



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **EXTENSIÓN PUJILÍ**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

#### **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

#### **TÍTULO**

**“JUEGOS ANCESTRALES Y EL DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL DESPUÉS DEL CONFINAMIENTO A  
CAUSA DEL COVID-19, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL”**

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

Autoras:

Chasiloa Tipán Evelyn Andrea

Jácome López Maritza Nathaly

Tutor:

MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro

Pujilí – Ecuador

Abril – 2022

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras **Chasiloa Tipán Evelyn Andrea** y **Jácome López Maritza Nathaly**, declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: “**Juegos ancestrales y el desarrollo Socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial**”, siendo **MsC. Razo Ocaña Hugo** director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posible reclamos o acciones legales.

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



**Chasiloa Tipán Evelyn Andrea**

C.I. 171925469-8



**Jácome López Maritza Nathaly**

C.I. 172181624-5

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

**“Juegos ancestrales y el desarrollo Socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial”, de Chasiloa Tipán Evelyn Andrea y Jácome López Maritza Nathaly, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.**

Pujilí, marzo, 2022



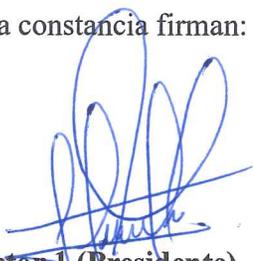
El Tutor  
MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro  
C.I. 0501422166

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes: **Chasiloa Tipán Evelyn Andrea** y **Jácome López Maritza Nathaly** con el título de Proyecto de Investigación: **“Juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto. Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Pujilí, Marzo 2022

Para constancia firman:



**Lector 1 (Presidente)**

**Nombre:** MSc. Catherine Patricia Culqui Cerón

**CC:** 0502828619



**Lector 2**

**Nombre:** MSc Paola Yolanda Defaz Gallardo

**CC:** 0502632219



**Lector 3**

**Nombre:** MSc. Jorge Aníbal Guilcaso Romero

**CC:** 0501677140

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, quiero dar gracias a Dios por hacer posible este sueño tan anhelado, también quiero agradecer a mis padres por el apoyo y motivación durante todo este proceso, ya que sin ellos no tendría ningún valor. A la Universidad Técnica de Cotopaxi por permitirme formar parte de sus estudiantes, así como también educarme en valores y conocimientos para poder desempeñarme en un futuro como docente. A nuestro tutor MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro por la paciencia y dedicación que mantuvo durante el desarrollo del Proyecto de Titulación.

**Evelyn Chasiloa**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, agradezco a mis padres, por el apoyo constante que me han brindado a lo largo de mi preparación profesional. En segundo lugar, a mi hermano por confiar en mí y ser una de las personas que me animado a cumplir todas mis metas. A los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi por sus enseñanzas y conocimientos que han servido para mi formación como docentes en educación inicial. A nuestro tutor MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro por su orientación, dedicación y ayuda total en el desarrollo del Proyecto de Titulación.

**Maritza Jácome**

## **DEDICATORIA**

Dedico este Proyecto de Titulación a mis padres, hermanas y sobrinos por acompañarme y apoyarme en este ciclo de mi vida, de igual modo por demostrarme lo importante y fundamental que es la familia para alcanzar un logro. Y sobre todo enseñarme a nunca rendirme ante las adversidades.

**Evelyn Chasiloa**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de manera muy especial a mis padres, hermano y familiares más cercanos, por sus ánimos constantes que han servido de guía y carácter para superarme cada día, a ellos les agradezco por ser mi fortaleza para cumplir mis metas.

**Maritza Jácome**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TÍTULO:** Juegos ancestrales y el desarrollo Socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial.

**Autoras:** Chasiloa Tipán Evelyn Andrea

Jácome López Maritza Nathaly

### RESUMEN DEL PROYECTO

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

**Descriptor:** Socialización positiva, emociones, juego ancestral, confinamiento y COVID-19.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## PUJILI EXTENSION

**TITLE:** Ancestral games and Socio-emotional development after confinement due to COVID-19, on Initial Education children.

**Authors:** Chasiloa Tipán Evelyn Andrea  
Jácome López Maritza Nathaly

### ABSTRACT

The present research project was based on ancestral games and socio-emotional development, carried out at Semillitas Initial Education Center “César Francisco Naranjo Rumazo”, located in Pujilí canton, it had as a problem the consequences that confinement due to COVID-19, as; attitude changes, negative emotions, lack interaction with other children at same age and little participation on ancestral group games, so the research aims helping emotions development, empathy, positive socialization, working group, independence, attitudes and skills on children through ancestral games practice, these types of games have not been used at communities and classrooms, that is why it has been proposed as a general objective, to identify ancestral games and socio-emotional development, After COVID-19 confinement on children of initial education, a qualitative and quantitative approach has been used, with a bibliographic design, a descriptive investigation and a synthetic analytical method, which were essential for project development, where main emotional and social children’s problems were determined. In order to obtain information for research, evaluation techniques and instruments were applied, including survey and observation sheet, the survey addressed to parents, where it was found that children have stress and little interrelation as result of confinement by COVID-19, hence the virus has caused concern in parents regarding the return to face-to-face classes. In addition, an observation sheet was applied to children, where it was concluded that their socio-emotional area has been negatively affected and modified. It was deduced that socio-emotional children’s development is seriously impaired by confinement, and the best way to help and reach them is through games, advising teachers to include ancestral gaming as part of child’s teaching program, motivating educational community to improve ancestral games prevail inside and outside the school day.

**Descriptors:** Positive socialization, emotions, ancestral game, confinement and COVID-19



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

## ***AVAL DE TRADUCCIÓN***

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

La traducción del resumen del proyecto de investigación al idioma Inglés cuyo título versa: **“JUEGOS ANCESTRALES Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DESPUÉS DEL CONFINAMIENTO A CAUSA DEL COVID-19, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, presentado por **Chasiloa Tipán Evelyn Andrea y Jácome López Maritza Nathaly**, estudiantes de la carrera de **Educación Inicial** perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimare conveniente.

Latacunga, 28 de marzo del 2022.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
**EDISON MARCELO  
PACHECO PRUNA**



CENTRO  
DE IDIOMAS

.....  
**Lic. Edison Marcelo Pacheco Pruna Mg.**  
**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS**  
**C.C. 050261735-0**

## ÍNDICE

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vii
RESUMEN DEL PROYECTO.....	ix
ABSTRACT .....	x
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
4.1 Beneficiarios Directos.....	4
4.2 Beneficiarios Indirectos .....	4
4.3 Total de beneficiarios.....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5
5.1 Formulación del problema .....	8
6. OBJETIVOS .....	9
6.1 General .....	9
6.2 Específicos .....	9
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS .....	9
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA .....	12
8.1 Antecedentes investigativos.....	12

8.2 Fundamentación Teórica.....	14
8.2.1. Educación socioemocional.....	14
8.2.2. Estimulación socioemocional.....	16
8.2.3. Habilidades socioemocionales .....	17
8.2.4. Relaciones interpersonales .....	19
8.2.5. Desarrollo socioemocional en la primera etapa .....	20
8.2.6. Desarrollo socioemocional.....	21
8.2.7. COVID-19.....	22
8.2.8. El ámbito socioemocional de los niños durante el confinamiento .....	22
8.2.9. El Juego.....	23
8.2.10. Juegos ancestrales .....	24
8.2.11. Juegos ancestrales para fortalecer el desarrollo socioemocional .....	26
8.2.11.1 Juegos ancestrales de la costa.....	27
8.2.11.2 Juegos ancestrales de la sierra .....	29
8.2.11.3 Juegos ancestrales del oriente.....	32
8.2.11.4 Juegos ancestrales de Galápagos .....	34
9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS ....	37
10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	37
10.1 Enfoque de la investigación .....	37
10.2 Tipo de la investigación .....	38
10.3 Población y Muestra.....	40
10.4 Técnicas de investigación .....	40
10.5 Instrumentos de investigación.....	41

11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SEMILLITAS “CÉSAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO” .....	43
11.1 ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SEMILLITAS “CÉSAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO” .....	58
11.2. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	75
12. IMPACTOS.....	76
12.1 Impacto social .....	76
13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO .....	76
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	76
16.1 Conclusiones .....	76
16.2 Recomendaciones.....	77
15. BIBLIOGRAFÍA .....	78
16. ANEXOS .....	85

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla N°1 Niños y niñas del nivel inicial 2.....	4
Tabla N°2 Miembros de la Unidad Educativa.....	4
Tabla N°3 Total de beneficiarios.....	5
Tabla N°4 Población y Muestra .....	40
Tabla N°5 Emociones del niño frente a la cuarentena .....	43

Tabla N°6 Familiares que acompañaron al niño durante la cuarentena .....	44
Tabla N°7 Familiar cercano con COVID .....	45
Tabla N°8 Actividades que realizó el niño durante la cuarentena.....	46
Tabla N°9 El niño ha sido afectado emocionalmente ante el confinamiento por el COVID-19.....	47
Tabla N°10 Juegos ancestrales que han practicado con el niño/a .....	48
Tabla N°11 Dificultades que se presentaron durante el confinamiento en casa.....	49
Tabla N°12 Nueva actitud del niño/a .....	50
Tabla N°13 Actividades del niño dentro del hogar durante la cuarentena .....	51
Tabla N°14 Realizar actividades agradables con el niño .....	52
Tabla N°15 Emoción del niño en el primer día de clases.....	53
Tabla N°16 Motivación antes de clases por parte del padre .....	54
Tabla N°17 Cambios de carácter durante el juego .....	55
Tabla N°18 Importancia de los juegos ancestrales .....	56
Tabla N°19 Desvalorización de los juegos ancestrales .....	57
Tabla N°20 Ficha de Observación.....	58
Tabla N°21 Interacción del niño en el desarrollo de las actividades.....	60
Tabla N°22 Problemas de atención dispersa .....	61
Tabla N°23 Irritación con facilidad.....	62
Tabla N°24 Distracción en el aula de clase .....	63
Tabla N°25 Disminución del interés en sus actividades .....	64
Tabla N°26 Demuestra sus estados emocionales .....	65

Tabla N°27 Participación voluntaria .....	66
Tabla N°28 Manifiesta empatía ante un problema .....	67
Tabla N°29 Su ánimo esta en constantes cambios .....	68
Tabla N°30 Su proceder durante la actividad es buena.....	69
Tabla N°31 Conoce los juegos ancestrales.....	70
Tabla N°32 Practica los juegos ancestrales .....	71
Tabla N°33 Comprende las instrucciones del juego ancestral .....	72
Tabla N°34 Participa con alegría en los juegos ancestral .....	73
Tabla N°35 Juega cuando se requiere .....	74

## **ÍNDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico N°1 Emociones del niño frente a la cuarentena .....	43
Gráfico N°2 Familiares que acompañaron al niño durante la cuarentena .....	44
Gráfico N°3 Familiar cercano con COVID .....	45
Gráfico N°4 Actividades que realizó el niño durante la cuarentena .....	46
Gráfico N°5 El niño ha sido afectado emocionalmente ante el confinamiento por e COVID-19.....	47
Gráfico N°6 Juegos ancestrales que han practicado con el niño/a .....	48
Gráfico N°7 Dificultades que se presentaron durante el confinamiento en casa ...	49
Gráfico N°8 Nueva actitud del niño/a .....	50
Gráfico N°9 Actividades del niño dentro del hogar durante la cuarentena.....	51
Gráfico N°10 Realizar actividades agradables con el niño .....	52
Gráfico N°11 Emoción del niño en el primer día de clases .....	53

Gráfico N°12 Motivación antes de clases por parte del padre .....	54
Gráfico N°13 Cambios de carácter durante el juego .....	55
Gráfico N°14 Importancia de los juegos ancestrales.....	56
Gráfico N°15 Desvalorización de los juegos ancestrales .....	57
Gráfico N°16 Ficha de Observación.....	59
Gráfico N°17 Interacción del niño en el desarrollo de las actividades.....	60
Gráfico N°18 Problemas de atención dispersa .....	61
Gráfico N°19 Irritación con facilidad.....	62
Gráfico N°20 Distracción en el aula de clase .....	63
Gráfico N°21 Disminución del interés en sus actividades .....	64
Gráfico N°22 Demuestra sus estados emocionales .....	65
Gráfico N°23 Participación voluntaria .....	66
Gráfico N°24 Manifiesta empatía ante un problema.....	67
Gráfico N°25 Su ánimo esta en constantes cambios .....	68
Gráfico N°26 Su proceder durante la actividad es buena.....	69
Gráfico N°27 Conoce los juegos ancestrales .....	70
Gráfico N°28 Practica los juegos ancestrales .....	71
Gráfico N°29 Comprende las instrucciones del juego ancestral .....	72
Gráfico N°30 Participa con alegría en los juegos ancestrales .....	73
Gráfico N°31 Juega cuando se requiere .....	74

## ÍNDICE DE FOTROGRAFÍAS

Fotografía N°1 .....	93
Fotografía N°2 .....	93
Fotografía N°3 .....	94
Fotografía N°4 .....	94
Fotografía N°5 .....	95
Fotografía N°6 .....	95

## **ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FINAL**

### **PROYECTO DE TITULACIÓN II**

#### **1. INFORMACIÓN GENERAL**

**Título del Proyecto:**

Juegos ancestrales y el desarrollo Socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial.

**Fecha de inicio:** 25 de octubre de 2021

**Fecha de finalización:** Abril de 2022

**Lugar de ejecución:**

Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo” y Simón Bolívar-Pujilí-Pujilí-Cotopaxi-zona 3.

**Facultad Académica que auspicia**

Facultad de Ciencias Humanada y Educación (Extensión Pujilí)

**Carrera que auspicia:**

Carrera de Educación Inicial

**Proyecto de investigación vinculado:**

**Equipo de Trabajo:**

Chasiloa Tipán Evelyn Andrea y Jácome López Maritza Nathaly

Tutor MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro

**Área de Conocimiento:**

Educación

**Línea de investigación:**

Línea 9. Educación y comunicación para el desarrollo humano y social

### **Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Sociedad y Educación

## **2. DESCRIPCION DEL PROYECTO**

Para la realización de este proyecto se ha tomado en cuenta las consecuencias negativas que ocasionó el confinamiento en el área social y emocional de los niños, tomando en cuenta al juego para ayudar al desarrollo socioemocional, ya que a través de esta herramienta los niños podrán relacionarse, divertirse y aprender, así como también contribuir a la perduración de la cultura ecuatoriana dentro del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

El área socioemocional permite al niño controlar y expresar sus emociones motivando al desarrollo de sus capacidades, destrezas y habilidades. Según varias instituciones definen 3 habilidades importantes para la vida, ya que enseña al niño a buscar soluciones ante problemas, relacionarse de manera sana con la sociedad y aprender a dominar sus estados de ánimo. De igual modo, las destrezas ayudan al niño a desenvolverse de forma positiva, sentir empatía, conocerse a sí mismo, buscar un bienestar propio y obtener un crecimiento personal.

Existen varios tipos de juegos que forman parte de la enseñanza del niño, pero el más relevante dentro de esta investigación es el juego ancestral, ya que impulsa al desarrollo del área socioemocional por lo cual resulta conveniente sean aplicados en un ambiente educativo y familiar para continuar con el legado que se ha ido transmitiendo de generación en generación en comunidades y regiones sin dar relevancia cual haya sido su origen.

Es aquí donde se recalca la importancia de la aplicación del juego ancestral en la educación, porque mejora la habilidad social y emocional, además se obtienen varios beneficios en los niños como; aprenden su cultura de manera dinámica, mantienen un buen estado de ánimo y fomentan una relación interpersonal. Por tal razón, es necesario la integración del juego ancestral en las instituciones educativas.

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En la actualidad, el área Socioemocional es un tema de preocupación en el territorio ecuatoriano debido a las secuelas que dejó el COVID-19 en las habilidades y destrezas de los niños, que forman parte esencial en el desarrollo de la vida del ser humano. Es por eso que, se toman en cuenta los juegos ancestrales del Ecuador para fortalecer las emociones y sociabilización de los niños con ayuda de la cultura dentro de Educación Inicial.

Este trabajo investigativo es de suma **importancia** ya que pretende dar a conocer las consecuencias que se produjeron durante y después de la pandemia mundial COVID-19, resultando como más afectados a los niños con falencias en la salud mental, en el cual las prácticas de los juegos ancestrales de Ecuador buscan ayudar y brindar un apoyo a los niños del nivel inicial.

La ventaja **teórica y práctica** de la investigación del proyecto se basa en el análisis de información acerca de los juegos ancestrales, ya que busca ser incluido en un plan educativo que permita a los niños desarrollar el área Socioemocional que se ha sido afectada por el confinamiento debido al COVID-19.

El tema a tratar es **necesario** llevarla al Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo” viendo que existen niños que no forman lazos de amistad con sus compañeros, debido a que se encuentran detrás de un computador dificultándole un trato armonioso y obteniendo como resultado de forma negativa la intervención en el desarrollo Socioemocional en el nivel inicial.

Como **beneficiarios** directos de este proyecto figuran los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo” de la Parroquia Pujilí, dado que estarán inmiscuidos en el proceso de investigación y serán los primeros beneficiarios, debido a que está direccionado esencialmente para los niños del nivel de inicial. Indirectamente este proyecto beneficiará a los padres, docentes y autoridades de dicha institución.

Conforme a lo anteriormente mencionado el tema es de **impacto** porque no existen investigaciones previas que cuenten con las variables planteadas dentro del establecimiento al cual nos dirigimos, teniendo como **relevancia** las prácticas de los

juegos ancestrales de Ecuador y por otra parte el área Socioemocional en Educación Inicial.

Como estudiantes de Educación Inicial de la Extensión Pujilí, queremos llevar a cabo la práctica de los juegos ancestrales del Ecuador en la Educación de los niños y niñas para su desarrollo Socioemocional, es por eso que el proyecto consta de **originalidad** ya que abarca una gran amplitud de juegos ancestrales que ayudan en el bienestar, emociones y sentimientos de los niños dentro del aula de clase en nivel inicial del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

#### 4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

##### 4.1. Beneficiarios Directos

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

Tabla N°1, Niños y niñas del nivel inicial 1 y 2

	Número
Niños	109
Niñas	100
Total	209

##### 4.2. Beneficiarios Indirectos

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

Tabla N°2, Miembros de la Unidad Educativa

	Número
Docentes	10
Director	1

Padres de familia	209
Total	229

### 4.3. Total beneficiarios

Tabla N°3, Total de beneficiarios

	Número
Directos	209
Indirectos	229
Total	438

## 5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Las personas han ido reflejando la cultura en el juego pero con el pasar del tiempo y debido a la tecnología se ha desvalorizado la importancia de poner en práctica los juegos grupales que han servido de ayuda a los niños dentro y fuera de una institución educativa motivándoles a socializar con facilidad y de forma divertida mejorando sus habilidades

Ecuador ha sido uno de los países latinoamericanos que ha sufrido las consecuencias del COVID-19, una de las razones es porque no se encontraba preparado para atravesar una emergencia sanitaria tan grave, dejando varias secuelas tanto en el ámbito social como emocional de toda la población ecuatoriana. A causa de esto, el país tuvo que suspender por meses la educación, tomando en cuenta que la educación en ese año y actualmente se mantiene como un derecho humano, pero varios niños como jóvenes se vieron en la obligación de aplazar su formación y mantenerse resguardado en sus hogares con el fin de evitar los contagios masivos.

En tal situación del país, la UNICEF, (2021), concretó una campaña denominada “La educación es el camino”, en el cual conjuntamente con el MINEDUC buscan orientar a los miembros internos y externos de la comunidad educativa, evitando la deserción educativa de niños como de jóvenes. Pero si bien es cierto, esta campaña no es la solución para todo lo que los estudiantes han pasado tras el confinamiento o aislamiento sanitario, puesto que dicha acción contrajo un efecto negativo en la

salud mental del ser, perjudicando; bienestar, sentimientos, emociones, pensamientos, comportamiento, entre otros.

La salud mental ha sido uno de las áreas más afectadas en niños, niñas, jóvenes y sus respectivos familiares, por tal motivo la UNICEF con ayuda del Ministerio de Educación nuevamente se vio en la necesidad tomando como referencia al art.12 de la Convención sobre los Derechos del Niño, generaron una encuesta para determinar cómo se sienten los estudiantes, en el cual se reflejó como resultado que “4 de cada 10 afirmaron que se sentían muy angustiados o tensionados”, siendo parte de la percepción de un ambiente que genera estímulos negativos, logrando el retraso o un obstáculo para el retorno a una actividad “normal”.(UNICEF, 2020)

Sin embargo los estudiantes no han sido los únicos perjudicados, puesto que los docentes naturalmente son un grupo con una demanda elevada referente a lo socioemocional, manifestando así la UNICEF, (2020) que “al menos un 22% dijo haberse sentido tensionado, irritado o haber tenido un cambio brusco de humor y el 18% afirmó haber tenido problemas para dormir”, considerando que los docentes han cumplido un papel fundamental dentro de este proceso sanitario, debido a que ellos reflejan el 20% de apoyo emocional a sus alumnos.

En efecto la pandemia ha logrado desequilibrar socioemocionalmente a la población ecuatoriana, determinando que existen niños con ansiedad, depresión y estrés que con ayuda del juego el niño puede crear estímulos positivos y formar relaciones con niños de su misma edad sin dificultad. Por otro lado, la práctica de los juegos ancestrales además de mejorar y contribuir con dichos aspectos, se logra perdurar las costumbres y tradiciones desde inicial en el sector donde se encuentren aquellos infantes, teniendo como resultado a niños con actitudes, aptitudes y un bienestar positivo.

Un estudio realizado en el año 2021 dentro de Riobamba, Ecuador nos da a conocer los posibles impactos psicológicos que se ocasionaron en los niños a causa del virus COVID-19 La pandemia ha afectado a varias personas desde su propagación pero se enfoca de manera profunda en los seres más vulnerables que son los niños con un 34.5% de la población de Riobamba, ya que no solo han sido afectados por el virus sino también por otros impactos psicológicos que pueden detener su desarrollo

físico y emocional. Es por eso que se debe tomar más atención a niños de corta edad, ya que por el bienestar de la población ha habido cierres de escuelas, actividades extraescolares y medidas de distanciamiento social que obstaculizan a los niños desarrollar su área socioemocional perjudicando que se relacionen con sus familiares y amigos, dificultando también en la expresión de sus emociones y fomentando en el niño la anti sociabilización conllevando así a que el niño se aísle de la sociedad, como nos señala García et al. (2021)

Algunos grupos vulnerables, como los niños, son los más susceptibles para enfrentar problemas de salud mental durante la pandemia. Una de las razones para esto, es que la población pediátrica se encuentra en un periodo crítico de desarrollo. Por lo tanto, los niños y adolescentes necesitan más atención para promover su bienestar.

Pero lo más significativo que los niños tuvieron no es el cierre de las escuelas, sino el aislamiento. Tuvieron que regularse a otro tipo de vida, con el miedo y la inseguridad de ser contagiados o de perder a personas de su entorno. Además de no poder relacionarse con amigos o con la familia como habitualmente solían hacer en parques o en lugares que servían de entretenimiento para todos.

Otra de las consecuencias que dejó el COVID-19 en los niños es la dependencia a un aparato tecnológico, que fue utilizado como recurso de distracción, afectando a su interrelación con otras personas tanto adultas como niños, teniendo como resultado a infantes asociales con escasa imaginación y creatividad para desarrollar un juego. Es por eso que, se deduce que el juego ancestral en educación inicial es la herramienta más viable para llegar a mejorar el área social y emocional.

