



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA POTENCIALIZADORA EN EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CRISTÓBAL COLÓN” DE LA COMUNIDAD DE BARCELONA, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA EN EL PERÍODO 2011 – 2012

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORA:

MÓNICA CINTHYA POZO PRUDENTE

TUTORA:

Lcda. MÓNICA TOMALÁ CHAVARRÍA

La Libertad – Ecuador

Noviembre - 2012



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA POTENCIALIZADORA EN EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CRISTÓBAL COLÓN” DE LA COMUNIDAD DE BARCELONA, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA EN EL PERÍODO 2011 – 2012

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORA:

MÓNICA CINTHYA POZO PRUDENTE.

TUTORA:

Lcda. MÓNICA TOMALÁ CHAVARRÍA

La Libertad – Ecuador

Noviembre - 2012

La Libertad, Noviembre del 2012

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del trabajo de investigación **“Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena en el período 2011 – 2012”**, elaborado por la Prof. Mónica Cinthya Pozo Prudente, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría
TUTORA

La Libertad, Noviembre del 2012

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Mónica Cinthya Pozo Prudente, portadora de la cédula de ciudadanía N°, 0922758347 Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, en calidad de autora del presente trabajo de investigación “Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena en el período 2011 – 2012”, certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas de otros autores utilizadas para el desarrollo del proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Atentamente,

Mónica Cinthya Pozo Prudente
C.I. 0922758347

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla
DIRECTORA DE CARRERA DE
DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría
DOCENTE TUTORA

MSc. Ana Quinde Mateo.
DOCENTE DEL ÁREA

Abg. Milton Zambrano Coronado MSc.
SECRETARIO GENERAL

PROCURADOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a mi querida mamá Francia Prudente Bacilio por estar siempre conmigo apoyándome moralmente, quien sin duda alguna confió en el esfuerzo, dedicación y perseverancia de mi persona gracias a ella hoy he logrado llegar a la meta de ser una profesional en Ciencias de la Educación para así contribuir al desarrollo de la Provincia de Santa Elena y de la nación ecuatoriana.

De igual manera va dedicado a mis hermanos (hermanas) que con sus abrazos y alegría siempre están apoyándome en todo momento.

Mónica

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por derramar sus bendiciones y darme la capacidad de reflexión, asimilación de conocimientos necesarios para esta preparación profesional.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación en su Carrera de Educación Parvularia por abrir sus puertas y permitirme ser parte integral de la formación académica y llevarme a conocer los últimos avances científicos y tecnológicos del nuevo milenio por medio de cada catedrático que impartió sus conocimientos.

A mis compañeras de clase por brindarme su amistad e impulsarme a continuar con el desarrollo de este proyecto educativo.

A la licenciada Mónica Tomalá Chavarría por el apoyo y valioso aporte en el direccionamiento de la elaboración de este trabajo de titulación.

Mónica

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Pág.
PORTADA	i
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DE TESIS	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1. Contextualización	3
1.2.2. Análisis crítico	5
1.2.3. Prognosis	7
1.2.4. Formulación del problema	8
1.2.5. Preguntas directrices	8
1.2.6. Delimitación de la investigación	9
1.3. Justificación	10
1.4. Objetivos	11
1.4.1. General	11
1.4.2. Específicos	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Investigaciones Previas	12
2.1.1. Historia del centro de educación Cristóbal Colón	13
2.2. Fundamentación Filosófica	15
2.2.1 Fundamentación Pedagógica	16

