esenciales para el desarrollo integral de las personas debido a que permiten manejar las emociones de manera efectiva.

1.3.2. Importancia de las competencias socioemocionales en la Educación

En el ámbito educativo, las competencias socioemocionales son habilidades que permiten a los estudiantes ser capaces de manejar sus emociones y relaciones sociales de manera positiva ayudando en el aprendizaje y bienestar emocional del escolar. El currículo priorizado del MINEDUC (2021), menciona que las competencias socioemocionales son fundamentales para el desarrollo del alumnado ya que son necesarias para entender y expresar de manera adecuada las emociones logrando fortalecer las habilidades sociales en cada individuo. De esta manera se pone énfasis en el desarrollo de las competencias socioemocionales ya que la inclusión de estas competencias es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes tales como el rendimiento académico, salud mental, fortalecimiento de las relaciones, preparación para la vida, entre otras.

Ahora bien, dentro de la Educación Física, se puede trabajar la parte emocional de los estudiantes por medio de los juegos y actividades que se realizan en las clases, aquellos estudiantes pueden manifestar diferentes emociones de manera libre. A partir de allí lo que se busca es promover que el alumnado sea capaz de resolver problemas dentro de la sociedad en donde se involucren sus emociones y éstos sean capaces de gestionar aquellas que no beneficien su rendimiento físico o mental (Chacón y Rodríguez, 2022).

1.3.3. Dimensiones y habilidades para el abordaje socioemocional

Las competencias socioemocionales tienen dimensiones y habilidades que permite conocer de manera más detallada el desarrollo integral de las y los estudiantes. Dentro del documento Inserción curricular: Educación Socioemocional, brindado por el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2024), se especifican las siguientes dimensiones:

➤ **Dimensión cognitiva**

Son habilidades que se relacionan con los procesos mentales, es decir, son aquellas que conforman la comprensión, el análisis, resolución de problemas, tomar decisiones, entre otros. Son fundamentales para el aprendizaje ya que fomentan el desarrollo crítico y creativo (MINEDUC, 2024).

➤ **Dimensión intrapersonal**

Se centra en el aspecto emocional de cada individuo, es decir, se determina la capacidad de regular las emociones, los sentimientos, autoestima, interacción social, desarrollo personal, entre otros. Todo esto permite que las personas sean capaces de desarrollar estrategias innovadoras al momento de enfrentar retos adquiriendo una posición positiva que autorregula sus capacidades socioemocionales (MINEDUC, 2024)

➤ **Dimensión interpersonal**

Según MINEDUC (2024), en esta dimensión se encuentran habilidades necesarias para la interacción con las personas lo cual es fundamental para construir relaciones positivas y fomenta también el trabajo en equipo. En esta dimensión, la empatía y comunicación son esenciales para un entorno positivo.

En el Sistema Nacional Educativo, se determinan cinco habilidades que se centran en las destrezas emocionales necesarias para la vida de los estudiantes (MINEDUC, 2020), tales destrezas son las siguientes:

- ✚ **Autoconocimiento:** Esta habilidad permite conocer los pensamientos propios, reacciones, sentimientos, cualidades, entre otros (MINEDUC, 2020).

- ✚ **Manejo de emociones:** Según lo que describe el MINEDUC (2024), esta habilidad expresa de manera adecuada las propias emociones aprendiendo a manejar sentimientos mucho más difíciles.
- ✚ **Empatía:** Esta habilidad permite comprender y compartir los sentimientos de los demás poniéndose en su lugar para así poder entender de mejor manera las emociones de las personas (MINEDUC, 2020).
- ✚ **Toma de decisiones:** Implica una responsabilidad para elegir tomando en cuenta distintas opciones que sean necesarias para determinar los riesgos o beneficios que se obtengan a partir de cada decisión, además de analizar los problemas o soluciones que con ellas conlleva (MINEDUC, 2024)
- ✚ **Resolución de conflictos:** Es una “habilidad para buscar la solución más adecuada a un problema/conflicto, identificando en ello oportunidades de cambio y crecimiento personal y social” (MINEDUC, 2020, pág. 4).

1.4. Estudiantes con discapacidad intelectual

1.4.1. Definición de discapacidad intelectual

Definir esta diversidad funcional ha sido muy complejo ya que se mantiene en constante cambio, es tal que no se tiene una sola definición general, sino que depende de cómo lo quieran interpretar las personas. Tal como lo indica la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD, 2011), se entiende como discapacidad intelectual a las personas que tienen ciertas limitaciones significativas en su funcionamiento intelectual como en su conducta adaptativa, esta se origina antes de los dieciocho años.

Por otra parte, Peredo (2016), indica que la discapacidad intelectual (DI) es una de las condiciones más comunes que afecta el desarrollo y aprendizaje general de las personas. Del

mismo modo, Kantz et al. (2010) manifiestan que la discapacidad intelectual “es una condición mórbida de enorme impacto social, porque no solo afecta a las personas que la sufren, sino a la familia y a la sociedad en su conjunto” (pág. 19). Esto a su vez causa un gran impacto social puesto que no solo son problemas psicológicos para las familias que tienen algún miembro familiar con discapacidad intelectual, sino que también se muestra como un gran reto para todo el entorno que les rodea. Las personas con DI pueden asociar demás problemas neurológicos los cuales no contribuyen de manera positiva en su desarrollo (Campo et al., 2022). Esto quiere decir que cuando una persona presenta una discapacidad intelectual también puede padecer otros problemas como enfermedades crónicas desde edades muy tempranas para los individuos. A lo largo del tiempo, se empleaban varios términos despectivos para referirse a la Discapacidad Intelectual tales como “deficientes mentales”, “retrasados mentales” o “con retardo en el desarrollo”. Sin embargo, en la actualidad estos términos ya no son usados para evitar el uso de un vocabulario ofensivo hacia aquellas personas.

1.4.2. Clasificación de Discapacidad Intelectual

De acuerdo con la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) (APA por sus siglas en inglés), propone que a partir del CI de cada individuo se clasifiquen en:

- ❖ Discapacidad intelectual leve. CI entre 50-55
- ❖ Discapacidad intelectual moderado. CI entre 35-40
- ❖ Discapacidad intelectual grave. CI entre 20-35
- ❖ Discapacidad intelectual profundo. CI inferior a 20
- ❖ Retraso general del desarrollo
- ❖ Discapacidad intelectual (trastorno del desarrollo intelectual) no especificada

1.4.3. Características de niños, niñas y/o adolescentes con DI

De acuerdo con lo que se menciona en el documento proporcionado por la Vicepresidencia de la República del Ecuador (2010), presenta las siguientes características:

- ❖ Presenta dificultad en la comunicación.
- ❖ Mejor desenvolvimiento en un contexto conocido.
- ❖ Inmadures emocional y poca tolerancia a la frustración.
- ❖ Dificultad en la consolidación de sus conocimientos debido a un aprendizaje más lento.
- ❖ Problemas en su desarrollo cognitivo.
- ❖ Presenta dificultad para comprender instrucciones.
- ❖ Presentan poca autonomía.
- ❖ Dificultad para resolver problemas.

Además de ello, Fernández et al. (2016), determina varias características de los alumnos con DI acorde a algunos ámbitos que se presentan a continuación:

➤ **Motoras y psicomotoras**

Comúnmente, los estudiantes con DI presentan un retraso en su desarrollo psicomotor el cual se puede visualizar desde que son pequeños. De acuerdo con lo que establece Fernández et al. (2016), es común visualizar un retraso en el desarrollo del control muscular grueso, motricidad fina o en su visión, de esta manera presentan habilidades que no van en dependencia de su edad, debido a ello se observa que los niños desde su etapa infantil presentan dificultad en sus movimientos ejecutándolos de manera torpe, problemas con la coordinación, equilibrio escaso, locomoción deficitaria, dificultades en destrezas manipulativas, dificultades en su esquema corporal, dificultades en la orientación espacial y temporal, entre otros.