Debido a tantas actividades que fueron delimitadas para los niños, algunos necesitaron ayuda profesional realizando charlas entre docentes y niños, pero no podían recibirla plenamente porque no se mantenía una relación armoniosa debido a que no había contacto físico, por lo cual no se obtenían resultados progresivos en sus emociones y trastornos.

En el Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, zona 3, provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí la práctica de los juegos ancestrales y

el ámbito socioemocional de los niños, niñas, personal docente y director de dicha institución, se ha visto perjudicado primordialmente por la existencia del COVID-19, al mismo tiempo afectando la relación interpersonal en el entorno educativo debido a que estudiantes y docentes tuvieron que resguardarse en sus hogares teniendo una conducta asocial con otras personas, refugiándose en la tecnología, siendo este el único medio de comunicación con el exterior para retomar la actividad social.

Por la siguiente razón pierden la oportunidad de aprender, conocer y estimularse en un ambiente positivo, cálido y de amor, que es lo que los niños necesitan para tener un buen desarrollo integral y poder adaptarse con facilidad a la actualidad, mediante la participación en los juegos ancestrales que se desean recuperar del país para no perder esa práctica ancestral que caracteriza a los pobladores.

En base a lo observado en el centro educativo, el proyecto está dirigido especialmente a los niños de nivel inicial, puesto que van a resultar favorecidos al momento de finalizar el proceso de investigación, de igual manera los docentes y autoridades contarán con una base para fomentar la buena armonía entre los infantes, teniendo como propósito principal contribuir en el desarrollo socioemocional y mantener latente las prácticas de los juegos ancestrales de Ecuador en los niños.

- ¿Cómo ayudan las prácticas de los juegos ancestrales de Ecuador en el desarrollo socioemocional?
- ¿Por qué es importante mantener vivas las prácticas de los juegos ancestrales de Ecuador en educación inicial?
- ¿Cómo fortalecemos las prácticas de los juegos ancestrales de Ecuador, tomando en cuenta el área socioemocional?
- ¿Qué relación mantiene lo Socioemocional con las prácticas de los juegos ancestrales de Ecuador?

### **5.1. Formulación del problema**

¿Cómo influyen los juegos ancestrales en el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19 en los niños de educación inicial?

## 6. OBJETIVOS

### 6.1. General

Identificar los juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional, después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de educación inicial, dentro del cantón Pujilí del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

### 6.2. Específicos

- Analizar fuentes bibliográficas acerca de las prácticas de los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en inicial del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.
- Diagnosticar el ámbito socioemocional y la práctica de los juegos ancestrales en los niños y padres de familia del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo” después del confinamiento ocasionado por del COVID-19.
- Generar conclusiones y recomendaciones acerca de la importancia de la práctica de los juegos ancestrales que permitan el desarrollo del área socioemocional del niño, afectada a causa del COVID-19 en el Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

### SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Objetivos (específicos)	Actividad (Tareas)	Resultado de la Actividad	Medio de verificación
<b>OBJETIVO 1</b>			
<i>ETAPA PREPARATORIA</i>			
Analizar fuentes bibliográficas acerca de las prácticas de los juegos ancestrales para	Indagar en fuentes de consulta confiable acerca	Análisis de la fundamentación teórica.	Fundamentación Científico Técnica

el desarrollo socioemocional en inicial del Centro de Educación Inicial Semillitas Francisco Rumazo”.	del tema de investigación a tratar.		
	Clasificar los temas que conforma la fundamentación teórica	Sustentación de la investigación	Categorías por cada variable
	Seleccionar tesis, artículos, proyectos de titulación, revistas y libros relacionados con las variables planteadas en la investigación de la problemática de forma individual.	Conocimiento del tema del proyecto	Tesis Artículos Proyectos de titulación Revistas Libros
<b>OBJETIVO 2</b> <i>ETAPA TRABAJO DE CAMPO</i>			
Diagnosticar el ámbito socioemocional y la práctica de los juegos ancestrales en los niños y padres de familia del Centro de Educación Inicial Semillitas Francisco Rumazo” después del	Buscar las consecuencias que ha traído el confinamiento por el COVID-19	Identificación del conflicto	Ficha de observación aplicada a los niños.
	Analizar el punto de vista de los padres de familia acerca de los conflictos	Interpretación de las consecuencias	Encuesta aplicada a los padres de familia

confinamiento ocasionado por del COVID-19.	socioemocionales en los niños.		
	Determinar el conocimiento acerca de los juegos ancestrales.	Factibilidad de los juegos ancestrales.	Ficha de observación Encuesta
	Saber la importancia de los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional.	Relevancia de los juegos ancestrales de Ecuador	Fundamentación Científico Técnica
<b>FASE ANALITICA</b>			
	Exponer la información recolectada en la ficha de observación dirigida a los niños.	Obtención de información observada.	Análisis e Interpretación de resultados.
	Representar los datos obtenidos en la encuesta dirigida a los padres de familia	Recolección de datos relevantes.	Análisis e Interpretación de resultados.
<b>OBJETIVO 3</b>			
<i>ETAPA CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</i>			
Generar conclusiones y recomendaciones	Catalogar la información esencial para	Redacción de los resultados	Conclusiones y recomendaciones.

acerca de la importancia de la práctica de los juegos ancestrales que permitan el desarrollo del área socioemocional del niño, afectada a causa del COVID-19 en el Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.	alcanzar los objetivos planteados.	de la investigación	
	Analizar los efectos negativos en el ámbito socioemocional de los niños, tras el confinamiento por el Covid-19.	Procesamiento en el bienestar del niño.	Conclusiones y recomendaciones.
	Recomendar la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo del ámbito socioemocional.	Contribución en el desarrollo socioemocional	Conclusiones y recomendaciones.

## 8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

### 8.1. Antecedentes investigativos

Ministerio de Educación, (2020-2021) en Plan Educativo del Ministerio de Educación con el tema “*Caja de herramientas para el desarrollo de la “evaluación diagnóstica”: elementos conceptuales y recursos metodológicos, 2020-2021*”. El método cualitativo se ha utilizado para la consecución de los resultados que se evidencian en este plan educativo. Se concluye que el COVID-19 dejó varias secuelas emocionales dentro de los estudiante, donde la convivencia familiar no se creó un ambiente saludable, existiendo bases de problemas, se ha limitado la actividad diaria, los alimentos en ciertos hogares se han reducido y la preocupación ha aumentado en ciertos estudiantes, respecto al retorno progresivo a clases presenciales, obteniendo como resultado una afección en el desarrollo socioemocional de las personas como, el aumento de estrés, frustración, depresión, molestia, ansiedad y asustado.

Se tomó en cuenta el Plan Educativo ya que vemos que es de relevancia conocer la realidad de los estudiantes a través del paso del COVID-19, en el cual nos deja una brecha profunda en el desarrollo socioemocional tomando en cuenta que hoy la educación gira entorno a un aspecto humanístico, es decir, las emociones, sentimientos y el bienestar del estudiante es fundamental para una educación de calidad.

Jalk, (2016), en el trabajo de titulación de la Universidad Nacional "Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas" ubicada en Chachapoyas-Perú, "*Desarrollo socioemocional de los niños según percepción del cuidador principal. Institución educativa inicial N° 028- Marz - El Prado, Chachapoyas, 2014*". Basándose en el enfoque de campo para obtener una información verídica, tomando en cuenta la realidad en la que vivimos y en la que se desarrolla el niño. La primera conclusión menciona que, la mayoría de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 028-Marz-El Prado presenta un desarrollo socioemocional normal según percepción del cuidador principal, sin embargo, casi la tercera parte de los niños presenta desarrollo socioemocional en riesgo o en rango clínico, lo que resulta alarmante.

La Tesis guía hacia una comprensión del desarrollo socioemocional de un niño y una niña, resaltando la importancia de un entorno con estímulos positivos, debido a que con estos los niños logren con éxito desarrollar las habilidades socioemocionales o también conocido como dimensiones, tomando en cuenta los factores del entorno para ver un mejor desarrollo socioemocional manteniéndose así en una normalidad.

Tusev, Tonon y Capella, (2020) en la revista con el tema "*Efectos Iniciales en la Salud Mental por la Pandemia de Covid-19 en algunas Provincias de Ecuador*". La pandemia de Covid-19 de 2020 ha tomado por sorpresa a los ecuatorianos. En el cual los autores tuvieron como conclusión, que la salud mental de las personas en todo el país se vio afectada. La escala DASS reveló algunos resultados preocupantes. En general, un número significativo de personas en Ecuador reportó niveles severos o extremadamente severos de depresión, ansiedad y estrés, en el cual parte de dicha información para poder establecer la prevalencia de los síntomas recopilados en ciertas provincias del Ecuador.

Debido a que es una enfermedad reciente, los estudios o investigaciones son realmente limitadas, lo que produce una pequeña desventaja a la hora de definir cuál es el impacto en la salud mental de las personas, por lo cual se considera que esta revista abarca aspectos fundamentales para aclarar un poco sobre el efecto negativo del aislamiento por el COVID-19.

Astudillo, (2018), en el Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título del Instituto Tecnológico Superior Japón ubicada en Quito, “Los juegos tradicionales en el desarrollo socio emocional de las niñas y niños de 2 a 3 años del cdi “Padre Pablo Fink” ubicado en la provincia de santo doming de los tsachilas, cantón santo domingo, en el periodo mayo – octubre 2018” teniendo como conclusión que se pudo comprobar mediante listas de cotejo que en el Centro de desarrollo Infantil “Padre Pablo Fink” no aplican los juegos tradicionales como elemento integrador del desarrollo de destrezas, desencadenando una mala estimulación en el desarrollo socioemocional en las niñas y niños, ya que muestran egocentrismo y falta de valores morales como la amistad, el respeto, la integración, la unidad y el desarrollo de la motricidad, debido a la falta de estimulación de los docentes en el ámbito social y emocional, es probable que existan consecuencias en el futuro.

En estos últimos años Ecuador ha sufrido cambios drásticos en su estilo de vida con la llegada del COVID-19, teniendo como resultado a personas con estrés ansiedad y depresión, en lo cual se concluye que los más afectados han sido los niños en referencia al área socioemocional, debido a las limitaciones a casusa del confinamiento, pero gracias al estudio realizado por Astudillo, se identifica la importancia de poner en práctica el juego ancestral para restaurar y desarrollar el área social y emocional con bases culturales.

## **8.2. Fundamentación teórica**

### **8.2.1. Educación socioemocional**

La educación socioemocional le permite al ser humano a aprender y controlar sus emociones con el objetivo de conocerse a sí mismo y saber cómo proceder en una situación definida, solo así las personas puede mantener un ambiente en armonía para cumplir con un proceso fundamental acerca a las relaciones interpersonales. Es

por ello que se ha tomado en cuenta al Ministerio de Educación, (2020-2021) con el concepto del mismo, en donde lo determina como un “proceso de aprendizaje a través del cual los niños, niñas y adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades” (p.2).

De acuerdo con el concepto del Ministerio de Educación, en síntesis, los niños son seres capaces de manejar, comprender, tener delicadeza con lo que sucede en su entorno y actuar con carácter positivo para un bienestar propio y colectivo a base de sus emociones y sentimientos. Es necesario que los infantes o estudiantes se inmiscuyan dentro de este proceso de aprendizaje para ir fortaleciendo su salud mental, que al atravesar el COVID-19, han quedado la mayoría de ellos vulnerables en ese ámbito, en el cual, si no se reacciona o no se les ofrece una ayuda a tiempo, conseguiremos que estos seres caigan en depresión, estrés y les conduzca a tomar malas decisiones.

Hay que recalcar que las emociones desde hace mucho tiempo atrás han dejado de ser algo nuevo o sorprendente y gracias a la gran variedad de información acerca a dicho tema, actualmente se puede ver los medios adecuados para mejorar y desarrollar el área socioemocional en los niños. Si bien es cierto las emociones interfieren en la educación, por ende, si una persona solo experimenta emociones negativas en su diario a vivir se aleja de su bienestar personal, generando consecuencias de desconcentración, desanimo, depresión y mala rendición académica. (Álvarez, 2020).

Es por eso que actualmente los currículos de Educación tienen un enfoque humanístico donde toman en cuenta las relaciones humanas, valores, derechos, habilidades, trato de iguales, diversidad cultural, entre otros más elementos. Concretizando que la educación de hoy se basa en; cómo se siente, piensa y actúa el niño, es por eso que se relaciona el aprendizaje enfocado al bienestar con lo emocional.

### 8.2.2. Estimulación socioemocional

La estimulación socioemocional es importante aplicarla desde que el niño se encuentra en el vientre de la madre, aún más cuando salen de ella, debido a que sufren de un cambio social brusco y para lograr su adaptación el mejor medio es la estimulación, que según los autores (Casas, Contreras & Romero, 2018) definen como una “actividad en la que mediante diversos estímulos se desarrollan habilidades corporales, cognitivas, motoras y socio afectivas del menor, fortaleciendo de esta manera la formación integral del niño y la niña” (p.15).

En otras palabras, es un apoyo para el desarrollo integral de un niño en los primeros cinco años de vida, en el cual se obtendrá como resultados a futuro, un ser exitoso con criterio propio, capaz de mejorar el medio en el cual va creciendo en el pasar de los años. De tal forma los niños pueden desarrollar sin inconvenientes las habilidades socioemocionales, habilidades que dan paso no únicamente a una educación de calidad, sino que, a su vez, contribuye en la participación activa en actividades lúdicas como son los juegos, es por eso que la estimulación desde tempranas edades de una forma adecuada potencia correctamente las habilidades para la vida.

En relación con este tema el Ministerio de Educación, (2016) realizó un proyecto denominado *Pasa la Voz*, en el cual menciona que los niños de tres a cinco años reconocen y saben manifestar ciertas emociones como sorpresa, alegría, tristeza, enojo y unas más complejas como inseguridad, compasión o interés. Cabe mencionar que no todos los niños son capaces de controlar dichas emociones con facilidad y es por ende que es preciso aplicar una serie de estimulación, evitando los obstáculos en el desarrollo socioemocional, con el fin de que el pequeño sepa dar una respuesta con alguna habilidad socioemocional aprendida durante su vida.

Y la mejor estimulación que existe en Educación Inicial son los juegos, siempre que estos mantengan un enfoque pedagógico, trabajando con el lado emocional, afectivo y sentimental de los niños, ya que “al momento que se juega con ellos se debe considerar un propósito, pero lo más importante es que se sientan libres, que

disfruten de lo que están haciendo”, por lo tanto a través de los juegos los niños y niñas tengan la libertad de expresar lo que sienten. (Martínez, 2020, p.11).

La práctica de la estimulación en la primera etapa, se requiere que sea aplicado por profesionales para brindar una orientación apropiada a los padres de familia, por lo que ellos son los entes más importantes dentro de la vida de los niños, cumpliendo así un papel imprescindible en cual se desea cumplir con una formación tanto en lo educativo como en lo personal de cada uno de ellos.

### **8.2.3. Habilidades socioemocionales**

Las habilidades socioemocionales (HSE) tiene una ligera relación con las destrezas emocionales de los niños y niñas, las cuales le permite a la persona saber controlar y ser empáticos con los demás seres. Como lo menciona RMirelesC, (2019) “trabajar con HSE ayuda a prevenir situaciones de riesgo tales como violencia, depresión, drogadicción, deserción escolar, estrés”, (párr. 1)

Son factores que es sumamente relevante considerar y observar en el comportamiento o el lenguaje no verbal del niño, debido a que manifiesta lo que les sucede o están atravesando en sus hogares, dentro del centro educativo, o con sus seres más cercanos. Es conveniente que los docentes conjuntamente con el DECE, actúen con rapidez y eficacia ante un comportamiento extraño en su alumno, para ofrecer una ayuda a tiempo, evitando que sus alumnos caigan en una situación de riesgo.

Es por eso que el (Ministerio de Educación, 2020-2021) tomando en cuenta las conceptualizaciones referentes a la salud mental, emocional de los niños y niñas que emitió la Organización Mundial de Salud (OMS), la Organización Panamericana de la Salud (OPS) y Unicef, ha establecido tres categorías que abarquen las habilidades para la vida, las cuales son:

1. Habilidades sociales o interpersonales: Se toma en cuenta la comunicación, práctica importante para que se desarrolle las relaciones interpersonales y las habilidades para la negociación o rechazo es conformada con la confianza, cooperación y empatía.

2. Habilidades cognitivas: Se estructura con la facilidad de resolución de problemas, comprensión de las secuencias, es un ser independiente gracias a la toma de decisiones y su pensamiento es crítico.
3. Habilidades para el control de emociones: La habilidad que habla de los sentimientos y emociones de las personas incluyendo el estrés, control y monitoreo personal.

El Sistema Nacional Educativo ha implantado cinco habilidades que ayudan a las personas adquirir un desenvolvimiento de forma positiva en la vida, es por ello que el (Ministerio de Educación, 2020-2021) acorde a las destrezas emocionales propone las siguientes dimensiones:

- a. Autoconocimiento: Se basa en el autoconocimiento de uno mismo donde abarcan los pensamientos, sentimientos, emociones, preferencia, identidad, límites, fortalezas, debilidades y conciencia.
- b. Autorregulación o manejo de emociones: Ayuda a reconocer y expresar nuestras propias emociones como a su vez los sentimientos. Por otra parte, interfiere en el aprendizaje de la manipulación y control de las emociones más complejas de sobrellevar convirtiéndose en personas perseverantes con el fin de trabajar para el bienestar propio debido a que las mismas contribuyen con el comportamiento del ser.
- c. Resolución de conflictos: Busca el crecimiento personal a través de la creatividad a la hora de buscar una solución a un problema, conflicto o necesidad de una situación determinada, la cual le lleva ser una persona con oportunidad de cambio.
- d. Empatía: Permite al individuo ponerse en el lugar de otras personas ya sea en el bienestar, sentimiento y pensamiento a través de un trato donde el respeto sea relevante. En lo esencial se convierte en seres más sensibles a los eventos de otros, lo cual le permite “aceptar a las personas diferentes a nosotros, a mejorar las interacciones sociales y fomentar comportamientos solidarios con las personas del entorno”, en otras palabras la habilidad facilita la comprensión, reconocimiento, cuidado de las necesidades de grupos de personas como de la naturaleza (Ministerio de Educación 2020-2021, p.4).

- e. Toma de decisiones: En este apartado mantiene cierta similitud con la habilidad de resolución de conflicto por lo que menciona que es la elección entre ciertas alternativas para resolver diferentes situaciones donde se refleja la iniciativa personal, compromiso, liderazgo en la vida cotidiana en ámbitos escolares y/o familiares.

#### **8.2.4. Relaciones interpersonales**

Las relaciones interpersonales de acuerdo con Toalongo, (2021) “son el conjunto de contactos que tenemos los seres humanos” (p.22), a través de la comunicación, en efecto las relaciones interpersonales dentro de cada persona cumplen un rol importante, como es una satisfacción de forma positiva de sus necesidades con ayuda de otra ser. Es por eso que los individuos requieren unos de otros para una fácil adaptación y confianza del entorno.

Cabe resaltar que siempre ha estado presente las relaciones interpersonales en toda la vida del ser humano, siendo la misma una interacción que no se puede evitar, es por ello que se requiere que los niños aprendan a respetar a las demás personas como son desde la primera etapa de vida, sin importar su cultura, tradición y vestimenta, logrando una satisfacción social.

Tomando en cuenta la opinión de Toro, (2020) las “relaciones son el conjunto de la coordinación y control de acciones junto con emociones, que se manifiesta en un lenguaje corporal por medio de sentimientos y acciones que vienen desde el inconsciente de cada individuo” (p.16), dicho de otro modo, las personas tienden a tener una necesidad de expresar sus sentimientos, emociones e ideas, la cual aporta felicidad. Los niños son los seres con una gran capacidad de entablar nuevas amistades con facilidad y aun más cuando lo hacen a través de un juego.

Retomando la información del desarrollo socioemocional, los niños y las personas en general necesitan desarrollarse en su entorno natural, logrando una estimulación dependiente o independiente, permitiéndoles crecer cada día y sentirse parte de un ámbito, ya sea familiar o escolar. Las relaciones interpersonales y el ámbito socioemocional, van de la mano para lograr que el niño se sienta seguro en cualquier

lugar que vaya, el infante gracias a que estos dos aspectos esté bien desarrollada, aumenta la participación de actividades escolares.

### **8.2.5. Desarrollo socioemocional en la primera etapa**

El cuidado de los niños es fundamental e importante para conseguir un buen desarrollo socioemocional, ya que el entorno familiar debe ser seguro, con amor y cálido para contribuir con la formación del carácter, del entorno depende si el carácter es positivo o negativo de una persona, ya que el medio en el que se desenvuelve las personas contribuyen en la construcción de la personalidad de cada uno.

El desarrollo socioemocional temprano de los niños depende de una variedad de factores, incluyendo los genes y la biología (por ejemplo: salud física, salud mental y desarrollo del cerebro) y factores ambientales y sociales (por ejemplo: familia/comunidad, los padres y el cuidado del niño); estos factores pueden tener una influencia positiva o negativa en el desarrollo de los niños. (Jalk, 2016, p.14)

Efectivamente el desarrollo socioemocional infantil es construido por los genes, biología, ambiente y sociedad, si le apelamos a un ejemplo un niño criado en un ambiente de amor con los cuidados necesarios, el resultado será un ser con emociones positivas, mientras que un niño desenvuelto en un entorno estresante, con maltrato, o sin los cuidados necesarios el resultado será negativo.

En este sentido se comprende que un niño con emociones y carácter positivo puede relacionarse con niños de su misma edad, como también realizar las actividades que compete en el centro educativo, es un ser que está preparado para la educación y a la adquisición de nuevas experiencias que le ofrece la sociedad. Al igual que en un adulto los niños pueden sufrir los cambios por los factores que anteriormente se mencionó, para evitar que surjan un cambio negativo es importante estimular el área socioemocional.

### 8.2.6. Desarrollo Socioemocional

Ante la pandemia originada en el año 2019 a nivel mundial, denominada COVID-19 contrajo varias dificultades en los sistemas educativo y social, mismos que son relevantes en la investigación. A pesar de que la educación es un tema de prioridad, continúa y un derecho necesario para alcanzar a los aprendizajes significativos, crecimiento saludable y desarrollo del potencial y socioemocional de las personas ha sido afectado con gravedad durante la cuarentena.

Siendo necesario y relevante mencionar el concepto del desarrollo socioemocional compartida por la Fundación CAP, (2020) son “las habilidades para reconocer y manejar emociones, desarrollar el cuidado y la preocupación por otros, tomar decisiones responsables, establecer relaciones positivas y enfrentar situaciones desafiantes de manera efectiva” (p.2). De hecho, todas las personas sienten y tienen emociones, mismas que sirven para mostrar que sucede en nuestro interior y dependiendo de la misma somos capaces de actuar acorde a nuestro bienestar, y la salud mental que tras el confinamiento muchos han sufrido dentro de sus hogares, violencia, problemas, hambre, entre otros factores negativos.

Es cierto que existen emociones que al pasar de los años se van modificando por la sociedad en la que nos encontramos y “por medio de las relaciones que vamos cultivando con otras personas y lo que aprendemos de nuestra cultura” logramos obtener ese cambio, por esta razón, las experiencias y vivencias que se adquiere durante el desarrollo son parte de lo socioemocional de una persona, donde ayudan a sobrellevar las diversas situaciones con un carácter similar a la de los progenitores y/o cuidadores. (López et al. 2016, p.6).

Siendo más relevante en los primeros años de los niños, en consecuencia, de que se encuentran en una edad donde son más vulnerables a sentirse incómodos en frente de un cambio social, manifestando su molestia a través del llanto y comportamiento extraño a lo habitual. Por tal razón los padres son las personas indicadas de apoyar a sus hijos a tal alteración del entorno, con tiempo adecuado, diálogo familiar, comprensión, paciencia y estabilidad para el niño cumpla su proceso de adaptación sin dificultad, hay que recalcar que hay ciertos niños que un cambio como el que

produjo el COVID-19 fue muy fuerte y les costó acostumbrarse a su nuevo ambiente, debido a que se sentían inseguros en el espacio que se hallaban generando la ansiedad tanto en los niños como en los mismos adultos.

### **8.2.7. COVID-19**

Sin duda alguna el COVID-19 o también conocido como el coronavirus de 2019, ha sido una de las enfermedades alarmantes para toda la población, ya que por mucho tiempo el mundo no atravesaba por tal emergencia sanitaria. Pero para comprender un poco más sobre que es el COVID-19 se toma en cuenta dos conceptos, en el cual, el Instituto Nacional del Cáncer (s.f.) lo define como una “enfermedad respiratoria muy contagiosa causada por el virus SARS-CoV-2. Se piensa que este virus se transmite de una persona a otra en las gotitas que se dispersan cuando la persona infectada tose, estornuda o habla”, de modo similar el Ministerio de sanidad, (2021) manifiesta que el COVID-19 es “una familia de virus que causan infección en los seres humanos y en una variedad de animales, incluyendo aves y mamíferos como camellos, gatos y murciélagos”.

En relación a las anteriores definiciones, se puede deducir que el COVID-19 es un virus que registra una alta tasa de mortalidad, debido a su contagio el mundo entero entro en una emergencia sanitaria obligando así a la población a mantenerse en cuarentena para poder evitar su propagación. Las consecuencias de dicho virus se reflejaron en el ámbito social, económico, político, educativo y la salud, esencialmente en la salud mental de cada una de ellas, siendo este una alarma para todos.

### **8.2.8. El ámbito socioemocional de los niños durante el confinamiento**

El COVID-19, trajo consigo un aislamiento donde toda la ciudadanía tuvo que resguardarse en sus hogares, limitando el número de actividades que habitualmente se hacían en el exterior como, por ejemplo; trabajar, estudiar, correr o caminar por los parques, entre otras. El objetivo principal para evitar la propagación del virus con aquellas personas que ya se encontraban contagiadas no tenga la oportunidad de transmitir a otros seres, dentro de este aislamiento quedaba totalmente prohibido visitar-recibir visitas o asistir en eventos sociales. (Cifuentes y Navas, 2020, p. 31)

A pesar de la medida sanitaria propuesta por el Ministerio de Salud en el año 2020, fue para proteger nuestra salud, los niños y jóvenes han recibido cambios radicales afectando en su bienestar, generando así un impacto emocional y social. Por tal motivo se considera que los niños y adolescentes son uno de los grupos más vulnerables tras el aislamiento, debido a que son seres que tienden a imitar a sus adultos, en este caso si un padre de familia se encuentra estresado o preocupado, ese estrés será adoptado con facilidad en los más pequeños del hogar.

Teniendo como preocupación que los niños han tendido a tomar actitudes diferentes a las del confinamiento de acuerdo a como ha sido su desarrollo antes del COVID-19 y a la edad del niño, en otras palabras, se han convertido en seres con actitudes de una edad inferior a la que se encuentra, niños que se irritan con frecuencia, rabietas o llantos constantemente, por lo que actualmente especialistas consideran que para sobrellevar un nuevo aislamiento es marcar una rutina para evitar que el niño padezca de desorden del sueño o alimenticio. (Martínez, 2020, párr. 10 y 11)

Concretizando, el aislamiento visto por las autoras Cifuentes y Navas, (2020) ha “elevado los casos de traumatismos y accidentes domésticos, se han agravado los niños con enfermedades psiquiátricas y registrado retraso diagnóstico de patologías comunes, incluyendo emergencias, por el miedo a acudir a centro hospitalarios y contagiarse del virus”. (p. 32)

Sin duda alguna, las consecuencias de un aislamiento por muchos meses, ha contraído varios efectos negativos, en el cual la mayoría de los niños presentan trastornos de ansiedad y/o depresivos. Estos trastornos se originan cuando la persona en este caso un niño o una niña se siente amenazado, sufre una separación, tienen sentimientos de culpa y su estado de ánimo es bajo, en cual si se puede deducir que un encerramiento crea seres llenos de estrés sin importar la edad.

### **8.2.9. El juego**

El juego siempre ha sido un elemento fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que se obtiene buenos resultados una vez puesto en práctica con los niños de inicial es por eso que (Ruiz, 2017) nos señala que:

Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

No todas las personas cuentan con la habilidad de relacionarse con personas de su entorno o del exterior, pero los niños han demostrado que no existe ninguna dificultad si se realiza de forma divertida y dinámica, es ahí donde se pone en práctica el juego, ya que no solo desarrolla capacidades creativas, intelectuales, físicas y morales si no también motiva a que se relacionen de manera natural sin ninguna presión o dificultad con personas que jamás han llevado algún trato. Es por eso que el juego es parte de la educación del niño, ya que por otro lado evita crear discriminaciones y propicia una integración total de las personas.

Por los cambios que sean ido generando, los niños de corta edad se interesan más por los juegos tecnológicos que los juegos de manera presencial, perjudicando en su desarrollo social como también a su salud. Porque cabe recalcar que un juego se realiza al aire libre con la compañía de un grupo de personas, no de manera estática, frente a un equipo tecnológico sin mantener un contacto directo, ya que no se desarrollaría ninguna habilidad de las que se requieren desde la corta edad. Entonces son muchos los beneficios que existen gracias al juego, pero el principal que se dará a conocer en este proyecto es sobre la habilidad social que genera, ya que se pretende adecuar algunos juegos para que sirvan como motivación al interesarse por juegos ancestrales.

#### **8.2.10. Juegos ancestrales**

En la mayoría de los niños se ha ido perdiendo el interés por conocer y saber sobre los juegos ancestrales que forman parte de su ser es por eso que (Daza, Illidge & Carabali, 2020) nos describe algunas de las habilidades que conllevan saber sobre dicho tema:

Refuerzan la identidad cultural y el sentido de pertenencia, mantienen viva la memoria colectiva de sus ancestros, son parte integral del patrimonio cultural, su aprendizaje es por imitación y transmisión oral, pueden nacer de su conexión con otras prácticas como la danza, el arte, la música, la caza, pastoreo o pesca, las habilidades para su realización son heredadas de los aborígenes y los materiales que se utilizan no contienen elementos de los juegos modernos

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

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

En el nivel rural debido a las costumbres que tienen y la escasez de recursos, viven sin tecnología generando en los niños el interés por conocer la manera de distraerse y divertirse. Encuentran soluciones como son los juegos inventados que cuentan con una base ancestral, es decir utilizan los juegos ancestrales y los evolucionan con ayuda de su imaginación. Por otra parte, el nivel urbano cuenta con avances tecnológicos y es por eso que muchas docentes intentan evitar la integración de la tecnología a las aulas de clase, teniendo como excepción estrategias tecnológicas para impartir conocimientos que sirvan meramente como recurso a los docentes.

### **8.2.11. Juegos ancestrales para fortalecer el desarrollo socioemocional**

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

Los resultados obtenidos de la aplicación de los juegos tradicionales. Demostraron que el juego en el aula, además del propósito de diversión; es la razón de ser del niño y de la niña, a través de él obtienen nuevos aprendizajes que lo llevaran a ser sociable, a la resolución de sus propios conflictos y por último permite al maestro conocer mejor a sus estudiantes.

Se tiene que tener en cuenta que utilizar el juego ancestral como estrategia para impartir un aprendizaje resulta conveniente, ya que el niño puede recibir un conocimiento de manera divertida y sencilla mejorando el comportamiento, conductas, reforzar valores y mostrando cambios en sus emociones y actitudes hacia sus semejantes o personas de su entorno, permitiéndole que aprenda un desenvolvimiento correcto con la sociedad.

Caballero, (2019) nos da otro punto de vista sobre el aporte que tiene utilizar los juegos ancestrales o tradicionales en el desarrollo socioemocional:

Los juegos tradicionales son de importancia y se obtienen grandes beneficios en el desarrollo social y emocional del educando, además, en su aprendizaje cognitivo y físico. Por ello, es vital que se revaloren e integren los juegos tradicionales en las instituciones educativas y que se fomente más estas actividades.

Los juegos tradicionales ayudan en el desempeño académico y físico del niño, ya que, si se ponen en práctica en las instituciones, los niños se mantendrían de buen humor con un estado anímico recomendable para recibir conocimientos, concentrarse y mantener una relación interpersonal con sus compañeros de manera respetuosa. De igual manera se fomentaría la integración y relación social al momento de desarrollar un juego.

Por otro lado, serviría como distracción para los niños, ya que la nueva tecnología ha diseñado juegos que mantienen al infante sentado en frente de un aparato tecnológico reduciendo la interacción con personas de su alrededor.

Los juegos ancestrales han sido de gran apoyo durante estos años, ya que, gracias a ello, han contribuido con el aprendizaje y tradición de cada comunidad o sector de nuestro país. Existen diversos juegos ancestrales, debido a que nuestro país cuenta con 4 regiones las cuales son; Costa, Sierra, Oriente y Galápagos, donde se consideró los más relevantes para ayudar al desarrollo socioemocional en el rango de 3 a 4 años. Sailema, Á y Sailema, M. (2018).

#### **8.2.11.1. Juegos ancestrales de la costa**

Existen una variedad de juegos ancestrales para el desarrollo del niño, pero en base a la dirección del proyecto se han elegido juegos de la costa que ayuden en el área socioemocional, y que a su vez puedan practicar niños de 4 a 5 años.

##### ***Los ensacados***

- Edad: 5 años
- Materiales: Saco de todo tipo de material
- Descripción: Se colocan los niños detrás de una línea cada uno con un saco, se ponen dentro del saco cubiertos hasta la cintura. A la cuenta de tres, tienen que empezar a saltar con sincronía para no caer, el primero que llegue a la meta será el ganador.

##### ***El rey manda***

- Edad: 5 años
- Materiales: Materiales que el rey mande a traer
- Descripción: Se comienza eligiendo al rey del grupo (es la persona que pedirá cosas), una vez elegido se forman grupos iguales dependiendo de la cantidad de jugadores. Cada grupo deberá contar con un servidor, que es la persona encargada de servir al rey con todo lo que pida. Los demás jugadores serán los encargados de motivar a sus compañeros de equipo. Ganará el equipo que tenga más materiales.

### ***Las cogidas***

- Edad: 4 a 5 años
- Materiales: Espacio libre
- Descripción: Los niños se sitúan en un espacio amplio y se elige a un jugador, el cual va a tener que perseguir y atrapar a todos los demás jugadores. Termina el juego cuando se hayan atrapado a todos. Se necesita a un coordinador de juego, es el que tiene que estar pendiente de los jugadores que son atrapados por si existe alguna trampa en el juego.

### ***Carrera de tres piernas***

- Edad: 4 a 5 años
- Materiales: Una cuerda, un cordón y un espacio libre.
- Descripción: Se requiere dibujar la línea de salida y la línea de llegada. Los jugadores podrán ponerse en parejas, tríos o más. Dependiendo la cantidad de participantes. Una vez elegido su acompañante se amarrarán el pie izquierdo con el pie derecho de su pareja o viceversa y a la cuenta de tres podrán correr o caminar manteniendo una sincronización para no caerse. Los ganadores serán el grupo que llegue primero a la meta.

### ***El baile de la silla***

- Edad: 3 a 5 años
- Materiales: Sillas y música
- Descripción: Dependiendo a la cantidad de jugadores se coloca una menos de manera aleatoria (una silla mirando para delante y otra para atrás), se pone la música y los jugadores empiezan a bailar. Cada jugador tiene que sentarse en una silla al detener la música. Se irán eliminando a las personas que se queden sin sillas y el ganador será el que consiga sentarse en la última silla.

### 8.2.11.2. Juegos ancestrales de la Sierra

Los siguientes juegos elegidos a nivel Sierra, son propios del lugar ya que en cada uno de ellos se refleja la cultura de los habitantes permitiendo al resto de la sociedad ver sus raíces. Estos juegos pueden ser aplicados a niños de 3 a 5 años de edad.

#### *Perros y venados*

- Edad: 5 años
- Materiales: Cuernos de los venados (cartón y pintura café), tiza y espacio amplio
- Descripción: Antes de iniciar con el juego, el docente debe dividir en dos grupos a los niños. Un grupo será denominado perros (quienes cazarán) y el otro grupo serán los venados (quienes serán cazados).

Para tener un distintivo y que los niños reconozcan con mayor facilidad, a los venados se colocara unos cuernitos. En el suelo con ayuda de una tiza se dibujará un círculo lo suficientemente grande para que sea un refugio de tiempo limitado para los venados, en dicho espacio los perros no podrán ingresar. El juego culmina cuando todos los venados estén eliminados.

#### *El florón*

- Edad: 5 años
- Material: Objeto pequeño como una piedra o un trozo de rama (que quepa entre las manos cerradas)
- Descripción: Los niños se sentarán pretendiendo formar un semicírculo, el docente será quien tenga al inicio el objeto entre sus manos sin que se observe. Mientras canta los niños tendrán cerradas sus manos para que cuando se desee la docente dejara el objeto determinado a cualquier niño.

A la persona que coincidió con el final de la canción, procurará adivinar, así sucesivamente.

- Canción:

El florón está en mis manos, de mis manos ya paso,  
Las monjitas marcelitas se fueron al a Popayán,  
A buscar lo que han perdido debajo del arrayan  
¿Dónde está el florón?

### *Estatuas*

- Edad: 3 años
- Materiales: Espacio amplio
- Descripción: En un espacio los niños se desplazarán libremente, el cual el docente dará la orden de detenerse y los niños tomarán forma de una estatua, la más graciosa, divertida o con una característica en especial será uno de los ganadores.

**Nota:** Los jugadores serán descalificados cuando no mantengan su posición, es decir se muevan.

### *Puente se ha caído*

- Edad: 3 años a delante
- Material: Espacio amplio
- Descripción: Se formará dos columnas, y seleccionar una fruta que represente a cada una de ellas los niños deberán ir pasando por debajo del puente, pero una vez que se finalice la canción se quedará en el medio de las manos y se le preguntará que fruta le gusta, por ejemplo, entre una pera y manzana  
Una vez finalizado con todos los niños se ubicarán a tirar cada fila para su lado, gana la fila que logre desestabilizar a la otra

- Estribillo:  
Pasa, pasa, birun-birun, dónde viene tanta gente de la casa de Marcelo, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata, y dinero con las cáscaras de huevo, que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar.

### *Ollas encantadas*

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Ollas de barro, caramelos, cuerda, palo, pañuelo
- Descripción: Las ollas encantadas estarán suspendidas con ayuda de una cuerda, lo suficientemente alto para que los niños puedan estirar sus brazos y romper con el palo. Para tal actividad los participantes estarán vendados los ojos y darán

vueltas para complicar un poco la dinámica. El juego termina cuando logre uno de ellos romper la olla encantada en el rango de 3 intentos.

### ***Huevo y cuchara***

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Huevos, cucharas y cinta o tiza.
- Descripción: Se realizarán tres grupos o según el número de estudiantes que se encuentran participando. En el suelo se dibujará unas dos líneas (entrada y salida) lo suficientemente alejadas, con el fin de que atraviesen la distancia con la cuchara sujeta con los labios y el huevo. El juego finaliza cuando todo el equipo supere la actividad.

**Nota:** Deberán transportar el huevo únicamente con ayuda de su boca, es decir las manos son prohibidas.

### ***El espantapájaros***

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Ropa holgada (camiseta o camisa, pantalón, zapatos y sombrero) y tiza.
- Descripción: Se formará dos equipos. De cada equipo saldrá un jugador, mismo que cumplirá el papel del espantapájaros optando una posición diferente y divertida. Recordando que ellos no se podrán mover o ayudar. Mientras que el resto del equipo se mantendrá atrás de la línea de salida, a la voz del coordinador saldrán corriendo ayudando a disfrazar o vestir a nuestro espantapájaros. El juego finaliza cuando el primer equipo haya logrado colocar todas las prendas.

### ***La rueda***

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Aros, llanta vieja de bicicleta o una rueda hecha con material reciclado, palo y una tiza
- Descripción: El juego inicia con la formación de dos equipos. Los niños mantendrán el equilibrio del aro con ayuda de su mano o pie (lateralidad

dominante), por consiguiente, se realizará una carrera, el ganador será quien logre llevar la rueda y traspasar la línea de meta.

### **8.2.11.3. Juegos ancestrales del oriente**

La mayoría de los juegos ancestrales del oriente han sido creados por los ancestros del sitio de origen, debido al impacto lúdico que ha obtenido dicha región, se han utilizado los juegos para mostrar su cultura a la sociedad de forma divertida, y pueden ser aplicados a niños de 3 a 5 años.

#### ***Las cuatro esquinas***

- Edad: 5 años
- Materiales: Espacio libre
- Descripción: Se requiere un espacio amplio que cuente con cuatro lados. Se eligen cinco jugadores de los cuales cuatro se colocarán en cada esquina y uno se colocará en la mitad. El juego consiste en correr solo hacia un lado hasta llegar a la otra esquina correspondiente a cada jugador. A la vez que el jugador de la mitad deberá conseguir llegar más deprisa que otro jugador para obtener una esquina. El jugador que no consiga alcanzar a una esquina será el que se colocara en la mitad y empezara de nuevo el juego.

#### ***El juego del marro***

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Una pelota y espacio libre
- Descripción: Todos los niños se sitúan en un espacio abierto y se dividen en dos grupos. El primer grupo se esparce por todo el lugar y una persona se sitúa en la mitad para lanzar la pelota hacia el otro grupo. El segundo grupo se sitúa uno detrás de otro en una fila esperando que sea su turno y le lancen la pelota para poder golpearla con la mano, lo más lejos posible y correr hasta la siguiente base y así sucesivamente con los demás jugadores. El equipo gana si todos los jugadores consiguen pasar por todas las bases y pierde si un jugador del otro

equipo consigue atrapar la pelota en el aire, es entonces que se cambian de rol el grupo uno con el grupo dos y vuelve a empezar el juego.

### ***Tserentsere (trompo)***

- Edad: 5 años
- Materiales: Ojos de venado (pepas) o una papa y palos largos
- Descripción: Se realiza un agujero en la pepa para que encaje el palo de manera vertical. Una vez el trompo está listo se empieza a realizar movimientos con las palmas de las manos con el palo dentro y lo deja caer al suelo. El jugador que consiga que el trompo se mantenga por más tiempo en pie, gana.

### ***Los atracones***

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Comida, mesas y servilletas
- Descripción: Se colocan alimentos difíciles de comer en un plato encima de una mesa para cada jugador. A la cuenta de tres, cada jugador tiene que empezar a comer lo más rápido que pueda sin ayuda de nadie. El jugador que se coma lo que se encuentra en el plato, gana.

### ***Iwianchi (Diablo escondido)***

- Edad: 5 años
- Materiales: Espacio libre
- Descripción: En un espacio abierto un grupo de niños se dispersan por el lugar y se elige a uno de ellos para que de vueltas con los ojos cerrados y empiece a contar, hasta que los demás niños se esconden. Una vez termine de contar tiene que salir a buscarlos, al primer jugador que encuentra grita “CHAI” y se convierte en buscador en WIANCHITI.

### ***El baile del periódico***

- Edad: 3-5 años
- Materiales: Música, periódico y espacio libre

- Descripción: Los jugadores se colocarán en parejas y se les dará una hoja de papel periódico que se colocará en el suelo. La música empezará a sonar y las parejas empezarán a bailar dentro del periódico, cuando se detenga la música las parejas tendrán que dejar de bailar y doblar a la mitad la hoja de periódico, esta acción se repetirá hasta que las parejas no consigan mantenerse en pie dentro del periódico y habrá una pareja ganadora que será la última que consiga bailar dentro del periódico.

### ***El buitre y la paloma***

- Edad: 4-5 años
- Materiales: Espacio libre
- Descripción: Se dividirá el espacio en dos partes y se elegirá a un buitre que será la persona que permanezca en la línea de la mitad del espacio que solo podrá moverse de izquierda a derecha, evitando que los demás participantes (palomas) pasen a la otra parte. Las palomitas solo podrán pasar agarradas de las manos. Una vez atrapadas todas las palomitas se elegirá a un nuevo buitre y se comenzará a jugar otra vez.

### ***Las cuartas o la recta***

- Edad: 5 años
- Materiales: Monedas y una pared
- Descripción: Los jugadores tendrán cada uno sus monedas y deberán lanzar hacia la pared. Al haber lanzado todos se deberá observar que jugador se aproximó más a la pared ya que será el ganador y se llevará todas las monedas de la primera ronda. Las rondas se repetirán tantas veces como los jugadores deseen.

#### **8.2.11.4. Juegos ancestrales de Galápagos**

Los juegos ancestrales han surgido para demostrar sus características con el fin de ser identificados en base a sus juegos. Mismos que sirven para aplicar en niños de 3 a 5 años.

### ***El Pan Quemado***

- Edad: 4-5 años
- Material: Pan (uno o más), u objeto que mantenga similitud con dicho alimento
- Descripción: Los niños se colocarán de tal forma que no puedan observar el área donde se va a desarrollar la actividad. El docente esconderá el pan y los jugadores en un determinado tiempo deberán localizar el pan, cabe mencionar que tendrán una ayuda, la misma que consiste en que el guía les dirá “frío-frío”, “caliente-caliente”. Se da por finalizado cuando uno de los participantes encuentra el pan dentro del tiempo establecido (pertinente por el docente o guía)  
**Nota:** Caliente es igual a que está cerca del alimento, mientras que frío simboliza lejanía.

### ***La cuerda***

- Edad: 5 años
- Materiales: Cuerda, tiza o cinta.
- Descripción: Realizar dos grupos, mismos que serán colocados a los extremos de la cuerda. El juego finaliza cuando la mayoría del equipo traspase la línea límite.  
**Nota:** Los grupos deben ser generalmente equilibrados

### ***El patio de mi casa***

- Edad: 3 años hacia adelante
- Material: Únicamente un espacio amplio y sin obstáculos.
- Descripción: Formar un círculo con los niños, al ritmo de una canción imitarán los movimientos que vayan determinando. En una parte del estribillo bailaran libremente y si el docente lo requiere imitaran los movimientos de ella o el cómo a su vez puede ser de un alumno.
- Canción:  

El patio de mi casa es muy personal, cuando llueve se moja, igual que los  
demás,  
agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar (bis).  
Hache, y, jota, ka, ele, elle, eme, a,

que si tú no me quieres otra niña me querrá.

### ***Pica Pica ¿Pícará?***

- Edad: 5 años para adelante
- Material: Pelota (de goma o material suave)
- Descripción: Se realizará un círculo con todos los niños, por consiguiente, se sentará en el suelo manteniendo la figura. Seleccionaremos a un niño en el centro para que sostenga la pelota, mientras se va cantando el participante del medio lanzará con cuidado la pelota, así sucesivamente hasta que la melodía finalice.

Una vez terminada la rima el niño lanzará la pelota y retomará su lugar a cualquiera de sus compañeros, esto consecuentemente elevando el nivel (si lo requiere).