Sus movimientos en general son deficitarios sobre todo cuando existe un déficit cognitivo mayor, puesto que esto equivale a un mayor deterioro físico, pero al desarrollarlos desde la etapa temprana se puede lograr mejores resultados.

➤ **Intelectual**

Las personas o estudiantes con DI como ya se mencionó, presentan un retraso en su desarrollo cognitivo, lo que causa un desnivel en comparación con las personas que no tienen esta condición afectando así algunos procesos. Tal como menciona Castañedo, citado por Fernández et al. 2016, los alumnos con DI presentan dificultad en el proceso de aprendizaje, percepción y discriminación de aspectos relevantes, retención de información, pensamiento creativo, procesos de lenguaje, solución de problemas, entre otros.

➤ **Comunicativas y de lenguaje**

En este aspecto, se menciona que “el desarrollo del lenguaje se encuentra relacionado con el nivel de discapacidad intelectual, la cual corrobora la estrecha relación entre lenguaje, pensamiento e inteligencia” (Fernández et al., 2016, pág. 88). Dicho esto, los estudiantes con DI tienden a presentar problemas fonológicos que tiene como resultado la poca comprensión al interactuar con las personas, y a su vez, las personas no entienden con claridad lo que ellos dicen. En algunos estudiantes, sus destrezas comunicativas pueden ser casi nulas, mientras que en otros pueden desarrollarse de manera lenta. A partir de aquello, se presentan problemas relacionados con el lenguaje en donde se encuentra la aparición tardía o nula del lenguaje, problema en el lenguaje expresivo más que en el receptivo, dificultad en establecer relaciones entre elementos y reglas gramaticales, entre otros.

➤ **Socioemocionales**

Fernández et al. (2016), expresa que dentro del punto socioemocional se desplazan varias características vinculadas a estos estudiantes, entre ellas se encuentran:

Desarrollo socioafectivo: Presentan un nivel socioafectivo más alto que el desarrollo intelectual, esto se debe a que si se desarrolla la parte socioafectiva de estos estudiantes les permiten relacionarse en la sociedad y ayuda en su bienestar social y emocional.

Rigidez: Las personas con DI les agrada las rutinas y repeticiones, es por ello que son capaces de permanecer en una tarea por mucho tiempo sin cansarse.

Dependencia: Manifiestan dependencia física y emocional a las personas manifestándolas de manera más infantil que su edad cronológica.

Dificultad para desarrollar comportamientos auto referidos: Dificultad en su auto observación, autoconocimiento y autoconciencia. Aquí se encuentra el núcleo de su personalidad.

Dificultad para tomar decisiones: las personas con DI tienden a manifestar una notoria dificultad para la toma de decisiones.

Motivación: Tienden a evitar el fracaso que buscar el éxito ya que estos estudiantes rinden menos de lo esperado y por ello prefieren no intentar nada para no fracasar en el intento.

Tolerancia a la frustración: Tienden a tener más estrés. Los estudiantes con DI son más propensos a desarrollar experiencias frustrantes que un niño normal, se debe enseñar a tener control de sus emociones y expresarlas de una manera aceptada por la sociedad.

Autoestima: Depende de dos aspectos los cuales son: Que imagen tienen de ellos y qué imagen le transmiten las personas que les rodean.

Labilidad emocional: Cambian de emociones en un instante, un momento pasan de estar alegres a tristes.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1. Tipo de investigación

El modelo metodológico del presente trabajo de investigación adoptó un enfoque mixto el cual se integra por ambos enfoques; cualitativo y cuantitativo, en el cual se describieron las cualidades y aspectos socioemocionales de los estudiantes por medio de instrumentos cualitativos y cuantitativos que arrojaron datos estadísticos de manera que se llegó a resultados favorables respondiendo el planteamiento inicial de la investigación.

Se utilizó el enfoque cualitativo para identificar y describir de manera objetiva el comportamiento y las competencias socioemocionales que presentaron los estudiantes con discapacidad intelectual en un entorno educativo mediante juegos tradicionales. De esta manera se obtuvo información complementaria para la investigación acerca de la interacción con el entorno, autoconocimiento y manejo de emociones de los estudiantes, la cual fue necesaria para la investigación. De acuerdo con lo que menciona Hernández-Sampieri et al. (2014), “el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (pág. 7).

De la misma manera, se utilizó el enfoque cuantitativo puesto que al emplear instrumentos de medición permite recolectar datos estadísticos necesarios para llevar a cabo la investigación. Por ello, después de aplicar el instrumento, se recolectaron datos los cuales respondieron las preguntas de investigación. Así mismo, Sánchez et al. (2018), manifiesta que “la investigación cuantitativa utiliza la recolección de datos con medición numérica a través de la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación” (pág. 139). Para ello se dispuso de una encuesta cuyo propósito fue el de recolectar datos estadísticos acerca de los juegos tradicionales que emplean los docentes en sus

clases de educación física y así se llegó a obtener una comprensión más completa de la investigación.

El alcance de la investigación fue de tipo descriptivo ya que de esta manera se analizó y describió la influencia que tienen los juegos tradicionales en las competencias socioemocionales en los escolares con discapacidad intelectual durante las clases de Educación Física. Según Guevara et al. (2020), “la información suministrada por la investigación descriptiva debe ser verídica, precisa y sistemática” (pág. 166).

Por otra parte, también empleó una investigación bibliográfica ya que toda la información acerca del tema se sustentó en la búsqueda de información verídica y actualizada la cual tuvo un amplio repertorio ya sean libros, tesis, artículos científicos, entre otros. Tal y como lo indican Martín y Lafuente (2015), la investigación bibliográfica es una parte esencial durante un trabajo investigativo ya que se debe buscar y analizar contenidos de diferentes fuentes de información al igual que recuperar tales documentos en diferentes formatos.

De igual modo, se utilizó la observación de campo ya que la recolección de datos se llevó a cabo en la Unidad Educativa Ibarra que fue el lugar en donde ocurrieron los hechos sin manipular o controlar ninguna variable. Acorde a lo que manifiesta Cajal (2018), la investigación de campo recopila datos necesarios para la investigación en ambientes reales.

El diseño de la investigación fue de tipo no experimental puesto que no se realizó experimentos con los individuos, y de corte transversal descriptivo ya que se logró recolectar y describir datos necesarios para la investigación de los estudiantes con DI en un tiempo corto determinado. Tal como menciona Hernández-Sampieri et al. (2014), “cuando recolectan datos sobre cada una de las categorías, conceptos, variables, contextos, comunidades o fenómenos, e informan lo que arroja esos datos son descriptivos” (pág. 165).

Métodos de investigación

➤ Método Deductivo

Esta investigación empleó un método deductivo lo que permitió desarrollar un razonamiento más general y lógico sobre la investigación, de modo que se pudo reconocer la causa que origina el problema que se está estudiando. Abreu (2014), expresa que “el método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proporciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad” (pág. 200).

➤ Método inductivo

De la misma manera, se utilizó un método inductivo ya que permitió la recopilación de datos que obtenidos en la institución educativa partiendo así desde lo individual para llegar a lo más general, de esta manera se llegó a las conclusiones generales en base al tema tratado. Según menciona Abreu (2014), “el método inductivo plantea un razonamiento ascendente que fluye de lo particular o individual hasta lo general” (pág. 200).

➤ Método analítico-sintético

El método analítico-sintético ofreció una descripción más detallada de la investigación, descomponiendo el problema para identificar causas y efectos, lo que permitió analizar cada componente de la investigación, facilitando un análisis profundo y detallado. “El método analítico-sintético tiene gran utilidad para la búsqueda y el procesamiento de la información empírica, teórica y metodológica” (Rodríguez y Pérez, 2017, pág. 187).

➤ Método estadístico

Adicionalmente se aplicó el método estadístico de tipo descriptivo el cual permitió recopilar y analizar los datos obtenidos mediante frecuencias y porcentajes, utilizando tablas estadísticas.

Hernández-Sampieri et al. (2014) expresan que “el método estadístico consiste en un conjunto de procedimientos que se emplean para recolectar, organizar, presentar, analizar e interpretar datos numéricos” (pág. 210).

➤ **Método empírico**

La observación Científica se aplicó cuando se observó y evidenció la problemática existente. Además de ello, se hizo uso de la recolección de información lo que permitió evidenciar y comprobar la situación real del objeto de estudio.

2.2.Técnicas e instrumentos de investigación científica

➤ **Observación**

Se empleó esta técnica para identificar las competencias socioemocionales en los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de la Unidad Educativa Ibarra mediante la ejecución de juegos tradicionales en las clases de Educación Física. Para ello, se construyó una ficha de observación como instrumento de investigación cualitativa en donde se determinaron diez criterios de observación en base a cinco competencias socioemocionales que se deben desarrollar en el sistema de educación según el MINEDUC (2024), para de esta manera registrar información de manera sistemática y así obtener un análisis de datos más concreto. Ñaupás et al. (2014), manifiesta que la observación “es un proceso de conocimiento de la realidad factual, mediante el contacto directo del sujeto cognoscente y el objeto o fenómeno por conocer, a través de los sentidos” (pág. 201).

➤ **Encuesta**

Esta técnica se aplicó a los docentes de Educación Física del establecimiento educativo para obtener una perspectiva más amplia de los profesores y de esta manera indagar los juegos tradicionales que aplican los docentes en los estudiantes con discapacidad intelectual en la

Unidad Educativa Ibarra dentro de sus clases de Educación Física. Se realizó un cuestionario de diez preguntas como instrumento de investigación cuantitativa haciendo uso de una escala de Likert. La técnica de la encuesta permite obtener datos de un número determinado de personas mediante un cuestionario las cuales se centran en preguntas preestablecidas en un orden lógico (Arias-Gonzales, 2021).

2.3.Preguntas de investigación

- ❖ ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos sobre los juegos tradicionales y las competencias socioemocionales?
- ❖ ¿Qué juegos tradicionales aplican los docentes en los estudiantes con discapacidad intelectual en la Unidad Educativa Ibarra??
- ❖ ¿Cuáles son las competencias socioemocionales que presentan los estudiantes con Discapacidad Intelectual?

2.4. Matriz de relación

Matriz de relación

Objetivos diagnósticos	Variables	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
<p>Analizar el conocimiento sobre la influencia que tienen los juegos tradicionales dentro de las clases de Educación física.</p>	<p>Juegos tradicionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de juegos tradicionales. • Características de los juegos tradicionales • Importancia de los juegos tradicionales en Educación física. • ¿Qué efectos producen la práctica de los juegos tradicionales en estudiantes con discapacidad intelectual? • Clasificación de juegos tradicionales. • Juegos tradicionales para estudiantes con Discapacidad Intelectual. 	<p>Encuesta</p>	<p>Docentes</p>
<p>Conocer aspectos fundamentales de las capacidades socioemocionales para el desarrollo social y emocional de los estudiantes con Discapacidad Intelectual.</p>	<p>Capacidades socioemocionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconocimiento • Empatía • Manejo de emociones • Resolución de conflictos • Toma de decisiones 	<p>Observación</p>	<p>Estudiantes</p>

Nota: Elaboración propia

2.5. Participantes

La población del presente estudio se constituyó de cuatro docentes del área de cultura física y nueve estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ibarra ubicada en la ciudad de Ibarra-Ecuador. Esta Institución Educativa se conforma de una modalidad Presencial de jornada Matutina y Vespertina, dispone desde nivel inicial hasta Bachillerato Técnico y General Unificado.

La muestra se trabajó con la totalidad de la población los cuales fueron los estudiantes con discapacidad intelectual de octavo año de EGB

Muestra

Participantes	Paralelos	Nro.
Estudiantes de octavo	A	3
año EGB con	B	3
Discapacidad	C	1
Intelectual	D	2
Docentes y autoridades		4
Total		13

Nota: Elaboración propia

2.6. Procedimiento y análisis de datos

Se aplicó una encuesta a los docentes de manera individual, para ello se presentó una copia del cuestionario a cada docente del área de cultura física para poder recolectar los datos necesarios para la investigación, de la misma manera se aplicó una ficha de observación al estudiantado. A partir de la obtención de datos, se procedió con la tabulación correspondiente por medio del programa Excel de modo que se estableció de manera eficiente los resultados.

Capítulo 3: Resultados y Discusión

3.1. Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Ibarra.

Pregunta 1: ¿Conoce sobre la importancia de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física?

Tabla 1

Importancia de Juegos Tradicionales

	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100
No	0	0
Total	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Se pudo visualizar que la totalidad de los docentes tienen conocimiento de que los juegos tradicionales son importantes durante las clases de Educación Física ya que esto permite tener una experiencia positiva en los estudiantes. Vergara (2024), manifiesta que es muy importante que los estudiantes adquieran “un nivel de conocimiento e información acerca de los juegos tradicionales ya que al conocer de ellos y ponerlos en práctica se pueden obtener beneficios para el desarrollo integral en quienes lo practican” (pág. 16-17).

Pregunta 2: ¿Qué tipo de juegos tradicionales aplica en las clases de Educación Física?

Tabla 2

Tipos de Juegos Tradicionales

	Frecuencia	Porcentaje
Juegos colectivos	4	100,0%
Juegos individuales	3	75,0%
Juegos de persecución	3	75,0%
Juegos con objeto	3	75,0%
Juegos con partes del cuerpo	1	25,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

En los datos obtenidos se pudo evidenciar que los juegos más utilizados por todos los docentes son los juegos colectivos, lo que a su vez fomentan el trabajo en equipo, seguidos del 75% que son los juegos individuales, de persecución y con objeto, mientras que solo el 25% pertenece a juegos con partes del cuerpo. Como menciona Bastidas (2024), “los juegos colectivos son de ayuda en toda la sociedad en especial en una institución educativa que existen grandes diferencias y rivalidades entre estudiantes” (pág. 43). Por el contrario, en los juegos individuales la interacción social se enfatiza con menor proporción lo que ofrece una oportunidad a los docentes para variar e implementar distintos juegos en las clases de Educación Física.

Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia aplica los juegos tradicionales dentro de sus clases de Educación Física?

Tabla 3

Aplicación de Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0
Frecuentemente	1	25,0
Ocasionalmente	3	75,0
Raramente	0	0
Nunca	0	0
Total	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Se observa que el 75% de los docentes señalaron que ocasionalmente aplican juegos tradicionales en sus clases, es decir que la mayoría no toman en consideración de manera regular estos juegos al momento de planificar sus clases, sino que los utilizan para complementar alguna actividad y no como un recurso netamente importante para fortalecer y desarrollar las diferentes habilidades de los estudiantes. Tomando en consideración los resultados en la investigación de Bastidas (2024), se puede constatar que los docentes emplean con poca regularidad los juegos tradicionales durante las clases de Educación Física ya que no los fomentan adecuadamente siendo que esta materia es la más apta para desarrollar con mayor eficacia estos juegos.

Pregunta 4: ¿Estaría de acuerdo que se debe usar regularmente los juegos tradicionales durante las clases de Educación Física?

Tabla 4

Uso regular de los Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	1	25,0
Neutral	3	75,0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

En los resultados obtenidos se ve que el 25% de los docentes está de acuerdo con el uso regular de los juegos tradicionales, mientras que el 75% mantienen una opinión neutral con respecto al uso regular de los juegos tradicionales en sus clases, lo que indica que estos docentes no tienen tanta preferencia por implementar diversos juegos tradicionales sino otro tipo de actividades para llevarlas a cabo en sus clases. Rosero (2018), menciona que los juegos tradicionales ayudan a fomentar la comunicación y la interrelación, por lo que, al no ser implementados de manera frecuente en las clases de educación física, “se está desperdiciando un excelente recurso para la formación de los estudiantes a nivel personal y social” (pág. 45).

Pregunta 5: ¿Cuáles de los siguientes juegos tradicionales usa en las clases de Educación Física?