**Nota:** Se puede implementar penitencias si el niño deja caer la pelota.

- Canción

PICA. PICA  
Y no es un mosquito  
PICA. PICA  
Ya lo verá

### ***El gatito ciego***

- Edad: 4-5 años
- Material: Pañuelo o bufanda
- Descripción: Se formará un círculo, seleccionando un jugador para que se coloque en el centro, el mismo será vendado los ojos cumpliendo el papel de “gatito ciego”, los otros jugadores tendrán que tocarle al niño del centro diciendo “miau”. Debe reconocer quien es la persona que le toca mencionando “miau”, se intercambiarán la posición si acierta o ya cumplió con el tiempo determinado.

## 9. VALIDACION DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

- ¿De qué manera se puede diagnosticar el ámbito socioemocional después del covid-19, en los niños de Educación Inicial?
- ¿Por qué es importante acercar a los niños de inicial a las prácticas de los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional después de COVID-19?
- ¿Cómo mejorar el aspecto socioemocional del niño con los juegos ancestrales?

## 10. METODOLOGÍA

El tema de investigación denominado Juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial, posee una metodología de investigación mixta, es decir cualitativa y cuantitativa, debido a que estuvo direccionado principalmente a los niños y padres de familia, mismos que no son considerados como objetos de experimento, sino que son seres con habilidades y destrezas caracterizados por cada uno de ellos. Las cuales les ayuda a convertirse en personas con un pensamiento crítico, ser autónomo, y sobre todo a sentir y demostrar sus emociones ante diversas situaciones.

### 10.1. Enfoque de la investigación

#### Cualitativo

(Arispe et.al, 2020) “El enfoque cualitativo examina los hechos y revisa los estudios previos de manera simultánea, de tal manera que se genera una teoría relacionado con lo que se está observando”. p.59

Se escogió el enfoque cualitativo debido a las observaciones que se realizaron durante el tiempo de prácticas, donde se halló la problemática planteada permitiendo desarrollar la fundamentación en base a hechos o estudios realizados con relación al tema.

## Cuantitativo

(Cadena et.al, 2017) “es aquella donde se recogen y analizan datos cuantitativos, por su parte la cualitativa evita la cuantificación; sin embargo, los registros se realizan mediante la narración, la observación participante y las entrevistas no estructuradas”. p.5

El enfoque cuantitativo se basa en poner en práctica técnicas e instrumentos que ayuden a la recolección de datos fundamentales para conocer de cerca la situación en la que atraviesan los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”.

### **10.2. Tipo de investigación**

#### Según el diseño

##### *Bibliográfica*

(Gualotuña, 2017) “La investigación posee un aporte de libros de varios autores, documentos web, separatas pertinentes, internet que han fortalecido la parte teórica de la investigación con una información muy valiosa” p.92

El proyecto se compone de diferentes aportes de autores que están acorde a las dos variables previamente categorizadas, las mismas que dan un valor importante al proceso de investigación reflejando en la fundamentación técnica científica.

##### *De campo*

(Toaquiza, 2017) “Es el análisis profundo de los sucesos dentro del sitio de los hechos acontecidos, en donde el investigador toma contacto en forma directa con la realidad de los involucrados”. p.34

Al momento de aplicar las entrevistas y la ficha de observación a los padres de familia y los niños de inicial de nivel uno y nivel dos. Se obtuvo información de manera directa y relevante, manteniendo la validez de la información, misma que se somete a un análisis profundo para conocer la situación que atravesaron cada uno de ellos en el transcurso del COVID-19.

### *No experimental*

(Palate, 2018) “Es aquel en el que el investigador no realiza ningún tipo de modificación sobre las variables de estudio, por lo que se considera que la presente investigación no es experimental, puesto que se han observado las características del problema de investigación en su estado natural”. p32

Se tomó en consideración el método no experimental por la relación con la educación y el vínculo que se crea con los padres y niños de la institución tomando en cuenta que cada ser humano es único con sus propias características y no se llega a realizar una experimentación como tal.

### Según el nivel

#### *Descriptiva*

(Gallardo, 2017) “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. p.53

Como su propia palabra lo define, da paso a la descripción de las particularidades cada grupo o personas, que en este caso serían los niños de inicial, ya que se pretende conocer el comportamiento y actitud que se obtuvo durante el confinamiento.

### Método inductivo

(Rodríguez y Pérez, 2017) “es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales”. p.10

Es el método que permite obtener un problema en específico en un lugar determinado a través de la observación, para llegar a una solución o conclusión de forma general a partir de dicho hecho.

### Método Analítico Sintético

(Rodríguez y Pérez, 2017) “Este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad: el análisis y la síntesis”. p.8

La investigación se desarrolló particularmente en una previa descomposición de las variables para analizar de mejor manera cada una de sus categorías. Posteriormente se las unifico para obtener un resultado común beneficiando a la problemática planteada.

### 10.3. Población y Muestra

La población tomada en cuenta para la aplicación de los instrumentos en consideración a la variable independiente y dependiente concierne a los niños, niñas y padres de familia de educación inicial II del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, a los cuales está dirigida la investigación y se representan en el siguiente cuadro:

Tabla N.º 4 Población y muestra

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Niños	12	24%
Niñas	13	26%
Padres de familia	25	50%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome  
Fecha: 15/01/2022

### 10.4. Técnicas de investigación

#### *Observación*

(Arias, 2020) “Consiste en acumular información sobre la situación que el investigador ha observado, además permite que se puedan interpretar comportamiento, hechos, objetos, entre otros”. p.27

Esta técnica mantiene relación con el método cualitativo, por lo que a través de la observación ayuda a comprender de mejor manera las nuevas actitudes de los niños

que adquirieron durante el confinamiento como; el estrés, intolerante, depresión, ansiedad, ira, entre otros.

### *Encuesta*

(Arias, 2020) “se utiliza para recolectar datos en un trabajo de investigación científica e implica obtener información de un grupo de personas lo que va a permitir al investigador alcanzar el objetivo de su estudio”. p.19

La mejor forma de obtener información directa con la muestra de estudio es la encuesta, debido que al ponerla en práctica se adquieren nuevos conocimientos con facilidad, permitiendo lograr la direccionalidad del estudio.

## **10.5. Instrumentos de investigación**

### *Ficha de observación*

(Garay, 2020) “Una ficha de observación es un documento que intenta obtener la mayor información de algo, (sujeto) observándolo”. p.12

Contribuye al orden de los datos recogidos de los niños durante el proceso de observación, para facilitar la descripción e interpretación de resultados y obtener un análisis apropiado para la investigación.

Y es por eso que como autoras del proyecto nos vimos en la necesidad de poner de práctica dicho instrumento en un total de 25 niños y niñas pertenecientes a inicial 2, donde se pudo constatar todas las falencias que desarrollaron los niños durante el confinamiento, creando daños en sus emociones, habilidades y destrezas, por lo cual se han generado niños asociales.

### *Cuestionario*

(Caballero, 2017) “El cuestionario es un instrumento que permite realizar tanto encuestas como entrevistas, y así obtener la información que se requiere”. p.18

Es uno de los instrumentos más factibles para poder estudiar las dos variables, lo cual es considerada para la aplicación de las preguntas desarrolladas durante la investigación, con el fin de obtener resultados aptos.

Es por ello, que se tomó en cuenta a los padres de los niños que fueron parte del proceso de observación dando un total de 25 personas encuestadas, donde nos permitieron conocer las consecuencias que padecieron sus hijos durante el confinamiento, ya que por la falta de la práctica de juegos y debido a la poca socialización manifestaron estrés y ansiedad, teniendo en cuenta que son factores alarmantes a tan corta edad.

## 11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SEMILLITAS “CÉSAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO”

1. ¿Cómo considera que se sintió su hijo frente a la cuarentena?

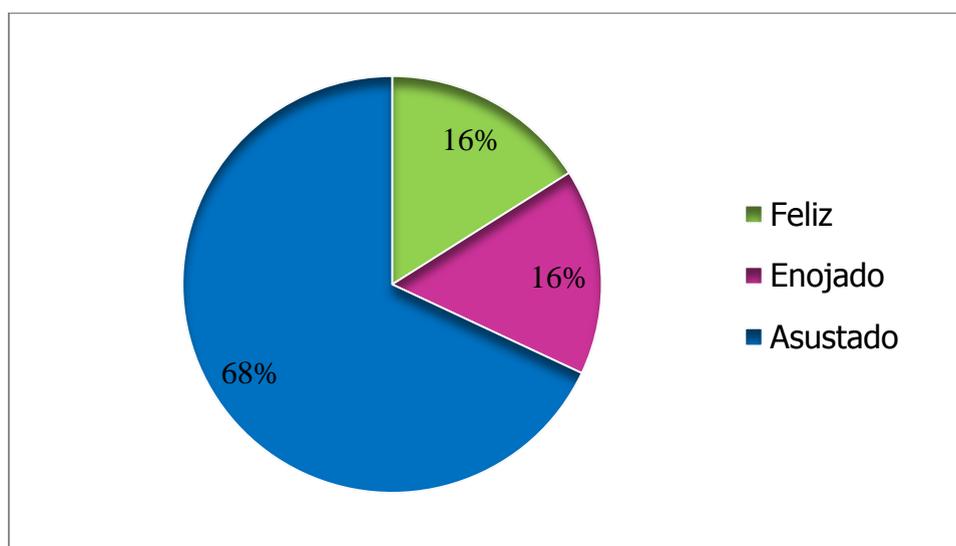
Tabla N°5 Emociones del niño frente a la cuarentena

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Feliz	4	16%
Enojado	4	16%
Asustado	17	68%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°1 Emociones del niño frente a la cuarentena



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 68% de los padres de familia encuestados expresan que su hijo se sintió asustado frente a la cuarentena, el 16% feliz y el 16% enojado, se evidencia que el mayor porcentaje de los niños se han visto afectados emocionalmente por el COVID-19, es por tal razón que es sumamente importante mejorar el estado de ánimo de cada uno de los niños, principalmente en aquellos que manifiestan que sus hijos pasan asustados y enojados.

## 2. ¿Durante la cuarentena que familiares acompañaron a su hijo?

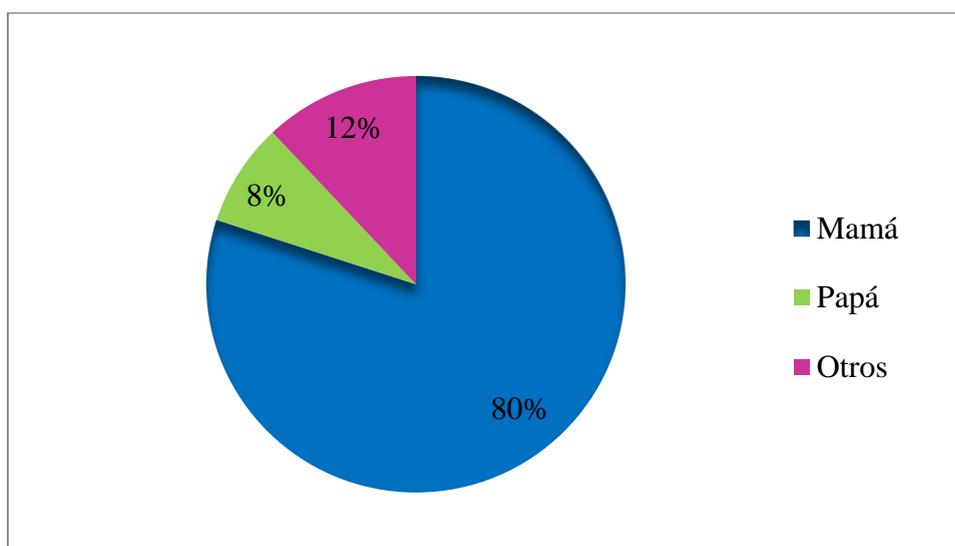
Tabla N°6 Familiares que acompañaron al niño durante la cuarentena

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mamá	20	80%
Papá	2	8%
Otros	3	12%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°2 Familiares que acompañaron al niño durante la cuarentena



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 80% de los padres de familia manifiestan que durante la cuarentena las madres han sido las personas encargadas de acompañar a sus hijos, el 12% otras personas y el 8% el papá, los datos reflejan que son pocos los padres involucrados en el desarrollo del infante, teniendo en consideración que ambos son los encargados de su bienestar emocional y social, por lo que se deduce que las madres son el familiar más cercano con el cual cuenta el niño.

### 3. ¿Algún familiar cercano al niño estuvo contagiado de COVID?

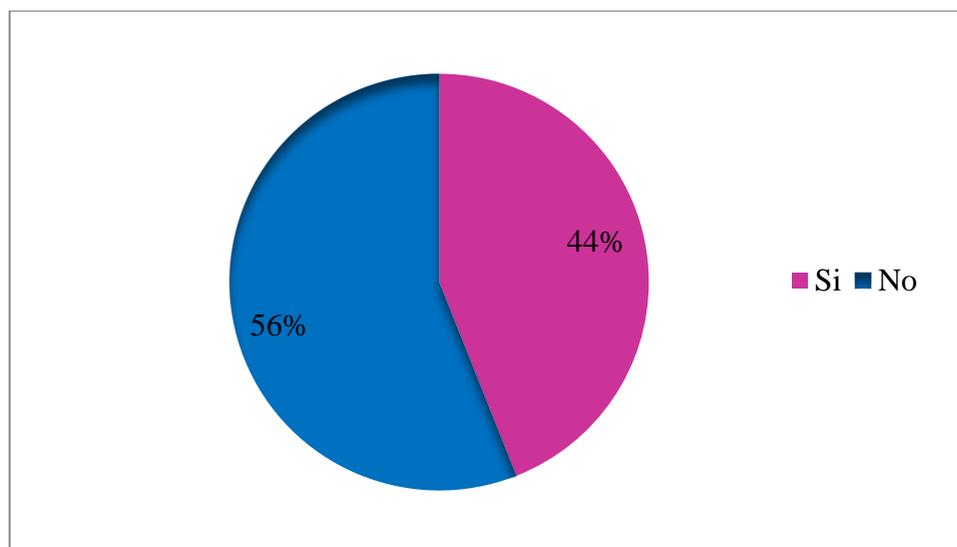
Tabla N.º 7 Familiar cercano con COVID

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	44%
No	14	56%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N° 3 Familiar cercano con COVID



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 56% de los padres de familia indican que no han tenido ningún familiar cercano al niño contagiado de COVID-19, el 44% menciona que si, por lo visto la mayoría de las familias han aplicado de buena manera las medidas de bioseguridad dispuestas por el Ministerio de Salud, evitando el contagio a personas más cercanas a su entorno, con el propósito de mantenerse protegido ante dicha enfermedad, y a su vez para resguardar la salud del niño reflexionando que depende de ellos su bienestar social y emocional.

4. ¿Qué actividades pudo realizar el niño durante la cuarentena?

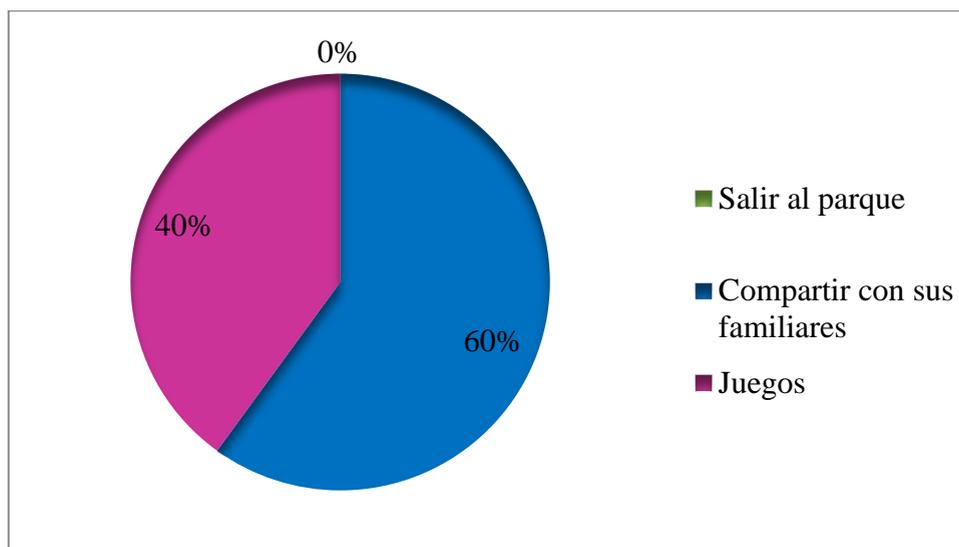
Tabla N° 8 Actividades que realizó el niño durante la cuarentena

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Salir al parque	0	0%
Compartir con sus familiares	15	60%
Juegos	10	40%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°4 Actividades que realizó el niño durante la cuarentena



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 60% de los padres de familia explican que durante la cuarentena sus hijos han compartido únicamente con sus familiares, el 40% demuestran que han realizado juegos y con el 0% no han salido al parque, acorde al porcentaje recolectado, los niños no se han podido relacionar con otros de su misma edad al momento de salir al parque debido al confinamiento, de forma que se ha visto afectado su desarrollo social y por ende emocional.

5. ¿Cree que su hijo se ha visto afectado emocionalmente debido al confinamiento por el COVID-19?

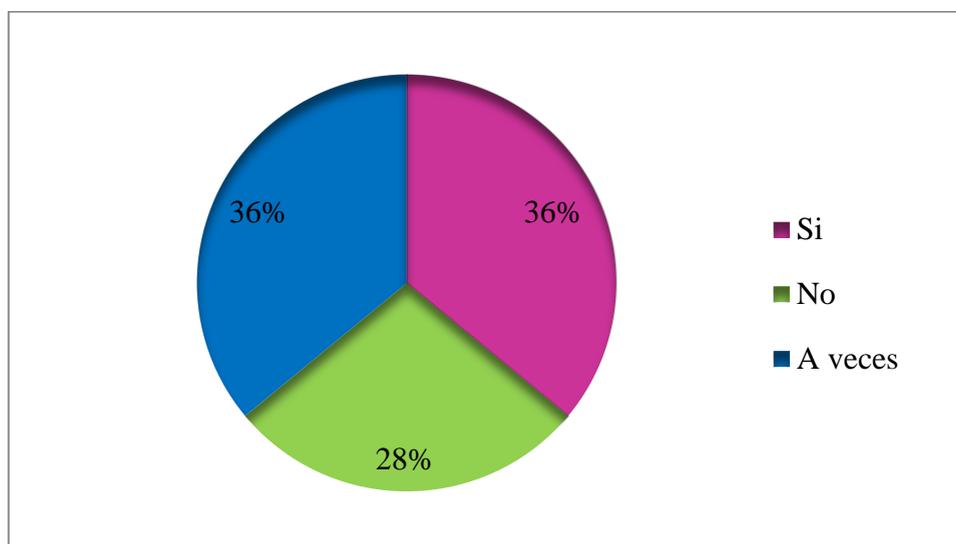
Tabla N° 9 El niño ha sido afectado emocionalmente ante el confinamiento por el COVID-19

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	36%
No	7	28%
A veces	9	36%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°5 El niño ha sido afectado emocionalmente ante el confinamiento por el COVID-19



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 36% de los padres de familia afirman que su hijo ha sido afectado emocionalmente por el COVID-19 en el transcurso del confinamiento, de igual forma el otro 36% señala que a veces y el 28% menciona que no han resultado afectados, se concluye que el virus mundial ha traído consigo varios efectos negativos, principalmente perjudicando el área emocional y social de los más pequeños del hogar.

6. ¿Qué tipo de juegos ancestrales conocen o han practicado con su hijo o hija?

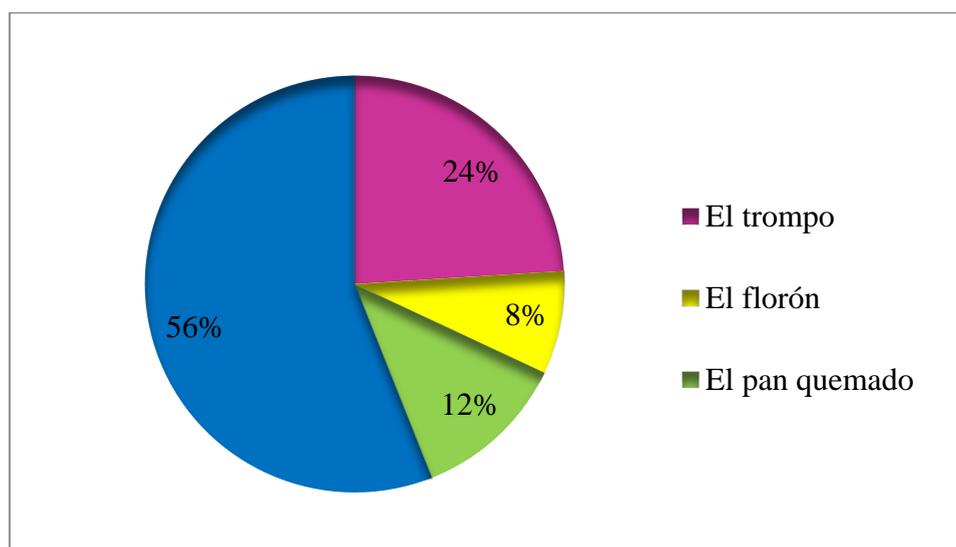
Tabla N° 10 Juegos ancestrales que han practicado con el niño/a

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
El trompo	6	24%
El florón	2	8%
El pan quemado	3	12%
Ninguna de las anteriores	14	56%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°6 Juegos ancestrales que han practicado con el niño/a



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 56% de los padres de familia indican que no han practicado ningún juego ancestral, el 24% señalan que han jugado el trompo con sus hijos, el 12% manifiestan el pan quemado y el 8% el florón, en base a la información obtenida se menciona que la mayoría de los padres de familia no incentivan a la práctica de los juegos ancestrales de Ecuador lo que resulta preocupante debido a que participan en la pérdida de las prácticas y tradiciones.

## 7. ¿Qué dificultades se presentaron durante el confinamiento en casa?

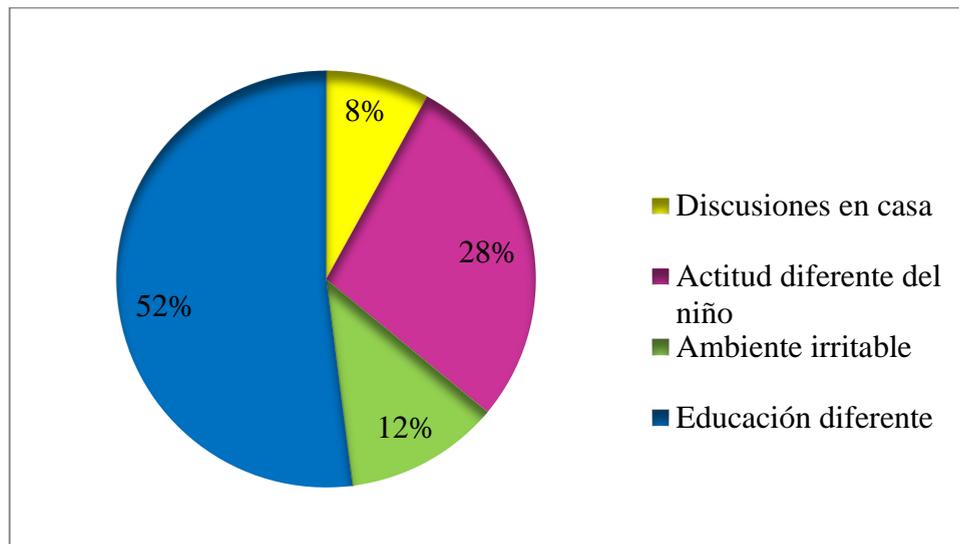
Tabla N° 11 Dificultades que se presentaron durante el confinamiento en casa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Discusiones en casa	2	8%
Actitud diferente del niño	7	28%
Ambiente irritable	3	12%
Educación diferente	13	52%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°7 Dificultades que se presentaron durante el confinamiento en casa



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 52% de los padres de familia señalan que existe una educación diferente como uno de los resultados de las dificultades del confinamiento, el 28% reflejó que el niño mostro una actitud diferente, el 12% menciona que se generó un ambiente irritable y el 8% exponen que hubieron discusiones en casa, se llega a la conclusión que el confinamiento afectó a la educación de los niños, debido a la aplicación de la modalidad virtual y también por otro lado, se vio afectada la actitud del niño, ya que se mantuvo en un ambiente limitado sin la posibilidad de socializar con otros niños.