Tabla 5

Juegos Tradicionales que se usan en clases de Educación Física

	Frecuencia	Porcentaje
La Rayuela	2	50,0%
Las estatuas	2	50,0%
Las atrapadas	2	50,0%
Los encostalados	4	100,0%
El gato y el ratón	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Mediante los resultados obtenidos se pudo visualizar que los juegos tradicionales más utilizados por todos los docentes en las clases de Educación Física son los encostalados y el gato y el ratón lo que indica que los docentes pueden considerarlos más adecuados para emplearlos durante las clases de Educación Física. Por otro lado, el 50% de los docentes encuestados también manifiestan que utilizan la rayuela, las estatuas y las atrapadas, pero no son tan frecuentes. Tanto en la investigación de Bastidas (2024) como en la de Rosero (2018), se destaca que el juego del gato y el ratón es uno de los juegos tradicionales que tiene más acogida por parte de los estudiantes y por ende uno de los más utilizados por los docentes, de esta manera, al incluir juegos colectivos en las clases, fomentará la convivencia social entre compañeros.

Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia realiza juegos tradicionales como adaptación curricular para los estudiantes que presentan Discapacidad Intelectual?

Tabla 6

Juegos Tradicionales Adaptados

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0
Frecuentemente	0	0
Ocasionalmente	3	75,0
Raramente	1	25,0
Nunca	0	0
Total	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Las evidencias muestran que el 75% de los docentes adaptan juegos tradicionales para estudiantes que presentan Discapacidad Intelectual de manera ocasional, lo que permite conocer que en efecto se toma en consideración a los estudiantes con DI para modificar ciertos juegos tradicionales a sus necesidades educativas, aunque no se realice frecuentemente se puede conseguir un avance para la inclusión de estos escolares en las clases de Educación Física. Por otro lado, el 25% manifiesta que raramente aplica adaptaciones curriculares, esto puede deberse a que no cuentan con estudiantes que presenten DI o que su desenvolvimiento escolar vaya casi a la par con los demás escolares. Albán-Martínez y Naranjo-Hidalgo (2020), indican que la aplicación de adaptaciones curriculares debe centrarse en las necesidades y grado de discapacidad de cada estudiante “a partir de los cuales los docentes deberían planificar sus estrategias pedagógicas activas e innovadoras que radiquen la sucesión de estrategias

tradicionales y contribuya al aprendizaje significativo de los estudiantes con discapacidad intelectual” (pág. 62).

Pregunta 7: ¿Cree que la práctica regular de los juegos tradicionales en las clases promueve una buena relación social entre los estudiantes y los estudiantes con discapacidad intelectual?

Tabla 7

Juegos Tradicionales para promover la relación social

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	25,0
De acuerdo	3	75,0
Neutral	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Al analizar los datos correspondientes se observa que el 75% de los docentes encuestados están de acuerdo y el 25% está totalmente de acuerdo en que la práctica regular de los juegos tradicionales permite una mejor relación social entre estudiantes con DI y sus pares. Tal y como manifiesta Aguilar (2020), que la práctica de juegos tradicionales es esencial en los centros educativos fomentando una educación inclusiva “pues favorece una buena convivencia, crea el sentido de pertenencia a un grupo incidiendo positivamente en el sentido de identidad” (pág. 10). Lo que permite desarrollar relaciones intrapersonales, el respeto y la aceptación de diferentes características entre individuos de un entorno social.

Pregunta 8: Tomando en cuenta la adaptación curricular para las competencias socioemocionales, indique cuales son las dimensiones de adaptación curricular según el MINEDUC (2024) se debe tomar en cuenta para desarrollar estas competencias dentro de sus clases de Educación Física.

Tabla 8

Dimensiones de Adaptación Curricular en lo socioemocional

	Frecuencia	Porcentaje
Dimensión Cognitiva	4	100,0%
Dimensión Educativa	2	50,0%
Dimensión intrapersonal	3	75,0%
Dimensión Interpersonal	1	25,0%
Dimensión Metacognitiva	1	25,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Al analizar los datos expuestos se determina que los docentes en su totalidad toman en cuenta la dimensión cognitiva como la más importante ya que entienden la importancia de los procesos cognitivos para el desarrollo de competencias socioemocionales. El 75% de docentes toman en consideración la dimensión intrapersonal, el 25% señalaron la dimensión interpersonal, además de ello existe un 50% de docentes que eligieron una dimensión educativa la cual no es parte de las dimensiones, lo que se infiere como un bajo conocimiento sobre el abordaje socioemocional. Según el MINEDUC (2024), Es fundamental desarrollar las capacidades cognitivas debido a que “estas habilidades son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo” (pág. 16). Del mismo modo permite que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos, se adapten, resuelvan situaciones, entre otros.

Pregunta 9: Según su experiencia profesional: ¿Cuál de las siguientes competencias socioemocionales cree que los estudiantes desarrollan con mayor proporción en la práctica de los juegos tradicionales?

Tabla 9

Competencias socioemocionales más desarrolladas con los Juegos Tradicionales

	Frecuencia	Porcentaje
Toma de decisiones	4	100,0%
Resolución de conflictos	1	25,0%
Empatía	3	75,0%
Autoconocimiento	1	25,0%
Manejo de emociones	3	75,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Mediante los resultados obtenidos se constató que el 100% de los docentes consideran que la toma de decisiones es una de las competencias socioemocionales que más se desarrolla en la práctica de juegos tradicionales, el 75% respondieron que también se desarrolla la empatía y el manejo de emociones mediante lo que permite comprender los sentimientos y emociones de los demás, por el contrario, el 25% pertenece a la resolución de conflictos y el autoconocimiento los cuales no se desarrollan con mayor proporción. Castro (2023), enfatiza que la autonomía personal es importante en los estudiantes con discapacidad intelectual ya que “les permite tomar decisiones que sean coherentes con sus valores y necesidades, lo que a su vez puede reducir el estrés y la ansiedad” (párr. 4). Es por eso que, al tener la capacidad de decidir, ayuda en su bienestar emocional fomentando la autoconfianza y el autocontrol en su desarrollo personal.

Pregunta 10: ¿Cree que la aplicación de los juegos tradicionales es de gran ayuda para que los estudiantes con Discapacidad Intelectual mejoren en la toma de decisiones y su manejo de emociones?

Tabla 10

Juegos Tradicionales para mejorar la toma de decisiones y el manejo de emociones

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	25,0
De acuerdo	3	75,0
Neutral	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	4	100,0%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

El 75% de docentes encuestados manifestaron que están de acuerdo en que la aplicación de Juegos tradicionales ayuda en el desarrollo de la toma de decisiones y manejo de emociones de estudiantes con DI, mientras que el 25% señalaron estar totalmente de acuerdo. Estos resultados muestran que los juegos tradicionales podrían ser una herramienta didáctica necesaria que utilicen los profesores de Educación Física para contribuir al desarrollo integral y social de los estudiantes con Discapacidad Intelectual. Estos estudiantes presentan algunos cambios acorde a su nivel de discapacidad para lo que necesitan ayuda en algunos aspectos como en la toma de decisiones, en su comportamiento, su razonamiento, área emocional, entre otras, lo que involucra que el docente preste atención a sus necesidades permitiéndole “crear un aula dinámica, armónica, participativa para fomentar la solidaridad, igualdad de oportunidades y favorece un aprendizaje de cooperación y colaboración” (Albán-Martínez y Naranjo-Hidalgo, 2020, pág. 62).

3.2. Ficha de Observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra.

Observación 1: ¿El estudiante es capaz de solicitar ayuda adecuadamente?

Tabla 11

Capacidad de solicitar ayuda

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Cinco	Cincuenta y seis
Casi Nunca	Cuatro	Cuarenta y cuatro
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Los resultados muestran que cinco de nueve estudiantes solicitan ayuda de manera regular durante la práctica de juegos tradicionales. Por el contrario, cuatro de los estudiantes casi nunca lo hace, lo que conlleva a tengan inconvenientes para progresar en su aprendizaje ya que no contarían con el apoyo necesario del docente debido a su poca capacidad de pedir ayuda. Esta habilidad permite que los estudiantes con Discapacidad Intelectual superen barreras de comunicación además de mejorar su bienestar emocional debido a la frustración que pueden llegar a experimentar, de esta manera serán capaces de desarrollar su autonomía. Tal como mencionan Albán-Martínez y Naranjo-Hidalgo (2020), los estudiantes con DI “necesitan de la ayuda continua para completar las tareas de la vida cotidiana. El lenguaje es limitado” (pág. 60). Al no poder comunicarse debido a su limitación en el lenguaje es más complicado que soliciten ayuda por sí mismo dependiendo de su grado de discapacidad.

Observación 2: ¿El estudiante muestra flexibilidad y adaptación a cambios en las actividades?

Tabla 12

Flexibilidad y adaptación a cambios

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Ocho	Ochenta y nueve
Casi Nunca	Uno	Once
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

En los resultados presentados se evidenció que casi la totalidad de estudiantes muestran regularmente flexibilidad a cambios en las actividades lo cual es un resultado muy favorable ya que la mayoría son capaces de ajustarse a cambios en las actividades lo cual permite que también aprendan a manejar sus emociones en situaciones inesperadas, de esta manera se puede adaptar varios juegos tradicionales acorde a sus necesidades educativas dentro de las clases de Educación Física. Por otro lado, únicamente un estudiante mostró que casi nunca presenta flexibilidad y adaptación a cambios, para ello se debe tener un apoyo individualizado debido a esta minoría.

Observación 3: ¿Es capaz de expresar emociones positivas y celebrar logros de manera individual y colectiva?

Tabla 13

Capacidad de expresar emociones

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Tres	Treinta y tres
Regularmente	Dos	Veinte y dos
Casi Nunca	Cuatro	Cuarenta y cuatro
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Según los resultados, se observó que cuatro de los estudiantes con Discapacidad Intelectual casi nunca expresan emociones positivas ni tampoco celebran los logros de sus pares mediante los juegos tradicionales lo que sugiere que estos estudiantes tienen dificultades en este aspecto y el cual se debe desarrollar con más atención. Por el contrario, en tres escolares casi siempre celebran los logros, mientras que únicamente dos estudiantes expresan emociones positivas de manera regular, lo que indica que, si bien algunos escolares pueden expresar sus emociones, la mayoría muestra dificultades y necesitan desarrollar esta habilidad socioemocional. Goleman (1996) menciona que la autoconciencia es una habilidad para reconocer nuestros propios sentimientos en el momento en que se manifiestan ya que, al ser capaces de controlar estas emociones, también se podrá tener mayor seguridad de estas y resultará mucho más fácil tomar decisiones.

Observación 4: ¿Maneja adecuadamente las emociones negativas durante las actividades de Educación Física?

Tabla 14

Manejo adecuado de emociones negativas

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Cinco	cincuenta y seis
Casi Nunca	Cuatro	Cuarenta y cuatro
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Se pudo observar que existe una división notoria en este aspecto ya que cinco de los estudiantes con Discapacidad Intelectual manejan adecuadamente sus emociones negativas de manera regular, por el contrario, los cuatro escolares restantes casi nunca lo hacen, por lo que la presencia de emociones negativas afecta su participación dentro de las clases de Educación Física. Tal como menciona Goleman (1996), la ira, ansiedad y la tristeza son emociones negativas que son difíciles de regular, pero a su vez son fundamentales para un mejor equilibrio emocional y evitar que el individuo se abrume.

Observación 5: ¿El estudiante apoya animadamente a sus compañeros durante el juego?

Tabla 15

Apoyo a sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Uno	Once
Regularmente	Tres	Treinta y tres
Casi Nunca	Cinco	Cincuenta y seis
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

La mayoría de los estudiantes con DI casi nunca apoya a sus compañeros durante alguna actividad establecida, lo que podría indicar poca empatía en tal grupo debido a una falta de desarrollo en habilidades socioemocionales. Por el contrario, tres estudiantes de la totalidad apoyan regularmente a sus compañeros lo que sugiere que existen bases para continuar desarrollando esta habilidad y únicamente un estudiante casi siempre lo hace lo cual reflejaría un apoyo constante hacia sus compañeros entendiendo que estos escolares muestran mayor empatía con sus pares. Además de ello, únicamente un solo estudiante demostró apoyo a sus compañeros. De acuerdo con esto, es probable que se deba tratar de reforzar más la habilidad de la empatía puesto que esto ayuda a que los estudiantes puedan mostrar y compartir sentimientos positivos con sus pares.

Observación 6: ¿Trabaja en equipos y coopera con sus compañeros para lograr objetivos comunes durante el juego?

Tabla 16

Trabajo en equipo y cooperación

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Seis	Sesenta y siete
Casi Nunca	Tres	Treinta y tres
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

De acuerdo con los resultados obtenidos se percibe que seis de los nueve estudiantes con Discapacidad Intelectual cooperan regularmente con sus compañeros por lo que se interpreta que son capaces de colaborar en equipo con sus pares para lograr objetivos comunes durante las actividades, mientras que tres estudiantes en efecto muestran dificultad para trabajar en equipo por lo cual casi nunca son capaces de hacerlo. Esto podría señalar una falta de empatía debido a habilidades sociales poco desarrolladas. Para ello, es necesario buscar e implementar más juegos tradicionales colectivos en donde se refuerce esta habilidad.

Observación 7: ¿Participa activamente en la búsqueda de solución de problemas junto a sus compañeros durante las clases?

Tabla 17

Participación en la búsqueda de solución

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Dos	Veinte y dos
Casi Nunca	Seis	Sesenta y siete
Nunca	Uno	Once
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Los resultados obtenidos a través de la ficha de observación muestran que hay una minoría en la búsqueda de solución por parte de los estudiantes con Discapacidad Intelectual siendo únicamente dos de ellos que regularmente muestra predisposición a colaborar y participan en la resolución de algún problema, en cambio, seis escolares casi nunca participan activamente en la búsqueda de solución de problemas y un solo estudiante nunca participa. Esto indica una dificultad notoria en esta habilidad la cual se debe desarrollar de manera activa. La resolución de conflictos es un aspecto fundamental ya que promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo y efectivo, además de que permite que los estudiantes adquieran habilidades como la empatía, la comunicación y la gestión emocional las cuales son necesarias para las relaciones humanas (Vinyamata, 2005).

Observación 8: ¿Puede comunicarse para expresar sus ideas y escucha a los demás en la solución de un conflicto?

Tabla 18

Comunicar y expresar ideas

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Uno	Once
Regularmente	Tres	Treinta y tres
Casi Nunca	Cuatro	Cuarenta y cuatro
Nunca	Uno	Once
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

En los datos obtenidos de la ficha de observación, se visualiza que un estudiante casi siempre expresa sus ideas hacia los demás, del mismo modo, tres estudiantes regularmente expresan sus ideas, por lo que se infiere que los escolares muestran cierta capacidad para comunicarse, aunque no de manera constante, sin embargo, cuatro de la totalidad de escolares indica que casi nunca se comunica para expresar sus ideas con respecto a la solución de conflictos y un escolar nunca se comunica para expresar ideas. Por lo que dentro de este grupo en su mayoría presentan problemas para comunicarse, expresar ideas y escuchar a sus demás compañeros en la resolución de conflictos.

Observación 9: ¿Colabora en la toma de decisiones que afectan al equipo?

Tabla 19

Colaboración en la toma de decisiones

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Cinco	Cincuenta y seis
Casi Nunca	Cuatro	Cuarenta y cuatro
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

Según los datos obtenidos, se muestra una división en la toma de decisiones puesto que la mayoría de los estudiantes regularmente participan en estas decisiones que concierne a todo un grupo de trabajo, mientras que cuatro de los nueve estudiantes, casi nunca se involucran en la toma de decisiones. Valdés et al. (2020), señalan que algunos estudiantes desean participar en las actividades porque “esperan tomar decisiones sobre su espacio escolar, su vida en el aula y la comunidad en general” (pág. 18). La tomar de decisiones en un ambiente educativo es importante ya que de esta manera pueden participar e incluirse de manera escolar con sus pares.