8. Si la respuesta anterior seleccionó el literal b, ¿Qué nueva actitud manifestó su hijo?

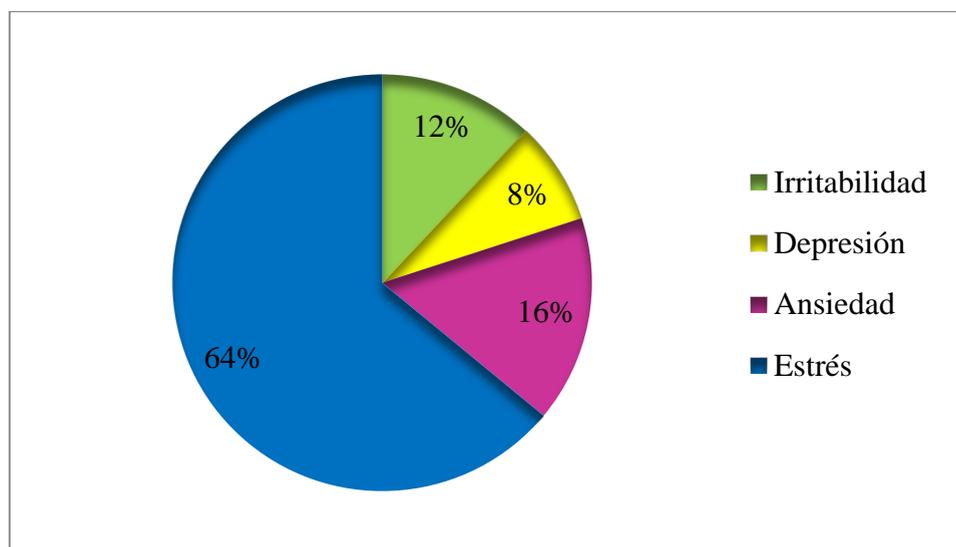
Tabla N° 12 Nueva actitud del niño/a

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Irritabilidad	3	12%
Depresión	2	8%
Ansiedad	4	16%
Estrés	16	64%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°8 Nueva actitud del niño/a



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 64% de los padres de familia indican que el estrés fue una nueva actitud que se desarrolló en su hijo durante la cuarentena, el 16% señaló la ansiedad, el 12% adoptaron irritabilidad y el 8% depresión, se pudo constatar que durante el tiempo que estuvieron en un resguardo para omitir el contagio, la mayoría de los niños adquirieron estrés, lo cual resulta alarmante observar, ya que desde temprana edad se encuentran con estrés y ansiedad, lo que tiene como consecuencia la mínima participación de las actividades en casa como escolares.

9. ¿Qué actividades dentro del hogar puso en práctica su hijo durante la cuarentena?

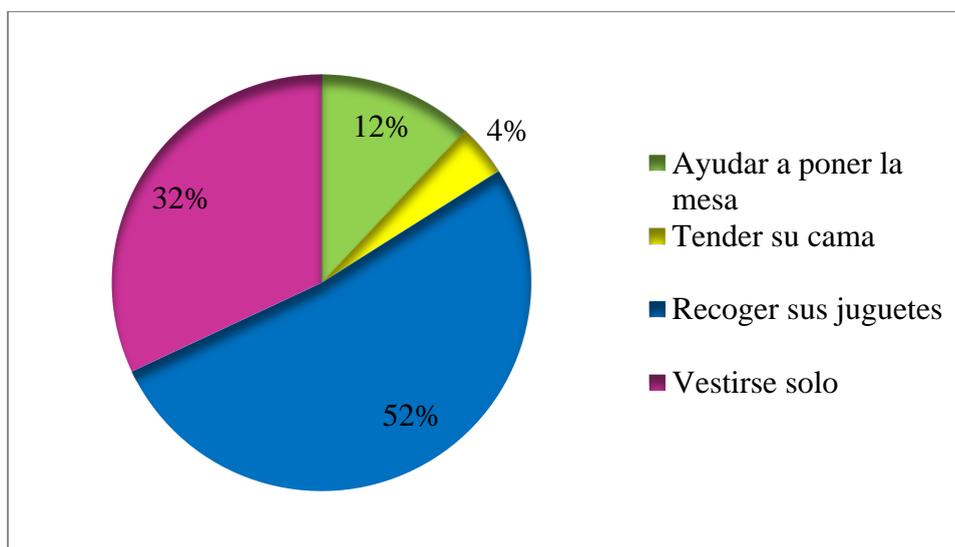
Tabla N° 13 Actividades del niño dentro del hogar durante la cuarentena

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Ayudar a poner la mesa	3	12%
Tender su cama	1	4%
Recoger sus juguetes	13	52%
Vestirse solo	8	32%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°9 Actividades del niño dentro del hogar durante la cuarentena



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 52% de los padres de familia expresan que la actividad más practicada por los niños durante la cuarentena fue recoger sus juguetes, el 32% se han vestido solos, el 12% han ayudado a poner la mesa y el 4% han tendido su cama, esta estadística demuestra que los niños durante la cuarentena pusieron en práctica actividades importantes que han ayudado a mantenerse distraídos, y a su vez resultará favorable para su desarrollo socioemocional.

10. ¿Conjuntamente con los niños han podido realizar actividades que les agrade?

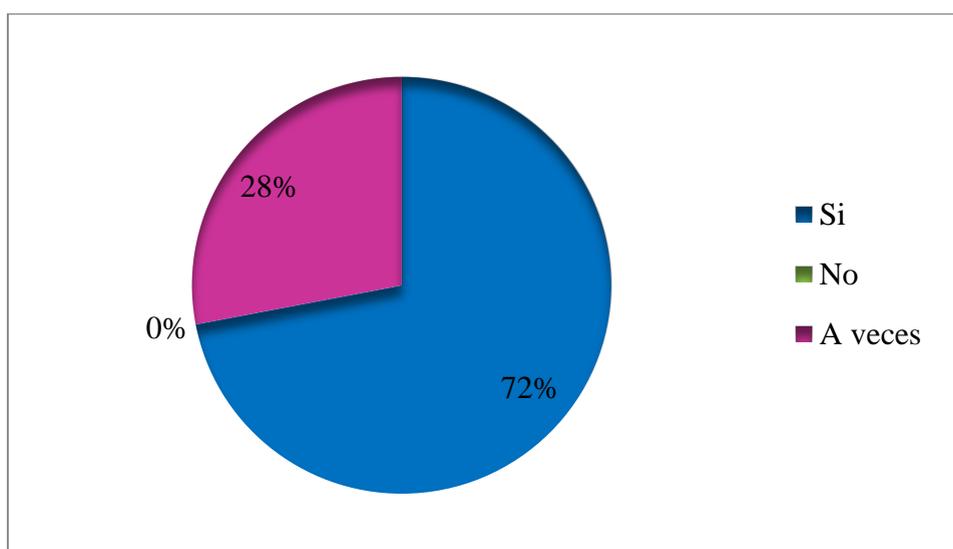
Tabla N° 14 Realizar actividades agradables con el niño

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	72%
No	0	0%
A veces	7	28%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°10 Realizar actividades agradables con el niño



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 72% de los padres de familia señalan que sí pudieron realizar actividades conjuntamente con sus hijos en el transcurso del aislamiento, el 28% dicen que a veces realizaron actividades y el 0% explican que no pudieron, en términos se visualiza que un porcentaje de niños durante el aislamiento no pudo forjar lazos familiares a través de las actividades, pero se determina que la mayor parte de los padres tuvieron la oportunidad de interactuar y realizar actividades que sean del agrado del niño durante la cuarentena, manteniendo una buena relación.

11. ¿Qué emociones presento el niño en su primer día de clases?

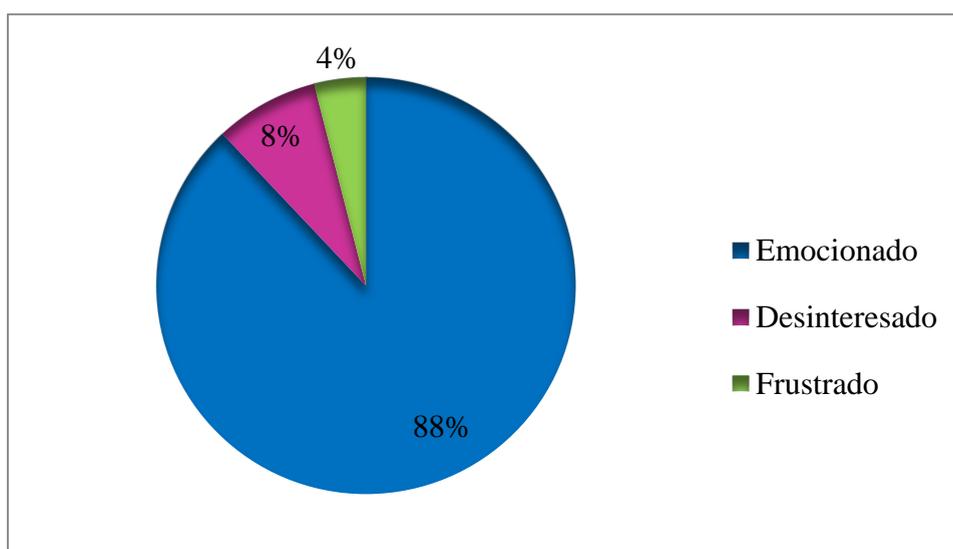
Tabla N° 15 Emoción del niño en el primer día de clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Emocionado	22	88%
Desinteresado	2	8%
Frustrado	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°11 Emoción del niño en el primer día de clases



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 88% de los padres de familia manifiestan que su hijo se sintió emocionado en su primer día de clases, el 8% desinteresado y el 4% frustrado, se concreta que la mayoría de los niños demostraron seguir manteniendo la emoción en el primer día de clases por terminar la rutina en la que se encontraban. Mientras, que el porcentaje menor mostro que la educación virtual en ciertos niños, ha servido para la incrementación en la pérdida del interés al estar en las horas de clases.

12. ¿Usted utiliza motivaciones para que el niño asista a clases?

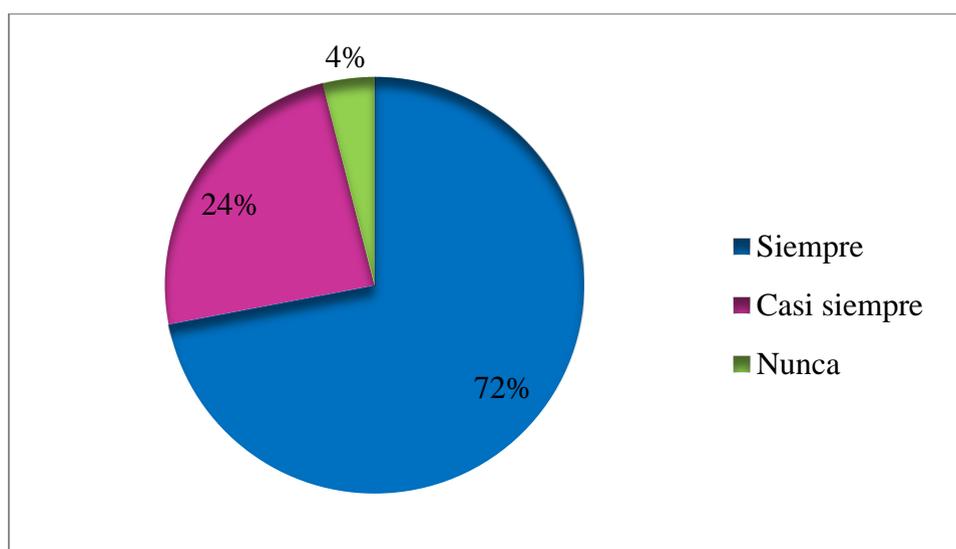
Tabla N° 16 Motivación antes de clases por parte del padre

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	72%
Casi siempre	6	24%
Nunca	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°12 Motivación antes de clases por parte del padre



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 72% de los padres de familia expresan que siempre deben utilizar una motivación para que sus hijos asistan a clases, el 24% opinan que casi siempre y el 4% nunca, por tal razón se concluye que la mayoría de los padres deben valerse de algún método para que sus hijos asistan a clases de manera frecuente, teniendo un efecto positivo y negativo. El efecto positivo hace referencia a que los padres tienen que estar pendientes de sus hijos, por lo que se genera una mejor relación entre ellos, mientras que el negativo simboliza que los niños necesitan tener el apoyo de sus padres para realizar cualquier actividad, lo cual les convierte en niños dependientes.

13. ¿Presenta su hijo cambios en el carácter durante el juego con otros niños?

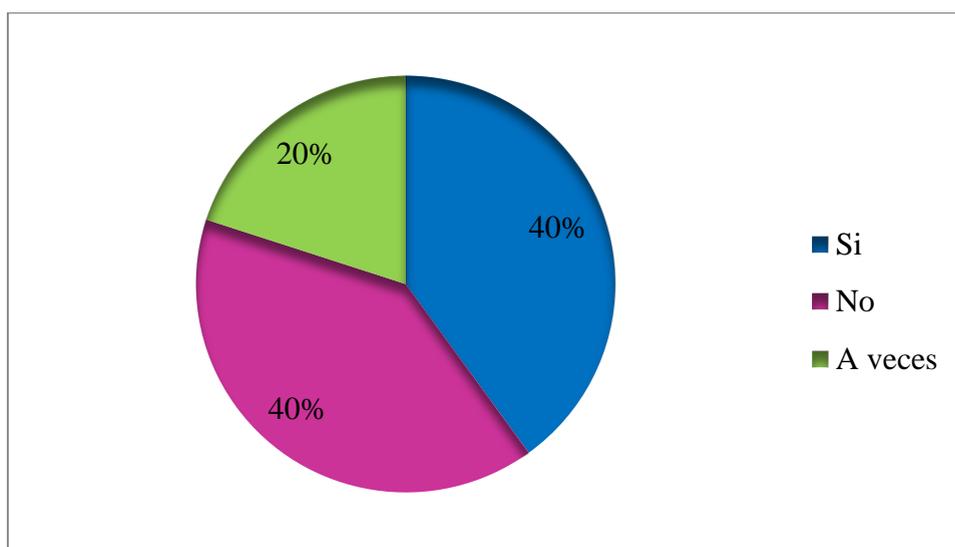
Tabla N° 17 Cambios de carácter durante el juego

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	40%
No	10	40%
A veces	5	20%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°13 Cambios de carácter durante el juego



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 40% de los padres de familia manifiestan que sus hijos si presentan cambios en el carácter durante el juego con otros niños, de igual manera el otro 40% señalan que no presentan cambios y el 20% a veces, se puede observar en los porcentajes que existe una igualdad en la opinión de los padres con respecto al carácter de sus hijos mientras juegan. Concluyendo que, una vez que regresen a las clases presenciales a la mayoría de los niños se les dificultará relacionarse entre ellos mismos, como resultado de un hábito de convivir con personas cercanas.

14. ¿Cree que es importante la práctica de los juegos ancestrales en su hijo?

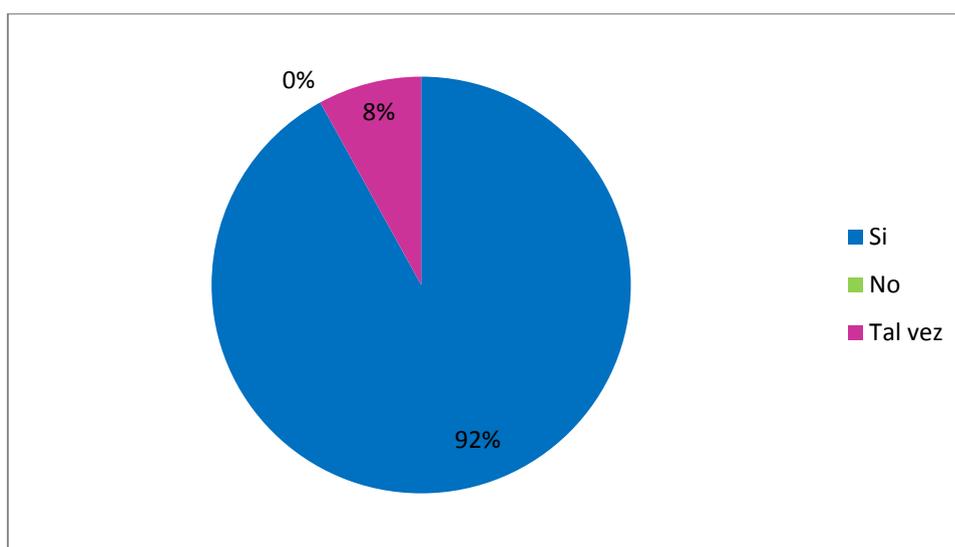
Tabla N° 18 Importancia de la práctica de los juegos ancestrales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	92%
No	0	0%
Tal vez	2	8%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°14 Importancia de la práctica de los juegos ancestrales



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 92% de los padres de familia expresan que si es importante la práctica de los juegos ancestrales, el 8% sienten que tal vez y el 0% que no, determinando que, están a favor de retomar la práctica de los juegos ancestrales en consideración a los efectos positivos que causaron en su niñez, dándoles la oportunidad a los infantes de entablar una interacción natural sin medios tecnológicos.

15. ¿Considera usted que los juegos ancestrales se han desvalorizado ante la sociedad?

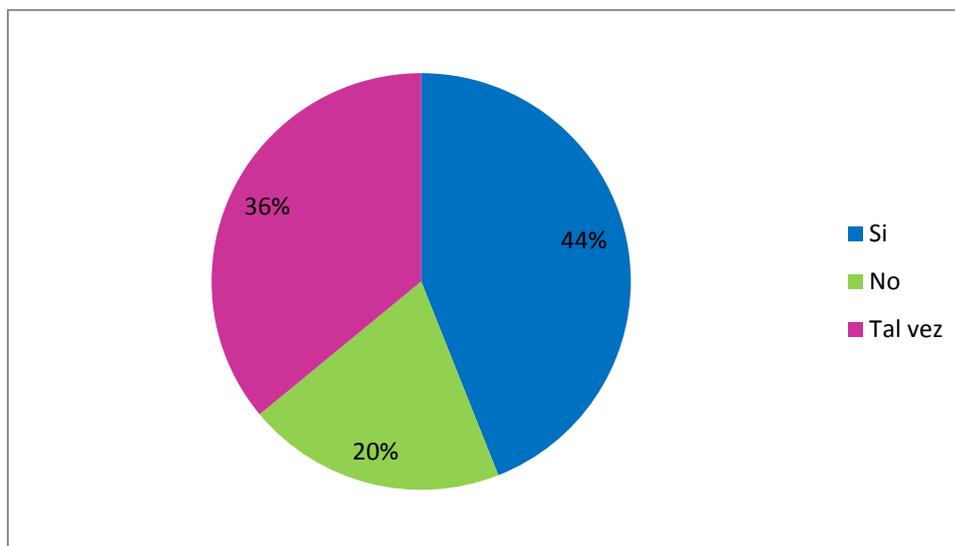
Tabla N° 19 Desvalorización de los juegos ancestrales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	44%
No	5	20%
Tal vez	9	36%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°15 Desvalorización de los juegos ancestrales



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 44 % de los padres de familia consideran que los juegos ancestrales se han desvalorizado, el 36 % señalan que tal vez y el 20% manifiestan que no han sido desvalorizados, por lo cual se concluye que existe un porcentaje mayor de padres que manifiestan que ante la sociedad los juegos ancestrales no son utilizados y por lo tanto están siendo olvidados.