Observación 10: ¿Asume con responsabilidad las decisiones que toma durante el juego?

Tabla 20

Asume con responsabilidad las decisiones tomadas

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	Cero	Cero
Casi siempre	Cero	Cero
Regularmente	Dos	Veinte y dos
Casi Nunca	Siete	Setenta y ocho
Nunca	Cero	Cero
Total	Nueve	Cien

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra

Análisis de resultados:

La mayoría de los estudiantes con Discapacidad Intelectual casi nunca asumen con responsabilidad las decisiones que toma durante el juego, mientras que dos estudiantes lo hacen regularmente. Esto indica que la mayoría de los escolares tienen dificultad de responsabilizarse de sus decisiones por lo que se pone énfasis al desarrollo de esta habilidad. Lozado et al. (2024), explica que los juegos tradicionales aparte de fomentar la inclusión en clases también ayudan a que los estudiantes con D.I. mejoren en la aceptación de diferencias, y en la toma de decisiones responsables dentro del grupo. Para ello es importante continuar empleando varios juegos tradicionales adaptando a las necesidades de cada estudiante con discapacidad intelectual.

Conclusiones

- ❖ Mediante una revisión bibliográfica actualizada fue posible obtener información necesaria para sustentar y comprender adecuadamente todo el desarrollo del marco teórico referencial acerca de la influencia que tienen los juegos tradicionales en las competencias socioemocionales de niños con Discapacidad Intelectual.
- ❖ A partir del análisis obtenido del instrumento de investigación aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Ibarra se pudo determinar que los docentes coinciden en que la aplicación de algunos tipos de juegos tradicionales ayudan a mejorar las habilidades socioemocionales de estos estudiantes.
- ❖ A través del análisis de las competencias socioemocionales de los estudiantes con Discapacidad Intelectual se logró identificar que existe un desarrollo desigual de las habilidades, siendo la toma de decisiones, resolución de conflictos y manejo de emociones las capacidades menos desarrolladas.

Recomendaciones

- ❖ Es recomendable que los docentes actualicen y amplíen sus conocimientos mediante capacitaciones y revisión bibliográfica actual para ayudar en el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades socioemocionales de los niños con Discapacidad Intelectual de la Unidad Educativa Ibarra y de esta manera lograr un cambio significativo en el ámbito emocional y social de estos estudiantes.
- ❖ Se recomienda que dentro de la institución Educativa se fomente un programa de capacitación docente continua en donde se aborden estrategias prácticas para integrar los juegos tradicionales en las planificaciones de clase dándoles así la importancia necesaria.
- ❖ Se recomienda implementar diferentes juegos tradicionales juntamente con actividades lúdicas que impulsen de manera positiva las habilidades con menor desarrollo al igual que fomentar la participación de los padres de familia por medio de talleres o reuniones para el desarrollo de las capacidades socioemocionales dentro y fuera del establecimiento educativo.

Glosario de términos

Prácticas Lúdicas: Actividades relacionadas con los juegos y la recreación concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea para aprender y relacionarse de manera social.

Inflexibilidad: Incapaz de doblegarse a cambios o desistir de un objetivo.

Necesidad Educativa Específica (NEE): Son dificultades de aprendizaje que pueden llegar a tener los estudiantes las cuales pueden ser permanentes o transitorias. Se clasifican en asociadas y no asociadas a una discapacidad.

Inclusión educativa: Se trata de adaptar medios educativos para que todos los estudiantes con NEE puedan participar activamente dentro de las clases y se sientan aceptados.

Apatía: Estado de insensibilidad emocional donde no muestra emociones por los acontecimientos que sucedan a su alrededor.

Sistemática: Llevar a cabo una acción o actividad de manera ordenada por medio de una serie de pasos preestablecidos.

Sociabilidad: Tendencia y habilidades comunicativas para entablar relaciones interpersonales dentro de un contexto social.

Interculturalidad: Intercambio y convivencia armoniosa entre personas de diferentes culturas.

Plurinacionalidad: Reconocimiento por parte del Estado hacia las diferentes nacionalidades y culturas que habitan en el territorio nacional.

Desestimar: Considerar o evaluar algo en poco valor, utilidad o aprecio.

Aprendizaje significativo: Es un tipo de aprendizaje en donde el estudiante asocia la nueva información con la que ya poseía reconstruyendo ambas.

Inserción curricular: Listado de competencias que se implementan a la par en contenidos propuestos en el currículo priorizado para complementar las necesidades de los estudiantes.

Condición mórbida: Característica o circunstancia que incrementa la probabilidad de que una persona o grupo de personas padezcan una enfermedad.

Labilidad emocional: Cambio frecuente del estado de ánimo ocasionado por estímulos interno o externos de poca importancia.

Bibliografía

- Abreu, J. L. (2014). El método de la investigación. *Internacional of Good Conscience* 9(3) 195-204. [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Aguilar, M. (2020). *Educación Inclusiva: Juegos populares como herramienta didáctica de la Educación Física*. [Tesis de pregrado, Universidad de Jaén]. Archivo Digital. <https://crea.ujaen.es/server/api/core/bitstreams/5a085430-e919-4e6d-980d-bd362023837c/content>
- Albán-Martínez, J y Naranjo-Hidalgo, T. (2020). Inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual: un reto pedagógico para la educación formal. *Revista Digital Publisher* 5 (4), 56-68. doi.org/10.33386/593dp.2020.4.217
- Arias-Gonzales, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arija, N. (2021). *El Juego como recurso didáctico: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Artunduaga, L. y Villanueva, Y. (2023). *Incidencia de los juegos tradicionales y sus beneficios en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y las niñas en la primera infancia focalizada en la zona urbana del Municipio de Neiva*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/63631/Lcartunduagah.pdf?sequence=3>
- Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo. [AAIDD] (2011). *Discapacidad Intelectual*. (Verdugo, M. Trad.). Editorial Alianza. Madrid (Trabajo original publicado en 2011)
- Asociación Americana de Psiquiatría [APA] (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.
- Bastidas, D. (2024). *Juegos tradicionales para fomentar la inclusión educativa en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "17 de julio" de la ciudad de Ibarra en las prácticas deportivas*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15895>
- Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10(1), 61-82

<https://doi.org/10.5944/educxx1.1.10.297>

- Caicedo, J (2019). *Los juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural, Quevedo, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio digital. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6005/P-UTB-FCJSE-HTURIS-000066.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cajal, A. (2018). *Investigación de campo: características, tipos, técnicas y etapas*. https://www.bing.com/search?pglt=297&q=Investigaci%C3%B3n%2520de%2520Camp%20o.pdf&cvid=4c21019af0aa48d9b90701b4e465eb0d&gs_lcrp=EgRlZGdlKgYIABBFgDkyBggAEEUYOdIBBzczMmowajGoAgiwAgE&FORM=ANNTA1&DAF1=1&PC=ACTS&daf1=1
- Campo, A., Hernández, A., Pérez, A., Toledo, C y Fernández, A. (2022). *Discapacidad Intelectual*. 1(1), 51-64.
- Castro, Y. (2023). *Autonomía personal de las personas con discapacidad intelectual*. Instituto de Formación Inclusiva. Fundación Prodis. <https://prodis360.org/autonomia-personal-de-las-personas-con-discapacidad-intelectual/>
- Chacón, W. y Rodríguez, M. (2022). *Juegos tradicionales para fomentar lo socioemocional*. [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional] <http://hdl.handle.net/20.500.12209/18194>
- Colldeforms, M., Moreno, M. y Narvarte, V. (2010). *Todos al patio Juegos grupales para la Educación Física*. Lesa Editorial.
- Curo-Zapana, E. (2023). Influencia de los juegos tradicionales en la solución de conflictos en niños de educación primaria de la Unidad de Gestión Educativa Local de Lampa-2021. *Polo del Conocimiento* 9(1), 803-821. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6407>
- Fernández, C., Arjona, P., Arjona, V. y Cisneros, L. (2016). *Determinación de las Necesidades Educativas Especiales*. Editorial Trillas.
- García-García, O., y Fernández-Río, J. (2017). Juegos tradicionales y condición física en educación primaria. *Revista de Psicodidáctica*, 22(1), 45-52.
- Guevara, G., Verdesoto, A. y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa

- (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento* 4(3), 163-173
<http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairós
- González-Cordero, L. y Jarrín-Navas, S., (2021). Los juegos tradicionales en la Educación Física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 1-24 <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). *"Metodología de la investigación"*. McGraw-Hill.
- Katz, G., Rangel, G. y Lazcano, E. (2010). *Discapacidad Intelectual*. Editorial McGraw-Hill. México, D.F.
- Lavega, P., Planas, A. y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencia de la Actividad Física y el Deporte*, 14 (53), 37-51
- Lozado, H., Crespo, A. y Rojas, G. (2024). Sistema de juegos tradicionales para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en la clase de Educación Física. *Revista Científica Ciencias de la Educación*, 10(2), 1568-1587
<https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.3829>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. Ar. 6. Modificada 19 de abril de 2021. Registro Oficial Suplemento 417.
- Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. Art. 101. Modificada 20 de febrero de 2015. Registro Oficial Suplemento 255.
- Martín, S. y Lafuente, V. (2015). Referencias bibliográficas: indicadores para su evaluación en trabajos científicos. *Revista Digital Scielo*. 31(7), 151-180
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100151
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, núm. 19, 54-58
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>

- Ministerio de Educación de Ecuador (2020). *Caja de herramientas para el desarrollo de la evaluación diagnóstica*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación de Ecuador (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación de Ecuador (2016). *Educación Física*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación de Ecuador (2024). *Inserción curricular: Educación Socioemocional*. Quito, Ecuador.
- Moncada, K. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes del 4to año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome en el periodo lectivo 2022-2023*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte] Repositorio digital.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14920>
- Moreno, M. (2024). *Desarrollo emocional a través del juego: Beneficios comprobados*.
<https://blog.centropediatria.es/desarrollo-emocional-a-traves-del-juego/>
- Nastacuas, B. (2021). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar* [Monografía, Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD] Repositorio digital.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, R. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la Tesis*. Ediciones de la U.
- Peredo, R. (2016). Comprendiendo la discapacidad intelectual: datos, criterios y reflexiones. *Revista de Investigación Psicológica*, (15), 101-122.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000100007&lng=es&tlng=es.
- Pérez-Villafuerte, J., Chávez-Estrella, A., Garrido-García, L. y Suárez-Jácome, J. (2024). Juegos tradicionales como influencia en la mejora del estilo de vida del adulto mayor. *Revista científica dominio de las ciencias*, 10(1), 16-31.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3696/7975>
- Regina, M. (1999). Lecturas: Educación Física y Deportes. *Efdeportes*.
<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtr1.htm>
- Rivera, J. y Barroso, A., (2014). Acciones didácticas: impacto de los juegos tradicionales en las

- clases de Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital*.
<https://www.efdeportes.com/efd198/impacto-de-los-juegos-tradicionales-en-educacion-fisica.htm>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179-200.
<http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>
- Rosero, L. (2018). *Diseño didáctico utilizando juegos tradicionales en la asignatura de educación física-educación básica superior, en la unidad educativa Nelson Torres, circuito 2, Cayambe* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte].
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8069>
- Sánchez, A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora* [Tesis de pregrado, Universidad de Granada]. Archivo digital.
https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Sánchez, M., Rosas, J., y Mendoza, V. (2018). *Metodología de la investigación. Un enfoque practico*. UNAM, FES Zaragoza.
<https://www.zaragoza.unam.mx/metodologia-investigacion-enfoque-practico/>
- Valdés, R., Manghi, D. y Godoy, G. (2020). La participación estudiantil como proceso de inclusión educativa. *Sinéctica revista electrónica de educación*. (55)
[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2020\)0055-008](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2020)0055-008)
- Vergara, J. (2024). *El valor del juego tradicional en las clases de educación física* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Archivo digital.
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/41614/2/VegaraJose_2024_JuegoTradicionalClases.pdf
- Vicepresidencia de la República del Ecuador y Ministerio de Educación (2010). *Estrategias pedagógicas para atender a las necesidades educativas especiales en la educación regular*. Quito, Ecuador: Editorial Ecuador.
- Vinyamata, E. (2005). *Conflictología: Curso de Resolución de Conflictos* (2da ed.). Barcelona. Editorial Ariel.

ANEXOS

Anexo 1: Oficio de aceptación de la aplicación de los instrumentos de investigación en la Unidad Educativa Ibarra



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
 CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0003-O
 Ibarra, 20 de noviembre de 2024

ASUNTO: Autorización

Magister
 Harrison Estévez
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA"
 Presente

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo a nombre de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte y el deseo de éxitos en su función.

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar la aplicación de Encuestas a los docentes del área de Educación Física, estudiantes y Fichas de Observación a los estudiantes de octavo año de su prestigioso establecimiento educativo, a cargo de la señorita Lady Gabriela Andrade Llore con cédula ciudadanía 1004947691, estudiante de Octavo nivel de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema: "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA SOCIO EMOCIONAL EN NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS OCTAVOS E.G.B. DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA", previo a la obtención del título profesional.

Por la gentil atención, le agradezco.

Atentamente,
"CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"

PhD. Elmer Meneses S
 COORDINADOR CARRERA



EMSE. Lagos

Anexo 2: Evaluación del Director



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: "Influencia de los juegos tradicionales en la competencia socio emocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra"

Nombre del Director (a): MSc. Juan Carlos Vásquez Cambell

Autor: Lady Gabriela Andrade Lloré

Facultad: FECYT

Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Título a obtenerse: Licenciada en la Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Fecha: día 22... mes Abril..... año 2025.

*Cada ítem o parámetro se calificará sobre 2 puntos (TOTAL 10 PUNTOS)

PARÁMETROS PARA EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el Plan de Trabajo de integración curricular.	2	
3. El Informe Final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	1,8	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la Metodología de la Investigación Científica, en la redacción del Informe Final.	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	9,8	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Nueve puntos ocho	

Firma del Director:

MSc. Juan Carlos Vásquez Cambell

Anexo 3: Evaluación del Asesor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: "Influencia de los juegos tradicionales en la competencia socio emocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos E.G.B. de la Unidad Educativa Ibarra"

Nombre del Asesor (a): MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

Autor: Lady Gabriela Andrade Lloré

Facultad: FECYT

Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Título a obtenerse: Licenciada en la Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Fecha: día 22 mes Abril año 2025

*Cada ítem o parámetro se calificará sobre 2 puntos (TOTAL 10 PUNTOS)

PARÁMETROS PARA EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de manera científica, ordenada y lógica.	2	Ninguna
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el Plan de Trabajo de integración curricular.	2	Ninguna
3. El Informe Final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	Ninguna
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de investigación.	2	Ninguna
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la Metodología de la Investigación Científica, en la redacción del Informe Final.	2	Ninguna
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez	

Firma del Asesor: 

MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

Anexo 4: Certificado de Similitud



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE

CERTIFICADO

A petición de la Srta. LADY GABRIELA ANDRADE LLORÉ, portadora de la cédula de ciudadanía 1004947691, conforme a lo establecido en el artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior, inciso segundo y después de recibir el análisis del programa TURNITIN, certifico que el trabajo del proyecto de investigación, “**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA SOCIO EMOCIONAL EN NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS OCTAVOS E.G.B. DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA**”, tiene un porcentaje de similitud del (8%), por lo que declaro a este trabajo apto para que sea designado a tribunal y prosiga con los trámites pertinentes para su titulación.

Atentamente,

MSc. Juan Carlos Vásquez Cambell

C.C.: 1003722707

Director

Anexos 5: Identificación de reporte de similitud



8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Fuentes principales

7%	 Fuentes de Internet
1%	 Publicaciones
5%	 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.utn.edu.ec	1%
2	Internet	cdeporte.rediris.es	<1%
3	Internet	repositorio.pedagogica.edu.co	<1%
4	Internet	www.coursehero.com	<1%
5	Internet	libroselectronicos.ilae.edu.co	<1%
6	Trabajos entregados	utn on 2023-07-31	<1%
7	Trabajos entregados	Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador on 2021-0...	<1%
8	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
9	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2016-06-20	<1%
10	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
11	Trabajos entregados	Universicorp Universi S.A. Blue Hill College on 2017-01-27	<1%

Anexo 6: Validación de los instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA – FECYT

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a 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.

Ítem Nro.	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 generales:

Datos del Validador

Nombre: MSc. Irma Pulles

Cedula de identificación: 0401400197



Firma

Constancia de validación

Yo, HEURY RAFAEL CADEVA POUSA titular de la cédula de identidad
 N° 1002243622, de profesión PSICÓLOGO - DOCENTE UNIVERSITARIO ejerciendo
 actualmente como DOCENTE INVESTIGADOR en la
 Institución UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento
 (ficha de observación), a los efectos de su aplicación los estudiantes de la U.F. Ibarra

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				✓
Amplitud de contenido				✓
Redacción de ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia				✓

Ibarra, a los 14 días del mes de ENERO del 2025.

Firma: 

Constancia de validación

Yo, HENRY RAFAEL CADENA ROJAS..... titular de la cédula de identidad
 N° 1002243622..., de profesión PSICÓLOGO - DOCENTE UNIVERSITARIO ejerciendo
 actualmente como DOCENTE INVESTIGADOR..... en la
 Institución UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.....

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento
 (encuesta), a los efectos de su aplicación los docentes de la U.E. "Ibarra".....

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				/
Amplitud de contenido				/
Redacción de ítems				/
Claridad y precisión				/
Pertinencia				/

Ibarra, a los 14... días del mes de ENERO... del 2025..

Firma: 

Constancia de validación

Yo, Zoila Esther Realpe Zambrano titular de la cédula de identidad
 N° 1001776473 de profesión Docente de Educación Física ejerciendo
 actualmente como Docente Universitaria en P.A.F.D en la
 Institución Universidad Técnica del Norte UTN

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento
 (encuesta), a los efectos de su aplicación los docentes de la J.E. Ibarra

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Ibarra, a los 14 días del mes de Eno del 2025

Firma: 

Msc Zoila E. Realpe Z.

Constancia de validación

Yo, Zoila Esther Realpe Zambono titular de la cédula de identidad
 N° 1001776473, de profesión Docente de Educación Física, ejerciendo
 actualmente como Docente Universitario en PAFD en la
 Institución Universidad Técnica del Norte UTN

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento
 (ficha de observación), a los efectos de su aplicación los estudiantes de la U.E. Ibarra

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Ibarra, a los 14 días del mes de Enero del 2015

Firma: 

MSc. Zoila E. Realpe Z.

Anexo 7: Encuesta a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Encuesta dirigida a los docentes del área de Cultura Física de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Ibarra

Tema: Influencia de los juegos tradicionales en la competencia socio emocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos años de E. G. B. de la Unidad Educativa “Ibarra”

Objetivo: Indagar qué juegos tradicionales son aplicados por los docentes en los estudiantes con discapacidad intelectual de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Ibarra.

Indicaciones:

- La información recopilada a través de este cuestionario tiene fines investigativos, por lo cual los datos serán manejados con absoluta reserva y confidencialidad.
- Para responder marque con una X, seleccionando la respuesta que refleje su opinión y conocimiento. Se agradece por su tiempo y contribución con esta investigación.

Sección 1. Datos informativos

Edad: _____

Género: _____

Años de labor docente: _____

Sección 2. Cuestionario

1. **¿Conoce sobre la importancia de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física?**
 - Si
 - No
2. **¿Qué tipo de juegos tradicionales aplica en las clases de Educación Física? (Escoja mínimo tres que considere adecuadas)**
 - Juegos colectivos
 - Juegos individuales
 - Juegos de persecución
 - Juegos verbales
 - Juegos con objetos
 - Juegos con partes del cuerpo
3. **¿Con qué frecuencia aplica los juegos tradicionales dentro de sus clases de educación física?**
 - Muy frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
4. **¿Estaría de acuerdo que se debe usar regularmente los juegos tradicionales durante las clases de Educación Física?**
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Neutral
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
5. **¿Cuáles de los siguientes juegos tradicionales usa en las clases de Educación Física? (Escoja mínimo tres que considere adecuadas)**
 - La rayuela
 - Las estatuas
 - Las atrapadas
 - Carrera de encostados
 - La gallinita ciega
 - El gato y el ratón
 - Otros

Escriba cuáles

6. **¿Con qué frecuencia realiza juegos tradicionales como adaptación curricular para los estudiantes que presentan Discapacidad intelectual?**
- Muy frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
7. **¿Cree que la práctica regular de los juegos tradicionales en las clases promueve una buena relación social entre los estudiantes y los estudiantes con discapacidad intelectual?**
- Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Neutral
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
8. **Tomando en cuenta la adaptación curricular para las competencias socioemocionales, indique cuales son las dimensiones de adaptación según el MINEDUC (2024) que se debe tomar en cuenta para desarrollar estas competencias dentro de sus clases de Educación Física. (Escoja tres opciones)**
- Dimensión cognitiva
 - Dimensión educativa
 - Dimensión intrapersonal
 - Dimensión interpersonal
 - Dimensión metacognitiva
9. **Según su experiencia profesional: ¿Cuál de las siguientes competencias socioemocionales cree que los estudiantes desarrollan con mayor proporción en la práctica de los juegos tradicionales? (Escoja mínimo dos que considere adecuadas).**
- Toma de decisiones
 - Resolución de conflictos
 - Empatía
 - Autoconocimiento
 - Manejo de emociones

10. ¿Cree que la aplicación de los juegos tradicionales es de gran ayuda para que los estudiantes con Discapacidad Intelectual mejoren en la toma de decisiones y su manejo de emociones?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Gracias por su colaboración

Anexo 8: Ficha de observación a los estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Ficha de observación dirigida a los estudiantes con discapacidad intelectual

Tema: Influencia de los juegos tradicionales en la competencia socio emocional en niños con discapacidad intelectual de los octavos años de E. G. B. de la Unidad Educativa “Ibarra”

Objetivo: Identificar las competencias socioemocionales en los estudiantes con Discapacidad Intelectual de octavo año de la Unidad Educativa Ibarra.

Indicaciones:

- Los resultados obtenidos serán de uso académico e investigativo, por lo tanto, los datos serán manejados se manejará con absoluta reserva y confidencialidad.
- Se recomienda leer y responder colocando una X en los siguientes criterios con la mayor sinceridad.

Sección 1: Datos informativos

Nombre: _____ **Edad:** _____ **Nro. de Estudiante:** _____

Sección 2: Escala de estimación

No.	Aspectos por tomarse en cuenta en la observación		EVALUACIÓN				
	INDICADOR	CRITERIOS	Siempre	Casi siempre	Regularmente	Casi nunca	Nunca
1	Autoconocimiento	¿El estudiante es capaz de solicitar ayuda adecuadamente?					
2		¿El estudiante muestra flexibilidad y adaptación a cambios en las actividades?					
3	Manejo de emociones	¿Es capaz de expresar emociones positivas y celebrar logros de manera individual y colectiva?					
4		¿Maneja adecuadamente las emociones negativas durante las actividades de Educación Física?					
5	Empatía	¿El estudiante apoya animadamente a sus compañeros durante el juego?					
6		¿Trabaja en equipos y coopera con sus compañeros para lograr objetivos comunes durante el juego?					
7	Resolución de conflictos	¿Participa activamente en la búsqueda de solución de problemas junto a sus compañeros durante las clases?					
8		¿Puede comunicarse para expresar sus ideas y escucha a los demás en la solución de un conflicto?					
9	Toma de decisiones	¿Colabora en la toma de decisiones que afectan al equipo?					
10		¿Asume con responsabilidad las decisiones que toma durante el juego?					

Anexo 9: Fotografías