**11.1. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SEMILLITAS “CÉSAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO”**

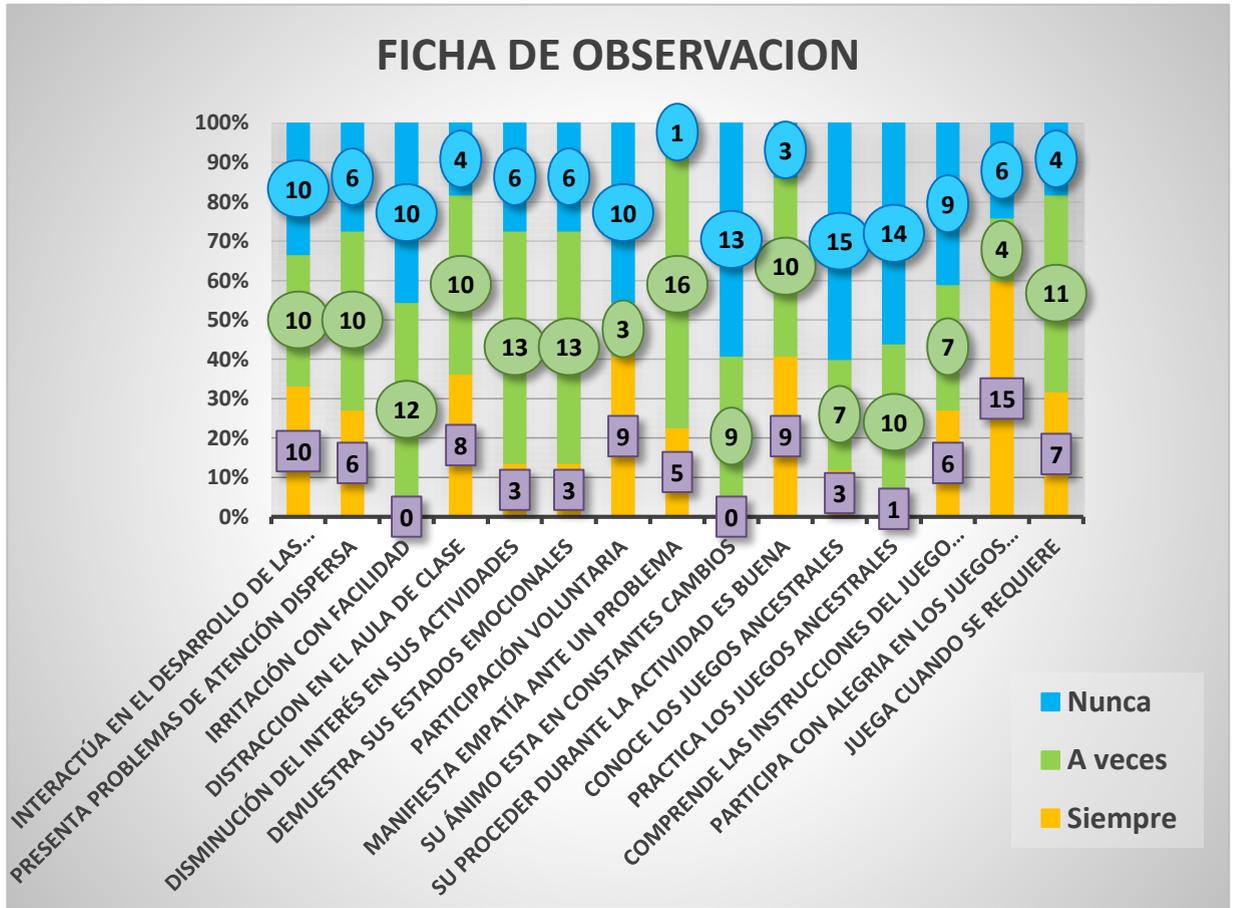
**Tabla N°20 Ficha de observación**

<b>N.</b>	<b>Indicador</b>	<b>Siempre</b>	<b>%</b>	<b>A veces</b>	<b>%</b>	<b>Nunca</b>	<b>%</b>
<b>1</b>	Interactúa en el desarrollo de las actividades	10	40%	3	12%	12	48%
<b>2</b>	Presenta problemas de atención dispersa	8	32%	11	44%	6	24%
<b>3</b>	Irritación con facilidad	0	0%	14	56%	11	44%
<b>4</b>	Distracción en el aula de clase	9	36%	11	44%	5	20%
<b>5</b>	Disminución del interés en sus actividades	5	20%	14	56%	6	24%
<b>6</b>	Demuestra sus estados emocionales	3	12%	14	56%	8	32%
<b>7</b>	Participación voluntaria	9	36%	3	12%	13	52%
<b>8</b>	Manifiesta empatía ante un problema	5	20%	16	64%	4	16%
<b>9</b>	Su ánimo esta en constantes cambios	0	0%	12	48%	13	52%
<b>10</b>	Su proceder durante la actividad es buena	9	36%	13	52%	3	12%
<b>11</b>	Conoce los juegos ancestrales	3	12%	7	28%	15	60%
<b>12</b>	Practica los juegos ancestrales	1	4%	10	40%	14	56%
<b>13</b>	Comprende las instrucciones del juego ancestral	6	24%	8	32%	11	44%
<b>14</b>	Participa con alegría en los juegos ancestrales	15	60%	4	16%	6	24%
<b>15</b>	Juega cuando se requiere	8	32%	12	48%	5	20%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 25/01/2022

Gráfico N°16 Ficha de Observación



Fuente: Chasiloa y Jácome  
 Fecha: 25/01/2022

## 1. Interactúa en el desarrollo de las actividades

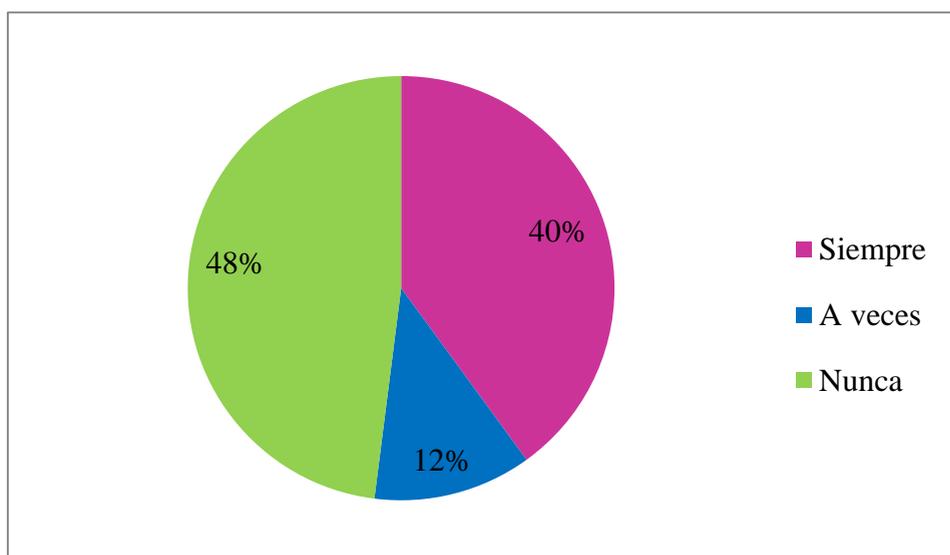
Tabla N° 21 Interacción del niño en el desarrollo de las actividades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	40%
A veces	3	12%
Nunca	12	48%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 17 Interacción del niño en el desarrollo de las actividades



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 48% de los niños nunca interactúan en el desarrollo de las actividades en la jornada de clase, el 12% señala que a veces y 40% manifiesta que siempre, se concluye que el 60% de los niños no interactúan con frecuencia en el transcurso de la clase, reflejando la falta de interés y desanimo siendo estas unas de las consecuencias de los cambios emocionales ocasionados por el COVID-19 y la modalidad virtual.

## 2. Presenta problemas de atención dispersa

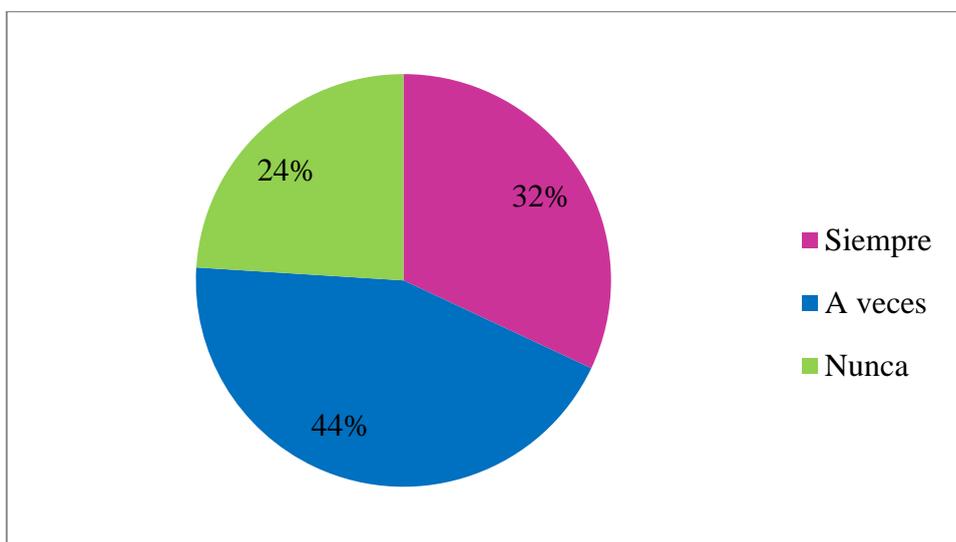
Tabla N° 22 Problemas de atención dispersa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	32%
A veces	11	44%
Nunca	6	24%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 18 Problemas de atención dispersa



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 44% de los niños demuestran que a veces presenta problemas de atención dispersa, el 32% señala que siempre y el 24% refleja que nunca. Se deduce que la mayoría de los niños presentan problemas de atención dispersa a la hora del desarrollo de la clase, ya que se han acostumbrado a realizar diferentes actividades en casa.

### 3. Irritación con facilidad

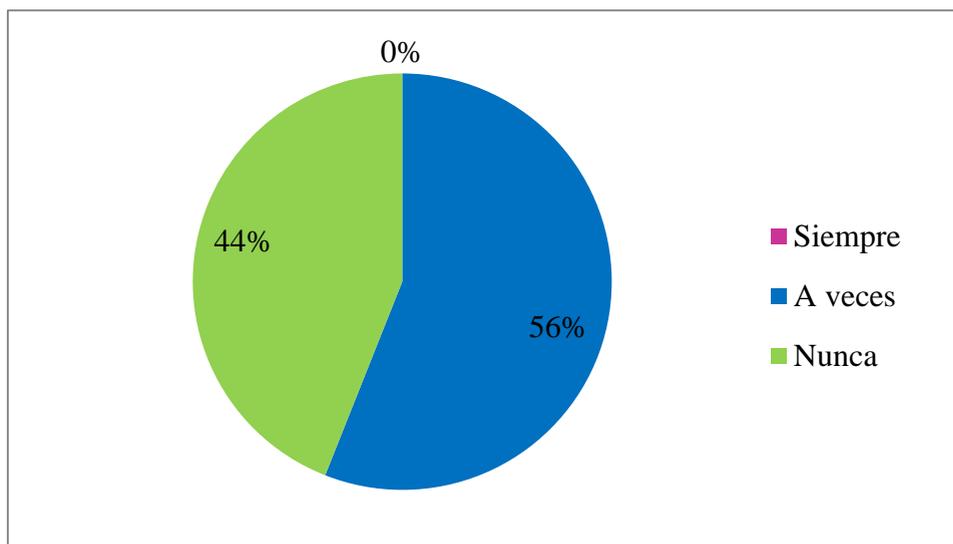
Tabla N° 23 Irritación con facilidad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	14	56%
Nunca	11	44%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 19 Irritación con facilidad



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 56% de los niños expresan que a veces se irritan con facilidad, el 44% determina que nunca y 0% menciona que siempre, se concreta que la mayoría de los niños durante el transcurso de la jornada de clase, se irritan con facilidad por diversas razones ya sea por; aburrimiento, estrés, estímulos desagradables dentro de su ambiente y escasas de interacción con otros niños o compañeros.

#### 4. Distracción en el aula de clase

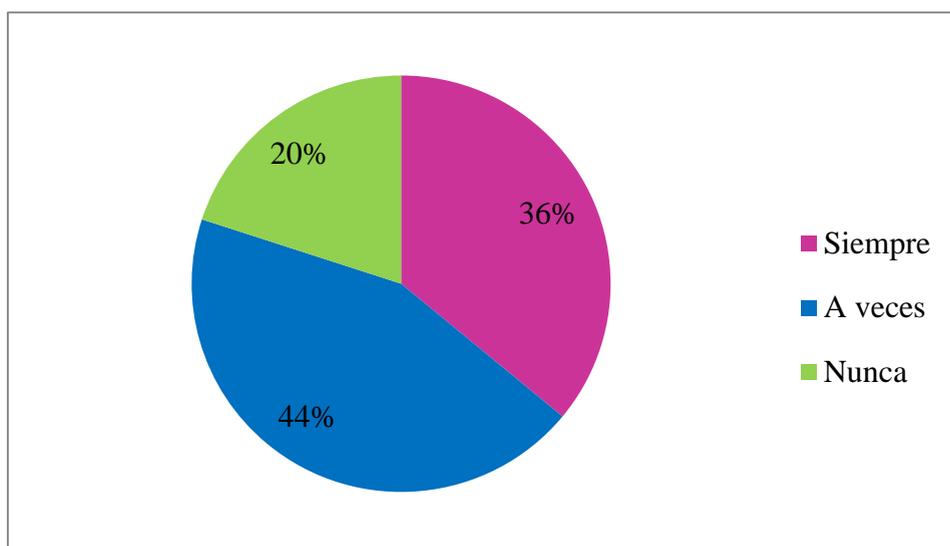
Tabla N° 24 Distracción en el aula de clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	36%
A veces	11	44%
Nunca	5	20%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 20 Distracción en el aula de clases



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

#### Análisis y Discusión de Resultados

El 44% de los niños a veces se distrae en el aula de clase, 36% se observó que siempre y el 20% nunca, se llega a la conclusión que los todavía no se familiariza con los reglamentos o comportamientos que se maneja en la clase virtual, ya que no prestan atención y se distraen con facilidad con otras actividades demostrando el desinterés por aprender.

## 5. Disminución del interés en sus actividades

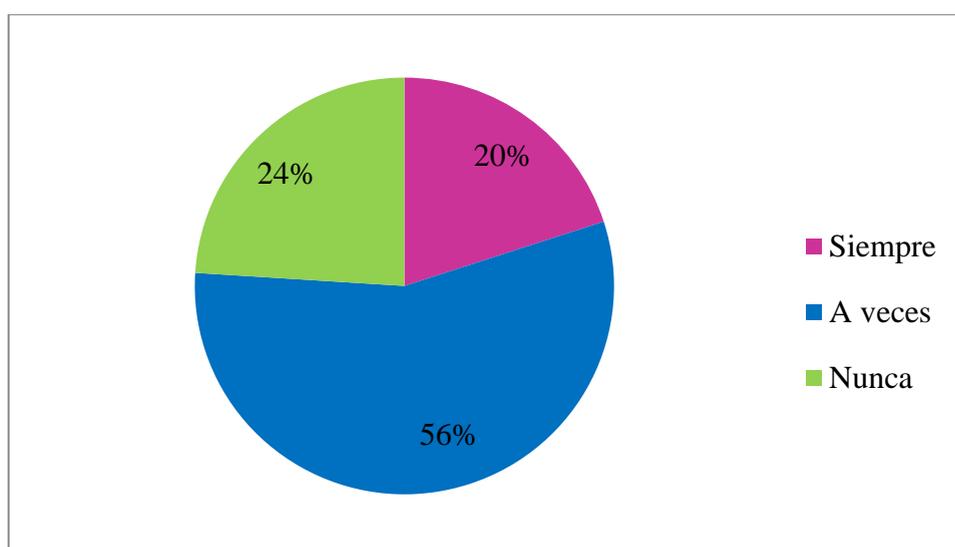
Tabla N° 25 Disminución del interés en sus actividades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	20%
A veces	14	24%
Nunca	6	56%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 21 Disminución del interés en sus actividades



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 56% de los niños presentan a veces disminución del interés en sus actividades, el 24% nunca y el 20% siempre, en definitiva, el porcentaje obtenido demuestra que los niños no mantienen el interés en sus actividades debido al estado emocional en el que se encuentran, emociones que fueron adquiridas por el confinamiento.

## 6. Demuestra sus estados emocionales

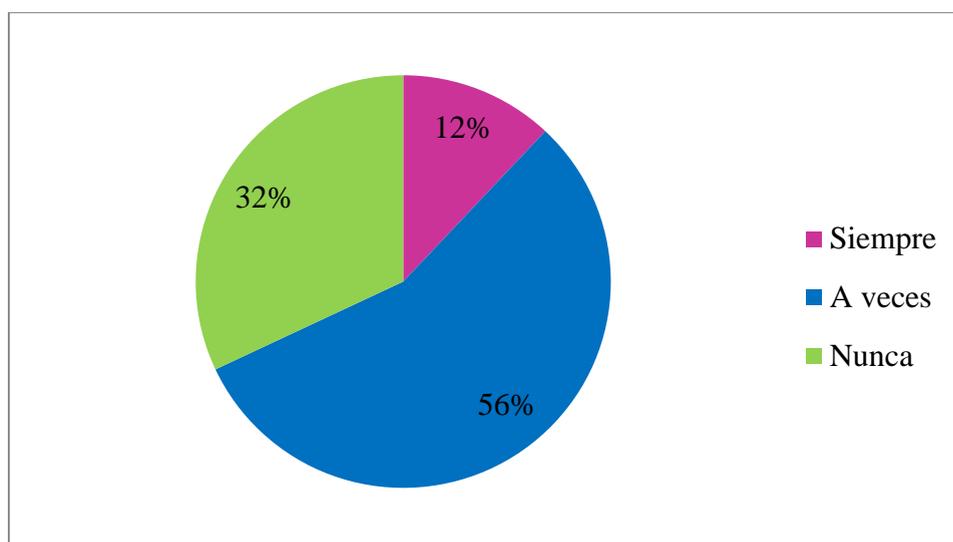
Tabla N° 26 Demuestra sus estados emocionales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	12%
A veces	14	56%
Nunca	8	32%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 22 Demuestra sus estados emocionales



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

**Análisis y Discusión de Resultados**

El 56% de los niños a veces demuestran sus estados emocionales, el 32% da a notar que nunca y el 12% refleja que siempre, el análisis precedente señala un resultado alarmante a cerca de la poca expresividad por parte de los niños, ya que más de la mitad no reflejan sus emociones acordes al momento o al cumplimiento de actividades que se realizan.

## 7. Participación voluntaria

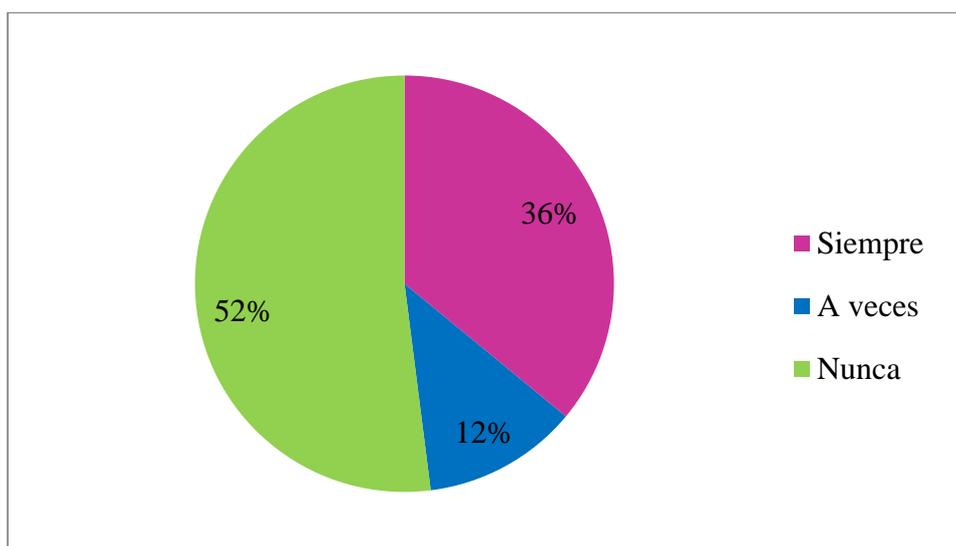
Tabla N° 27 Participación voluntaria

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	36%
A veces	3	12%
Nunca	13	52%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 23 Participación voluntaria



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 52% de los niños nunca participan voluntariamente, el 36% se evidencia que siempre y el 12% se constata que a veces, de acuerdo a la información recolectada los niños han obtenido una actitud dependiente como efecto de la cuarentena, perjudicando su desarrollo social y emocional.

## 8. Manifiesta empatía ante un problema

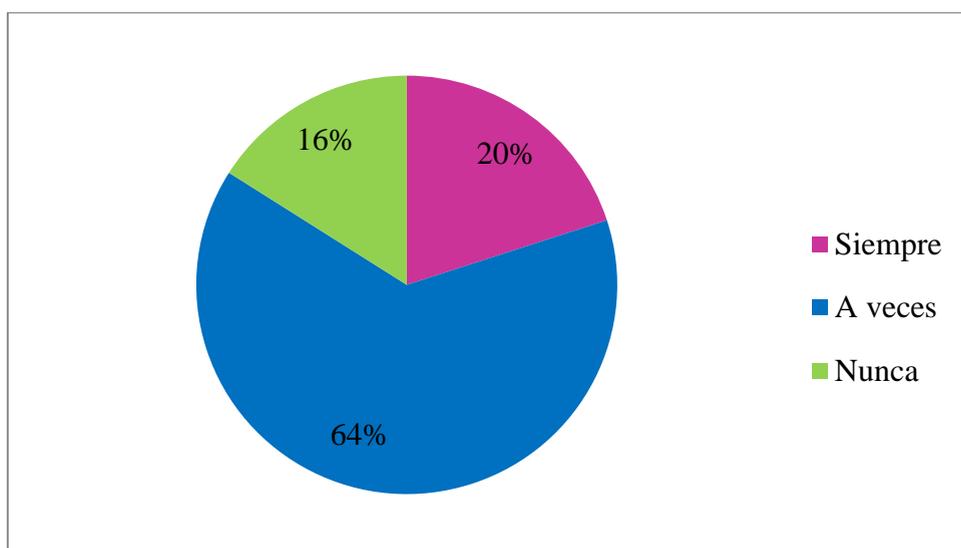
Tabla N° 28 Manifiesta empatía ante un problema

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	20%
A veces	16	64%
Nunca	4	16%
<b>TOTAL</b>	25	100%

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 24 Manifiesta empatía ante un problema



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

**Análisis y Discusión de Resultados**

El 64% de los niños a veces manifiestan empatía ante un problema, el 20% se evidencia que siempre y el 16% que nunca, concluyendo que en el mayor porcentaje de los niños existe un individualismo por efecto del temor dirigido por sus padres a causa de un posible contagio debido al COVID-19.

## 9. Su ánimo está en constantes cambios

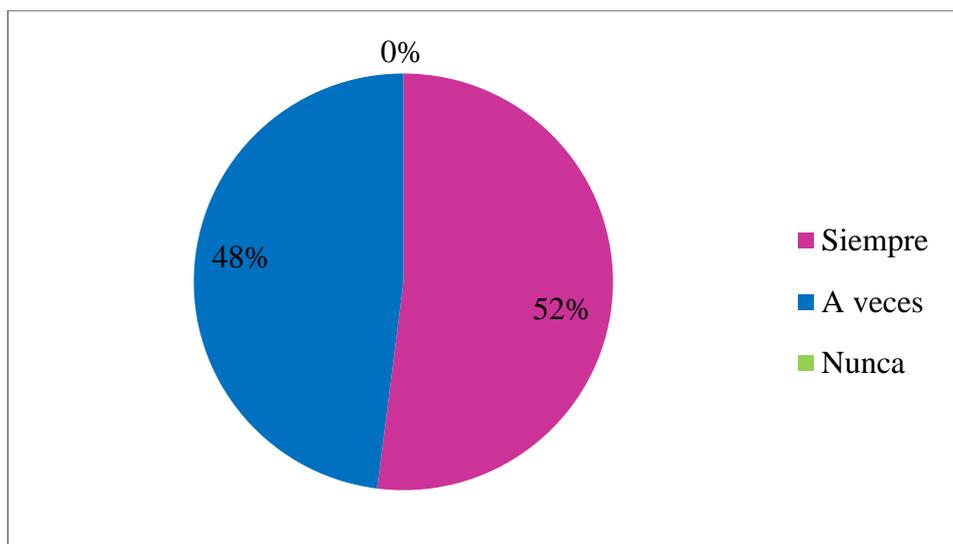
Tabla N° 29 Su ánimo está en constantes cambios

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	52%
A veces	12	48%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 25 Su ánimo esta en constantes cambios



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

**Análisis y Discusión de Resultados**

El 52% de los niños manifiestan que su estado de ánimo siempre está en constantes cambios, el 48% se aprecia que a veces y el 0% que nunca, en conclusión, con los datos obtenidos y con representación del 52%, se constató que sus cambios emocionales varían acorde a la situación durante la jornada de clase impidiendo su estabilidad emocional.

## 10. Su proceder durante la actividad es bueno

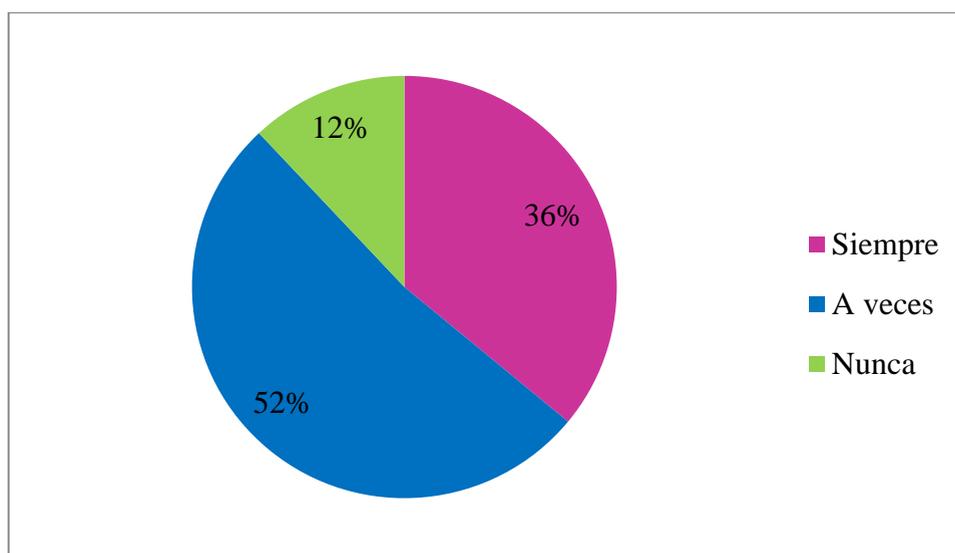
Tabla N° 30 Su proceder durante la actividad es buena

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	36%
A veces	13	52%
Nunca	3	12%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 26 Su proceder durante la actividad es buena



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 52% de los niños a veces demuestran que su proceder durante la actividad es bueno, el 36% diviso que siempre y el 12% que nunca, en conclusión, a la información obtenida la mayoría de los niños tienen un cambio en su comportamiento tales como; cansancio, irritación y distracción.

## 11. Conoce los juegos ancestrales

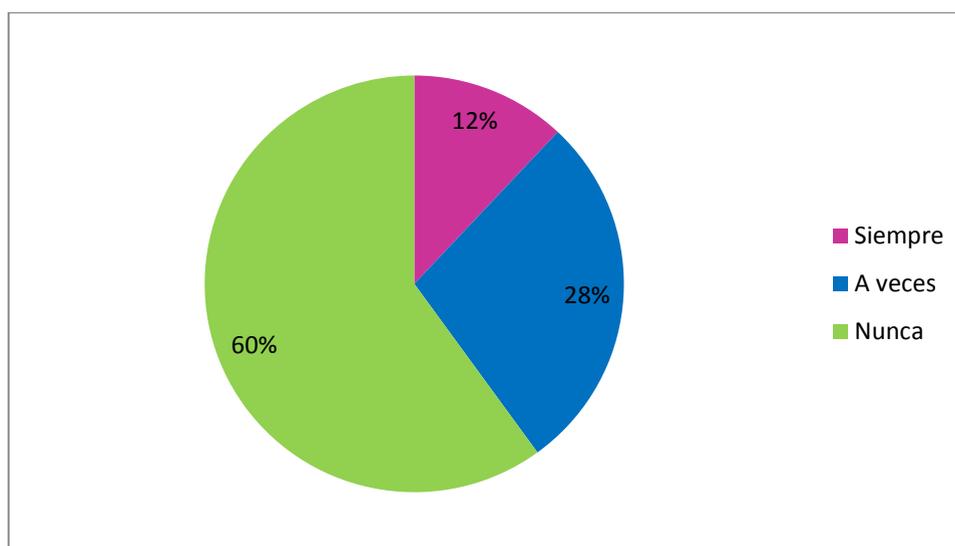
Tabla N° 31 Conoce los juegos ancestrales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	12%
A veces	7	28%
Nunca	15	60%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 27 Conoce los juegos ancestrales



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 60% de los niños demuestran que nunca han conocido un juego ancestral, el 28% dijo que a veces y el 12% que siempre, en conclusión, a la información obtenida la mayoría de los niños no conocen los juegos ancestrales, ya que prefieren utilizar un aparato tecnológico para distraerse.

## 12. Practica los juegos ancestrales

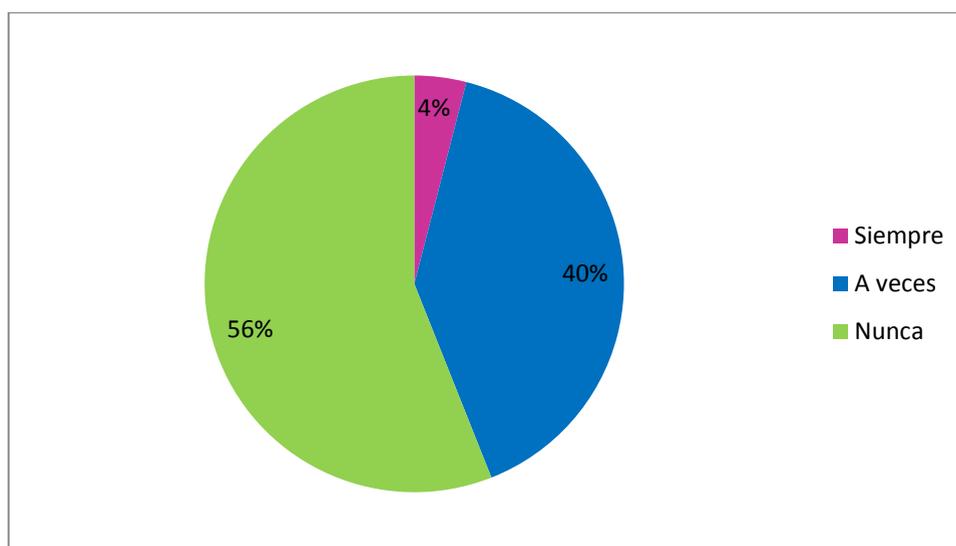
Tabla N° 32 Practica los juegos ancestrales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%
A veces	10	40%
Nunca	14	56%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 28 Practica los juegos ancestrales



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 56% de los niños demuestran que nunca han practicado los juegos ancestrales, el 40% diviso que a veces y el 4% que siempre, se deduce que el 96% de los niños no practican los juegos ancestrales, ya que están en una era donde la tecnología a formado parte del estilo de vida de las personas y por ende los juegos están siendo olvidados.

### 13. Comprende las instrucciones del juego ancestral

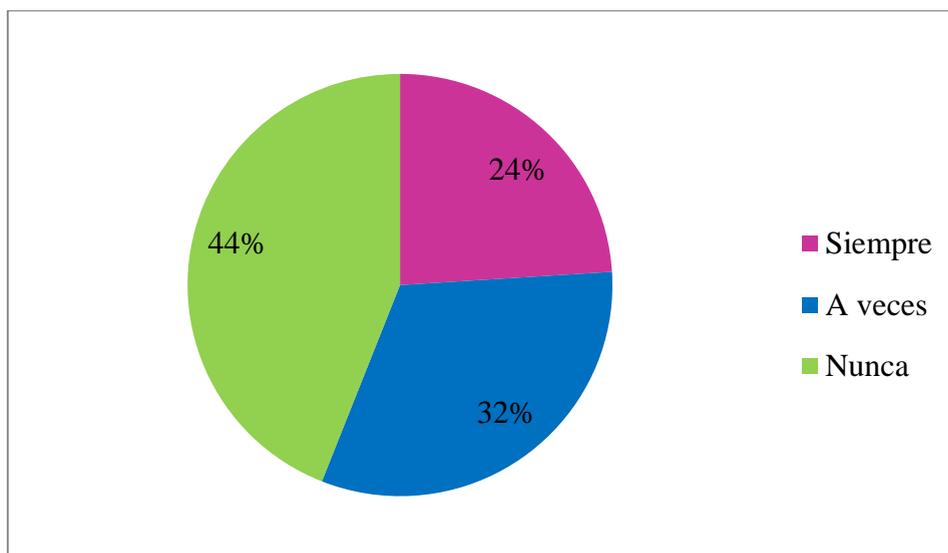
Tabla N° 33 Comprende las instrucciones del juego ancestral

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	24%
A veces	8	32%
Nunca	11	44%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 29 Comprende las instrucciones del juego ancestral



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

### Análisis y Discusión de Resultados

El 44% de los niños reflejan que nunca comprenden las instrucciones del juego ancestral, el 32% insinúan que a veces y el 24% que siempre, se evidencia con el 76% como dato importante para nuestra investigación, que los niños no conocen los juegos ancestrales, por ende, les cuesta trabajo seguir las instrucciones del juego.

#### 14. Participa con alegría en los juegos ancestrales

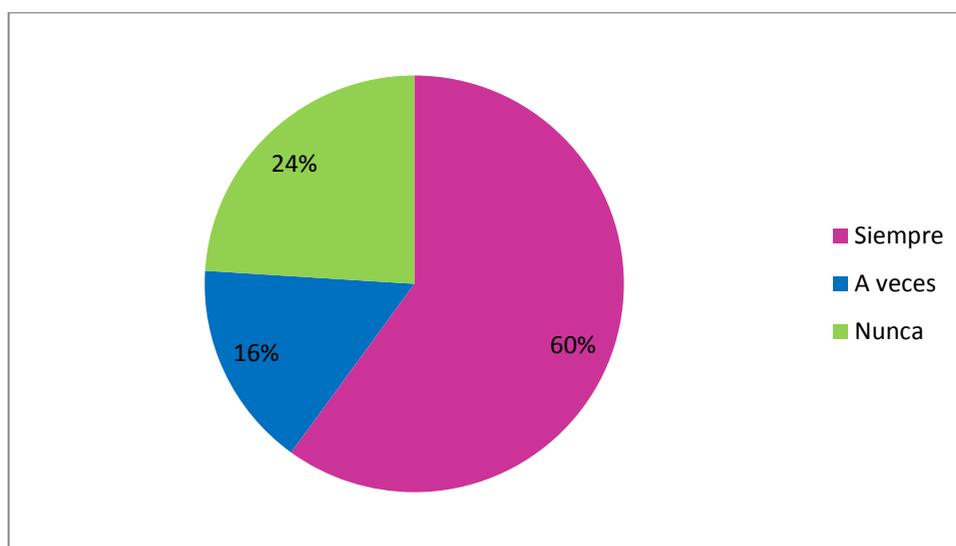
Tabla N° 34 Participa con alegría en los juegos ancestrales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	60%
A veces	4	16%
Nunca	6	24%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 30 Participa con alegría en los juegos ancestrales



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

#### Análisis y Discusión de Resultados

El 60% de los niños siempre demuestran alegría a la hora de practicar los juegos ancestrales, el 24% diviso que nunca y el 16% que a veces, concluyendo que existe una gran mayoría de niños que disfrutan practicar los juegos ancestrales, ya que comparten en un ambiente libre con otros niños de su edad y aprenden de su cultura.

## 15. Juega cuando se requiere

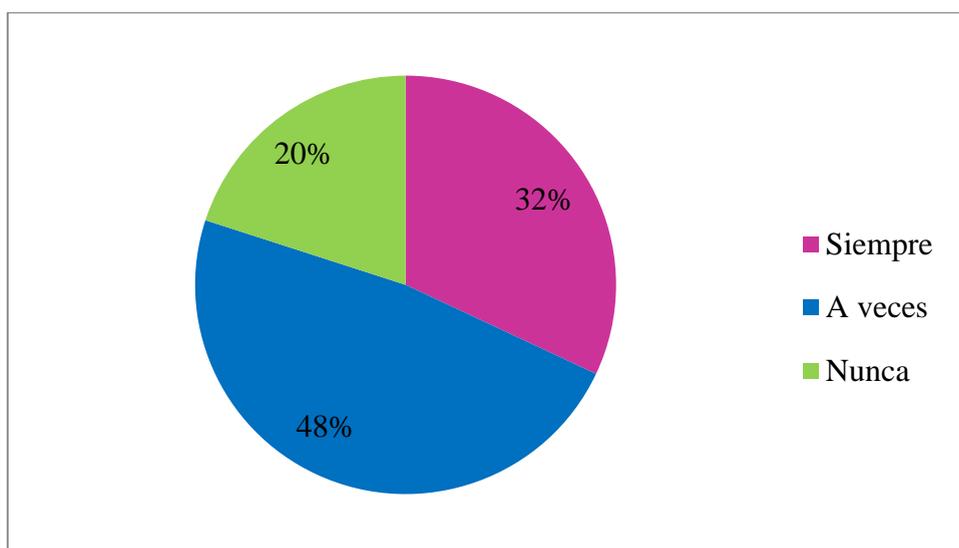
Tabla N° 35 Juega cuando se requiere

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	32%
A veces	12	48%
Nunca	5	20%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

Gráfico N° 31 Juega cuando se requiere



Fuente: Chasiloa y Jácome

Fecha: 05/02/2022

**Análisis y Discusión de Resultados**

El 48% de los niños expresan que a veces juegan cuando se requiere, el 32% presentan que siempre y el 20% que nunca, se concluye que por el COVID-19 la mayoría de los niños no han tenido la posibilidad de practicar juegos grupales, conociendo que tienen mucha influencia para el desarrollo del área socioemocional.

## 11.2. ANALISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS

Después de haber obtenido los resultados de la encuesta realizada a los padres de familia del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo” con el fin de conocer el estado socioemocional que tuvieron sus hijos e hijas como consecuencia del confinamiento por el COVID-19, uno de los efectos negativos y más alarmantes que se ha observado al momento de realizar el análisis y discusión de los resultados, es que los niños han salido afectados en su área social y emocional, reflejando un estado de estrés debido a que estuvieron expuestos a un cambio en su estilo de vida, mismo que les limitaba a realizar actividades con otros niños, es por eso, que también se da a conocer que hubo una escasa interrelación. También se deduce que su área social ha sido perjudicada por mantenerse en un entorno constante sin la posibilidad de interactuar y/o realizar actividades lúdicas como son los juegos grupales. Dichas afecciones no influyen solo en los niños, sino que también se refleja una desvalorización de los juegos ancestrales por parte de la sociedad, dejando a un lado los beneficios que conllevan la práctica de dichos juegos en un ambiente educativo y familiar, por tal motivo los padres manifiestan la importancia de retomar los juegos, ya que sus hijos están sometidos a la tecnología cohibiéndose la posibilidad de relacionarse de forma natural, divertida y creativa contribuyendo al deterioro de sus habilidades y destrezas socioemocionales

De acuerdo, a los datos obtenidos en la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 4 a 5 años, las actitudes de los mismos afirman todo lo antes mencionado por los padres de familia, es decir, durante el desarrollo de la clase se pudo observar que les cuesta trabajo mantener su atención a causa de realizar diferentes actividades que no son parte del desarrollo de la clase, siendo la consecuencia de una costumbre por mantenerse en casa, perjudicando así la adquisición de nuevos conocimientos. Por otra parte, debido al estado de estrés que presentan, la participación no es voluntaria en la mayoría de los niños observados, como también se refleja a veces una irritación. Otro dato perturbador, es que a los niños les cuesta trabajo entender las instrucciones de los juegos ancestrales debido a la falta de práctica, pero se observó que los niños sienten una emoción por conocer juegos que no habían sido parte de su desarrollo, ya que no hubo la posibilidad de realizar dichos los juegos

dentro del hogar. Finalmente, el COVID-19 ha afectado sin duda alguna a los más pequeños del hogar con respecto al área socioemocional, dado que, no se observa el mismo dinamismo, participación, alegría, interacción, esencia y actitud que identifica a un niño de esa edad.

## **12. IMPACTOS**

### **12.1. Impacto social**

El presente proyecto de investigación tiene un impacto social, ya que, que estos juegos han trascendido de generación en generación dentro de nuestra cultura. Al realizar esta investigación lo que se desea es que la práctica de los juegos ancestrales perduren en las comunidades y que puedan ser integrados en la sociedad y en centros educativos, con la finalidad de generar cambios positivos en las habilidades y destrezas socioemocionales en los niños, que se han visto afectadas por el confinamiento a causa del COVID-19.

## **13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO**

Por ser un proyecto social y no aplicable no tiene presupuesto.

## **14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **14.1. Conclusiones**

- Se determina que el juego ancestral grupal tiene beneficios al momento de ser aplicado durante la primera etapa de una persona, ya que le ayuda a expresar y desarrollar sus emociones, a relacionarse con facilidad y entablar un acercamiento con otros niños de su edad a la hora de jugar. Esto contribuye directamente con el área socioemocional del niño que ha sido afectada por el COVID-19.
- Se concluye que, el área socioemocional del niño se ha visto afectada por la confinamiento a causa del COVID-19, reflejando en ellos síntomas como el estrés, la ansiedad, la depresión y la inactividad en clases, siendo factores que perjudican en el desarrollo emocional, formando personas dependientes a la hora de tomar decisiones y creando consecuencias futuras como la anti socialización con niños de su edad o personas adultas.

- Considerando que los juegos ancestrales grupales son amplios dentro del territorio ecuatoriano (dependiendo de la región), se han determinado juegos acordes a la edad para el fortalecimiento del área socioemocional como; el pan quemado, el puente se ha caído, el florón, entre otros. Sabiendo que estos juegos son de gran importancia y además son parte de nuestra cultura, la comunidad educativa y los padres de familia han dejado de lado la práctica de éstos, provocando estrés, desinterés, falta de interrelación en el niño.
- En base a los resultados que se obtuvieron en la investigación, se concluye que existe una desvalorización de los juegos ancestrales grupales que por generaciones se han practicado. Actualmente, estos juegos no están incluidos en una planificación educativa y por lo tanto, no contribuyen completamente con el desarrollo del área socioemocional del niño, a pesar de la alta influencia que tienen dentro del proceso de enseñanza.

#### **14.2. Recomendaciones**

- Se recomienda, poner en práctica los juegos ancestrales en los niños de inicial que ayuden a disminuir el estrés, la ansiedad, la depresión y la inactividad en clases y a su vez busquen mejorar su estado de ánimo, su actitud y el desarrollo socioemocional que se han visto afectados por el aislamiento en efecto al COVID-19.
- Una vez retomadas las clases presenciales, se sugiere que los docentes se propongan aplicar juegos ancestrales grupales para fortalecer el área socioemocional del niño, ya que en el transcurso del confinamiento aparecieron cambios en la actitud y aptitud del menor, provocando estrés causada por el aislamiento social.
- Con el paso del tiempo los juegos ancestrales han perdido su práctica dentro de las comunidades, por ello, es recomendable que este tipo de juegos estén incluidos en un plan educativo, para un completo desarrollo en las habilidades socioemocionales que necesita un niño.
- Se recomienda a las docentes del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”, sean capacitadas sobre la importancia de los juegos ancestrales y actúen ante la pérdida de los mismos, para proporcionar una sólida enseñanza, evitando retrocesos educativos y culturales.

## 15. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, E. (2020). Educación Socioemocional. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(20), 391-393.  
<https://www.redalyc.org/journal/5886/588663787023/588663787023.pdf>
- Aguilar, M. y Paz, J. (2019). *JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA DIMENSION EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD CÓRDOBA UBICADO EN LA CIUDAD SANTIAGO DE CALI*. [tesis de especialización, UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI].  
<https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGO%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, J. (Septiembre de 2020). *MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN ONLINE. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA RECOLECTAR DATOS*:  
[https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2237/1/AriasGonzales\\_MetodosDeInvestigacionOnline\\_libro.pdf](https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2237/1/AriasGonzales_MetodosDeInvestigacionOnline_libro.pdf)
- Arispe, C. et.al. (2020). La investigación científica: *Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador.  
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Astudillo, B. (2018). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI "PADRE PABLO FINK" UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMING DE LOS TSACHILAS, CANTON SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2018*. [proyecto de titulación, INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN]  
<http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/1845/39.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caballero, R. (2019). *EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES*. [tesis de

titulación, UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA]  
[http://200.37.102.150/bitstream/USIL/8860/1/2019\\_Diaz-Lajara.pdf](http://200.37.102.150/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf)

Caballero, L. (Diciembre de 2017). *EL CAMINO DEL ÉXITO DE LAS ENCUESTAS Y ENTREVISTAS*. Universidad Cooperativa de Colombia Sede Ibagué:  
[https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/20367/1/2017\\_NC\\_E1%20camino%20del%20C3%A9xito%20de%20las%20encuestas\\_Caballero.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/20367/1/2017_NC_E1%20camino%20del%20C3%A9xito%20de%20las%20encuestas_Caballero.pdf)

Cadena, P. et.al. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 6.

Casas, M. Contreras, J y Romero, A. (2018). *La estimulación socio-afectiva para favorecer el vínculo familiar de los niños y niñas entre 0 y 13 años* [proyecto de investigación inédita, Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá D.C].  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1842/casas\\_maria\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1842/casas_maria_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cifuentes, A y Navas, A. (2020). *Confinamiento domiciliario por covid-19 y la salud mental de niños y adolescentes en la población ecuatoriana, período marzo - junio 2020* [tesis de titulación inédita, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].  
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18656/8%20TESIS%20CONCLUIDA%20EN%20FORMATO%20PDF%20CIFUENTES%20ONAVAS%20COVI%20Y%20CONFINMIENTO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Daza, A., Illidge, M., & Carabalí, A. (2020). LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS ANCESTRALES COMO MECANISMO DE VALORACIÓN CULTURAL Y FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES SOCIALES. *Prisma Social N° 30 JUEGOS Y GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y COMUNITARIO*, 207-228.

- Fundación CAP. (2020). *Aprendizaje socioemocional: ¿Qué es y cómo desarrollarlo?* Subsecretaría de Educación Parvularia, Chile. [http://www.fundacioncap.cl/wp-content/uploads/2020/08/Aprendizaje\\_socioemocional.pdf](http://www.fundacioncap.cl/wp-content/uploads/2020/08/Aprendizaje_socioemocional.pdf)
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: Manual Autoformativo Interactivo*. Universidad Continental. [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO\\_UC\\_EG\\_MAI\\_UC0584\\_2018.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf)
- Garay, C. (19 de Julio de 2020). *Metodología de la investigación*. UNIVERSIDAD DE PANAMÁ: <https://crubocas.up.ac.pa/sites/crubocas/files/2020-07/3%20M%C3%B3dulo%2C%20%2C%20EVIN%20300.pdf>
- García, C., Recalde, M., & Miranda, D. (14 de Marzo de 2021). *Ciencias Económicas y Empresariales*. Impacto psicológico en la población pediátrica durante el Covid-19: <file:///C:/Users/hp/Downloads/2454-13189-3-PB.pdf>
- Gil-Fortoul, D. (2021). Impacto psicológico de la pandemia: Análisis temático de experiencias emocionales en Ecuador. *CienciAmérica*, 10(1). <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/362/719>
- Instituto Nacional del Cáncer. (s.f.). *Diccionario del NCI, COVID-19*. <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/covid-19>
- Gualotuña, M. (2017). *Recursos metodológicos para el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 – 6 años en la Unidad Educativa Manuela Espejo* [tesis de titulación inédita, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13870/1/T-UCE-0010-P020-2017.pdf>
- Jalk, B. (2016). *Desarrollo socioemocional de los niños según percepción del cuidador principal*. Institución educativa inicial N°028-marz-El Prado,

*Chachapoyas, 2014* [tesis de titulación inédita, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas].  
<http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/182/Desarrollo%20socioemocional%20de%20los%20ni%C3%B1os%20seg%C3%BAn%20percepci%C3%B3n%20del%20cuidador%20principal%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20Inicial%20N%C2%B0%20028-%20Marz-%20El%20Prado%2C%20Chachapoyas%2C%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, S. (2020). *La estimulación temprana del área socioemocional para el desarrollo afectivo en los niños de 0-5 años de edad* [tesis de magister inédita, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].  
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3663/1/TM-ULVR-0179.pdf>

Martínez, V. (2020). *¿Cómo afecta el aislamiento a la salud mental infantil?*  
<https://magazine.oceanomedicina.com/actualidad/efectos-del-aislamiento-social-preventivo-en-ninas-y-ninos>

Ministerio de Educación. (2020, 09 de septiembre). *Caja de herramientas para el desarrollo de la evaluación diagnóstica: elementos conceptuales y recursos metodológicos*. Plan educativo, régimen Sierra-Amazonia.  
[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-5\\_Socioemocional.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-5_Socioemocional.pdf)

Ministerio de Educación. (2016, 11 de noviembre). *Pasa la Voz: Desarrollo socioemocional y aprendizaje*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/NOVIEMBRE-PASA-LA-VOZ.pdf>

Ministerio de Sanidad. (2021, 15 de enero). *Enfermedad por coronavirus, COVID-19*.  
<https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/ccayes/alertasActual/nCov/documentos/ITCoronavirus.pdf>

- Palate, A. (2018). *Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades* [tesis de titulación inédita, Universidad Técnica de Cotopaxi].  
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4541>
- PNUD. (2021, 22 de junio). *COVID-19: la pandemia. La humanidad necesita liderazgo y solidaridad para vencer a COVID-19.*  
<https://www.ec.undp.org/content/ecuador/es/home/coronavirus.html>
- RMirelesC. (2019, 10 de agosto). Educación socioemocional: Habilidades se autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía, colaboración.  
*Mireles: Espacio educativo.*  
<http://mirelesespacioeducativo.blogspot.com/2019/08/educacion-socioemocional-habilidades.html>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, p.1-26.
- Rubio, M. (2021, agosto). *Impacto emocional del COVID-19 en personal de salud de un hospital público de la ciudad de Quito durante los meses de octubre a diciembre del año 2020* [tesis de titulación, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20639/1/TTQ345.pdf>
- Ruiz, M. (2017, 03 de julio). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.* [tesis de grado, Universidad de Cantabria].  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutiérrezMarta.pdf?sequence>
- Sailema, Á y Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador.* Consejo Editorial Universitario.  
<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>

- Toalongo, T. (2021). *Los valores humanos y las relaciones interpersonales en la formación integral de estudiantes en cuarto y sexto año de educación general básica de la institución educativa Luis Cordero Crespo, comunidad de Surampalti, 2018-2019* [tesis de titulación inédita, Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20109/1/UPS-CT009037.pdf>
- Toaquiza, V. (2017). *Tensiones en el desarrollo integral de los niños/as de 3 a 4 años de Educación Inicial dos etapas I del sector rural en el cantón Latacunga* [tesis de titulación inédita, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3996/1/T-UTC-0363.pdf>
- Toro, L. (2020). *Fortalecimiento de las relaciones interpersonales desde los lenguajes expresivos por medio de estrategias lúdico pedagógicas en la institución educativa Jesús María-El Rosal* [proyecto de prácticas, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia, Medellín]. <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/781/Relaciones%20interpersonales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tusev, A, Tonon, L, y Capella, M. (2020). Efectos Iniciales en la Salud Mental por la Pandemia de Covid-19 en algunas Provincias de Ecuador. *INVESTIGATIO*, (15), 11–24. <https://doi.org/10.31095/investigatio.2020.15.2>
- UNICEF. (2020, 07 de octubre). *La salud mental es determinante para que niños, niñas, adolescentes, familias y comunidades puedan salir adelante*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/la-salud-mental-es-determinante-para-que-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-adolescentes-familias-y>

UNICEF. (2021, 14 de enero). *Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación.*

<https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educacion-para-todos-los-ninos-y-ninas-es-el-camino-la-recuperacion>

## 16. ANEXOS

### 16.1. HOJAS DE VIDA

#### Datos Personales

NOMBRES Y APELLIDOS: Hugo Ramiro Razo Ocaña

FECHA DE NACIMIENTO: 1965-06-06

CEDULA DE CIUDADANÍA: 0501422166

ESTADO CIVIL: Casado

NUMEROS TELÉFONICOS: 095-428310 / 032801913

E-MAIL: [negrorazo@yahoo.com](mailto:negrorazo@yahoo.com)



#### Estudios Realizados

NIVEL PRIMARIO: Escuela “Isidro Ayora”

NIVEL SECUNDARIO: “Instituto Vicente León”

NIVEL SUPERIOR: Universidad Central del Ecuador

NIVEL SUPERIOR: Universidad Andina Simón Bolívar

NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi

#### Títulos

PREGRADO: Arquitecto (1994)

POSGRADO: Especialista Superior en Gestión Local (2008)

POSGRADO: Maestría en Ciencias de la Educación mención en Planeamiento y Administración Educativa (título en trámite 2008)

#### Experiencia Laboral

RESIDENTE DE OBRA EN VARIAS CONSTRUCTORAS – QUITO. 1988

MAQUETISTA EN LA CONSTRUCTORA YÉPEZ – QUITO 1990

DIBUJANTE Y RESIDENTE DE OBRA EN LA CONSTRUCTORA LÓPEZ  
LATACUNGA. 1992.

SUPERVISOR DE OBRA EN LA INDUSTRIA METALAGRO FABRICANTE  
DE INVERNADEROS FLORÍCOLAS – QUITO.1997, AV. CORUÑA 1609  
TELF. 505411

PROYECTOS ESPECÍFICOS EN EL DEPARTAMENTO DE PLANIFICACIÓN  
DEL I. MUNICIPIO – LATACUNGA. 1999 – 2001, TELF. 811381

DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI –  
LATACUNGA. 2002 HASTA EL MOMENTO.



## 16.2. HOJAS DE VIDA

### DATOS PERSONALES

**APELLIDOS:** Chasiloa Tipán

**NOMBRES:** Evelyn Andrea

**ESTADO CIVIL:** Soltera

**CÉDULA DE CIUDADANÍA:** 171925469-8

**FECHA DE NACIMIENTO:** 27 de Enero de 1998

**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Aglomerados

**TELÉFONO CELULAR:** 0968954880

**CORREO ELECTRÓNICO:** [andreaeveliin14@gmail.com](mailto:andreaeveliin14@gmail.com)



### ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS

- |                   |  |
|-------------------|--|
| - PRIMARIO        | Colegio Público 9 de Octubre<br>Valencia- España             |
| - COLEGIO         | Unidad Educativa “Daniel Enrique<br>Proaño”, Quito- Ecuador. |
| - TITULO OBTENIDO | Técnico en contabilidad                                      |
| - TERCER NIVEL    | Licenciada en Educación Inicial                              |

### CURSOS RECIBIDOS Y CERTIFICADOS

- Certificado de aprobación en Lengua Extranjera Inglés NIVEL B1.
- Certificado de Taller de Tendencias de la Educación Inicial y Básica
- Curso en Modalidad Virtual “ESTIMULACIÓN ADECUADA”
- Certificado del primer congreso internacional de educación positiva y desarrollo integral infantil
- Certificado de Pedagogía y Andragogía
- Certificado Seminario Internacional de Educación “Currículo, Didáctica e Investigación en la era Digital”
- Certificado en el Congreso Internacional de Vinculación

*Evelyn Andrea Chasiloa*

### 16.3. HOJAS DE VIDA

#### DATOS PERSONALES

**APELLIDOS:** Jácome López

**NOMBRES:** Maritza Nathaly

**ESTADO CIVIL:** Soltera

**CÉDULA DE CIUDADANÍA:** 172181624-5

**FECHA DE NACIMIENTO:** 25 de Julio de 1999

**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Quitumbe

**TELÉFONO CELULAR:** 0984587938

**CORREO ELECTRÓNICO:** [maritza.jacome6245@utc.edu.ec](mailto:maritza.jacome6245@utc.edu.ec)



#### ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS

- |                   |  |
|-------------------|--|
| - PRIMARIO        | Colegio Público San Juan de la Cruz<br>Madrid- España  |
| - COLEGIO         | I.E.S Santamarca Madrid-España<br>Unidad Educativa Academia<br>Aeronáutica “Mayor Pedro Travesari”<br>Quito- Ecuador |
| - TITULO OBTENIDO | Especialidad en Ciencias   |
| - TERCER NIVEL    | Licenciada en Educación Inicial  |

#### CURSOS RECIBIDOS Y CERTIFICADOS

- Certificado de aprobación en Lengua Extranjera Inglés NIVEL B1.
- Certificado de Pedagogía y Andragogía
- Certificado del Primer Congreso Internacional de Educación Emocional Positiva y Desarrollo Integral Infantil
- Certificado “Seminario – Taller Terapia del Lenguaje”
- Certificado Seminario Internacional de Educación “Currículo, Didáctica e Investigación en la era Digital”
- Curso en Modalidad Virtual en Jornadas Internacionales de Recreación Juego y Aprendizaje
- Certificado Seminario Nacional Pedagógico y de Investigación Educativa
- Certificado en el Congreso Internacional de Vinculación
- Curso en Modalidad Virtual “ESTIMULACIÓN ADECUADA”

*Maritza*

## 16.4. INSTRUMENTOS

### ENCUESTA

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

### CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL



### Encuesta para padres de familia CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SEMILLITAS “CÉSAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO”

La presente encuesta forma parte del trabajo de investigación titulado: “Juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial”. Con el objetivo diagnosticar el ámbito socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo” después del confinamiento ocasionado por del COVID-19.

### CUESTIONARIO

**Indicaciones:** Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X únicamente una opción, responda con mayor veracidad.

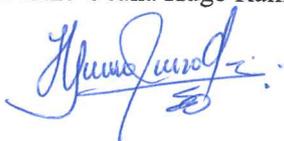
Encuestadoras: Evelyn Chasiloa y Maritza Jácome

1. ¿Cómo considera que se sintió su hijo frente a la cuarentena?
  - a. Feliz
  - b. Enojado
  - c. Asustado
  
2. ¿Durante la cuarentena que familiares acompañaron a su hijo?
  - a. Mamá
  - b. Papá
  - c. Otros
  
3. ¿Algún familiar cercano al niño estuvo contagiado de COVID?
  - a. Si
  - b. No

4. ¿Qué actividades pudo realizar el niño durante la cuarentena?
  - a. Salir al parque ( )
  - b. Compartir con sus familiares ( )
  - c. Juegos ( )
5. ¿Cree que su hijo se ha visto afectado emocionalmente debido al confinamiento por el COVID-19?
  - a. Si ( )
  - b. No ( )
  - c. A veces ( )
6. ¿Qué tipo de juegos ancestrales conocen o han practicado con su hijo o hija?
  - a. El trompo ( )
  - b. El florón ( )
  - c. El pan quemado ( )
7. ¿Qué dificultades se presentaron durante el confinamiento en casa?
  - a. Discusiones en casa ( )
  - b. Actitud diferente del niño ( )
  - c. Ambiente irritable ( )
  - d. Educación deficiente ( )
8. Si la respuesta anterior seleccionó el literal b, ¿Qué nueva actitud manifestó su hijo?
  - a. Irritabilidad ( )
  - b. Depresión ( )
  - c. Ansiedad ( )
  - d. Estrés ( )
9. ¿Qué actividades dentro del hogar puso en práctica su hijo durante la cuarentena?
  - a. Ayudar a poner la mesa ( )
  - b. Tender su cama ( )
  - c. Recoger sus juguetes ( )
  - d. Vestirse solo ( )
10. ¿Conjuntamente con los niños han podido realizar actividades que les agrade?
  - a. Si ( )
  - b. No ( )
  - c. A veces ( )
11. ¿Qué emociones presento el niño en su primer día de clases?
  - a. Emocionado ( )
  - b. Desinteresado ( )
  - c. Frustrado ( )

12. ¿Utiliza motivaciones para que el niño asista a clases?
- a. Siempre ( )
  - b. Casi siempre ( )
  - c. Nunca ( )
13. ¿Presenta su hijo cambios en el carácter durante el juego con otros niños?
- a. Si ( )
  - b. No ( )
  - c. A veces ( )
14. ¿Cree que es importante la práctica de los juegos ancestrales en su hijo?
- a. Si ( )
  - b. No ( )
  - c. Tal vez ( )
15. ¿Considera usted que los juegos ancestrales se han desvalorizado ante la sociedad?
- a. Si ( )
  - b. No ( )
  - c. Tal vez ( )

Validado por el docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi  
MsC. Razo Ocaña Hugo Ramiro



# FICHA DE OBSERVACIÓN



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**  
**CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL**  
**ENTRO DE EDUCACION INICIAL SEMILLITAS "CESAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO"**

## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS

La presente encuesta forma parte del trabajo de investigación titulado: "Juegos ancestrales y el desarrollo socioemocional después del confinamiento a causa del COVID-19, en los niños de Educación Inicial"

ACTITUD A EVALUAR: SOCIOEMOCIONAL

PARALELO:

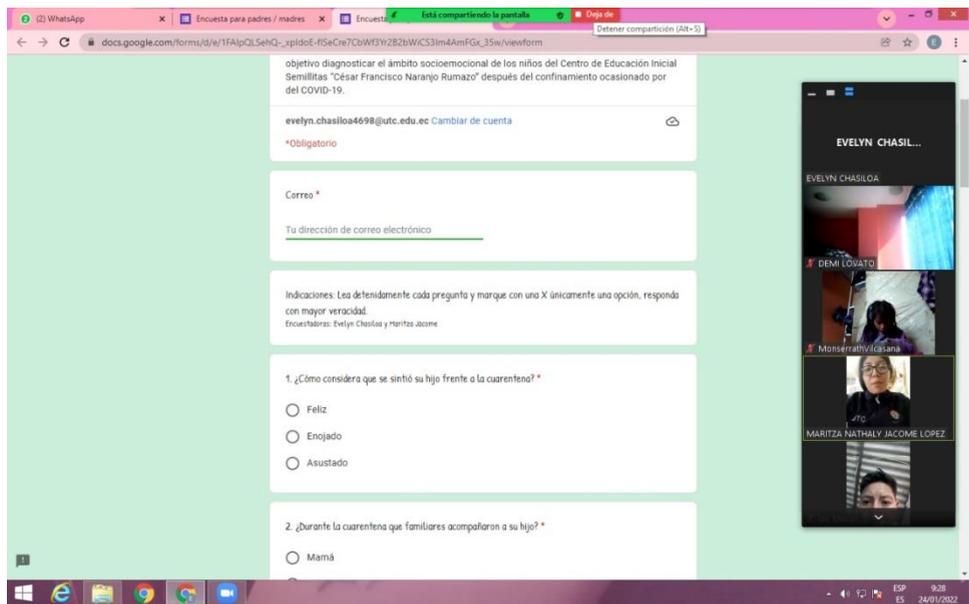
INTRUCCIONES: NUMERAR DEL 0 AL 2; 0 = NUNCA, 1 = A VECES Y 2 = SIEMPRE

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ACTITUDES											OBSERVACIONES				
		INTERACTUA EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	PRESENTA PROBLEMAS DE ATENCIÓN DISPERSA	IRRITACIÓN CON FACILIDAD	DISTRACCIÓN EN EL AULA DE CLASE	DISMINUCIÓN DEL INTERÉS EN SUS ACTIVIDADES	DEMUSTRAS SUS ESTADOS EMOCIONALES	PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA	MANIFIESTA EMPATÍA ANTE UN PROBLEMA	SU ÁNIMO ESTA EN CONSTANTES CAMBIOS	SU PROCEDER DURANTE LA ACTIVIDAD ES BUENA	CONOCE LOS JUEGOS ANCESTRALES		PRÁCTICA LOS JUEGOS ANCESTRALES	COMPRENDE LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO ANCESTRAL	PARTICIPA CON ALEGRÍA EN LOS JUEGOS ANCESTRALES	JUEGA CUANDO SE REQUIERE
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	
21																	
22																	
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	

Validado por el docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi  
 MSc. Razo Ocaña Hugo Ramiro

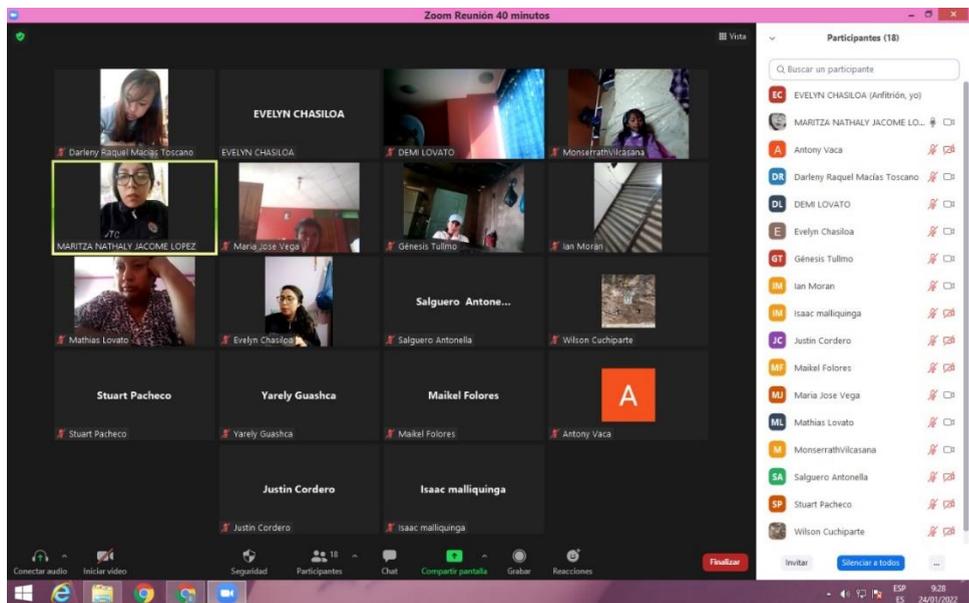
## 16.5. FOTOGRAFIAS

### Fotografía N°1



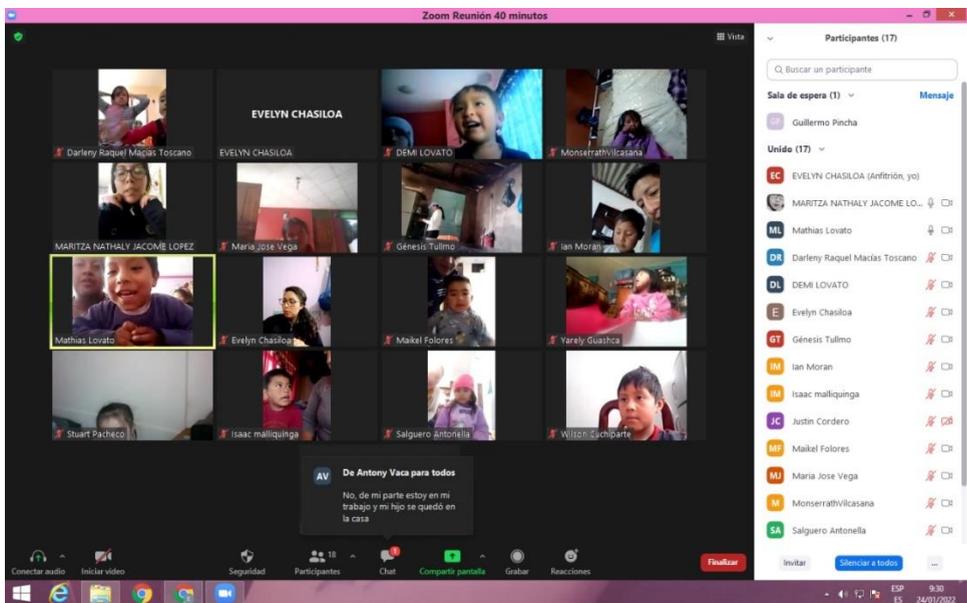
Elaborado por: Chasiloa y Jácome  
Descripción: Encuesta a padres de familia  
Fecha: 24/01/22

### Fotografía N°2



Elaborado por: Chasiloa y Jácome  
Descripción: Encuesta a padres de familia  
Fecha: 24/01/22

### Fotografía N°3



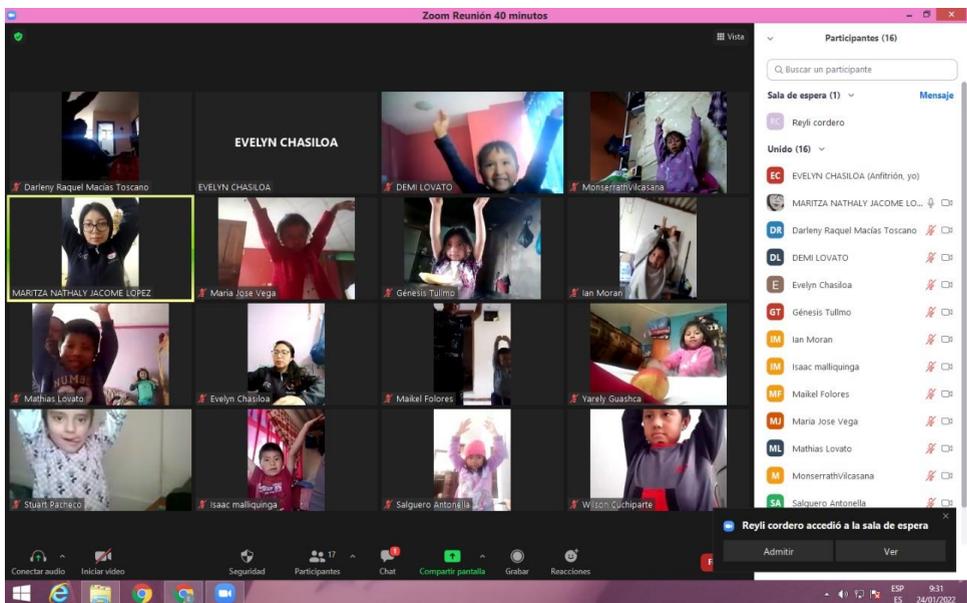
Elaborado por: Chasiloa y Jácome.  
Descripción: Aplicación de la ficha de observación.  
Fecha: 24/01/22

### Fotografía N°4 Ficha de observación



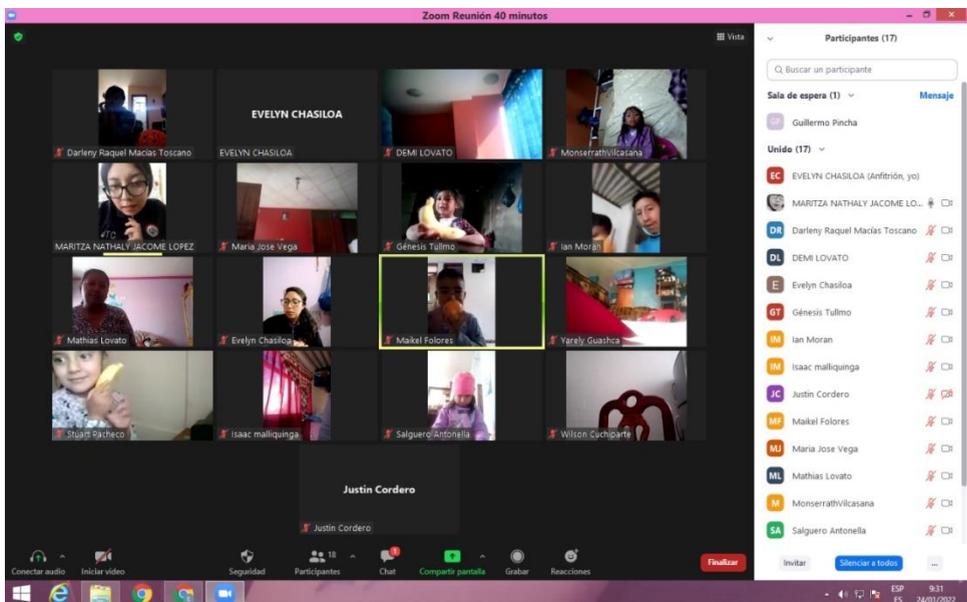
Elaborado por: Chasiloa y Jácome.  
Descripción: Aplicación de la ficha de observación  
Fecha: 24/01/22

### Fotografía N°5



Elaborado por: Chasiloa y Jácome  
Descripción: Aplicación de la ficha de observación  
Fecha: 24/01/22

### Fotografía N°6



Elaborado por: Chasiloa y Jácome  
Descripción: Aplicación de la ficha de observación  
Fecha: 24/01/22