2.3. Fundamentación Legal	17
2.3.1. La Constitución Política de la República del Ecuador	17
2.3.2. Código de la niñez y adolescencia	18
2.3.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural	20
2.4. Categorías fundamentales	21
2.4.1 Los juegos tradicionales	21
2.4.2. Concepto de juegos tradicionales	23
2.4. 2.1 Tipos de juegos tradicionales en el Ecuador	25
2.4.2.2. Según número de personas que juegan	26
2.4.2.3.. Los juegos y sus protagonistas	30
2.4.2.4. Tipos de juegos tradicionales y su forma de jugar	31
2.4.2.5. Enseñar y aprender jugando	35
2.4.3. Desarrollo socio-educativo	36
2.4.3.1. Problema de la situación didáctica	37
2.4.3.2 Importancia de la familia en el desarrollo socioeducativo del niño	39
2.4.3.3. La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico	42
2.4.3.4. Juego desarrollo socio educativo del niño	43
2.4.3.5. Enfoque socioeducativo	44
2.4.3.6 El uso del juego tradicional dentro del aula	46
2.5. Hipótesis	47
2.6. Señalamientos de las variables	47
2.6.1. Variable independiente	47
2.6.2. Variable dependiente	47

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque Investigativo	48
3.2. Modalidad básica de la investigación	48
3.3. Nivel o tipo de investigación	49
3.4. Técnicas e instrumentos	50
3.5. Población y muestra	50
3.5.1. Cálculo de la muestra	50
3.6. Operación de las variables	52
3.7 Técnicas e instrumentos de la investigación	54
3.8. Instrumentos de la investigación	55
3.9. Cámara fotográfica	55
3.10. Plan de recolección de la información	56
3.10.1. Plan de procesamiento de la información	57
3.10.2. Lista de cotejo aplicada a niños (as)	58

3.10.3. Encuesta a padres de familia	63
3.10.4. Entrevista a los profesores	73
3.10.5. Conclusiones y recomendaciones	76
3.10.6. Conclusiones	76
3.10.7. Recomendaciones	77

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

4.1. Antecedente de la propuesta	78
4.2 Justificación	79
4.3. Importancia	80
4.3.1 Factibilidad	80
4.4. Objetivos	81
4.4.1 Objetivo general	81
4.4.2. Objetivos específicos	81
4.5 Fundamentaciones	81
4.5.1. Fundamentación teórica	81
4.5.2. Fundamentación psicológica	82
4.5.3. Fundamentación pedagógica	82
4.5.4 Visión	83
4.5.5. Misión	83
4.5.6. Beneficiario	83
4.5.7. Impacto social	83
4.6. Metodología de plan de acción	84
4.6.1. Cronograma del plan de acción	85
4.6.2. Estructura de las unidades de las guías de juegos tradicionales	89
4.6.3 Tema N° 1: Socialización de la guía de juegos tradicionales	90
4.6.4. Tema N° 2: El juego del ensacado	91
4.6.5. Tema N° 3: Carrera de tres pies	94
4.6.6. Tema N° 4: La rayuela	97
4.6.7. Tema N° 5: La carretilla	100
4.6.8. Tema N° 6: Pelea de gallos	103
4.6.9. Tema N° 7: Piedras al río	106
4.6.10. Tema N° 8: El huevo y la cuchara	109
4.6.11. Tema N° 9: Las bolichas	112
4.6.12. Tema N° 10: Corridas de cintas	115
4.6.13. Tema N° 11: El pan quemado	118
4.6.14. Tema N° 12: El baile de la silla	121
4.6.15. Tema N° 13: El teléfono dañado	124
4.6.16. Tema N° 14: El cartero	127

4.6.17. Tema N° 15: La gallina ciega	130
4.6.18 Temas N° 16: Las ollitas	133
4.7. Administración	136

CAPÍTULO V:

5.1. Recursos	137
5.1.1. Humanos	137
5.1.2. Materiales	137
5.1.3 Presupuesto operativo	138
5.2. Cronograma	139
5.3. Bibliografía	140
5.4. Glosario	142

ÍNDICE DE CUADROS

	Páginas	
CUADRO N° 01	Población	50
CUADRO N° 02	Operacionalización de las variables independientes	52
CUADRO N° 03	Operacionalización de las variables dependientes	53
CUADRO N° 04	Plan de recolección de la información	56
CUADRO N° 05	Plan de procesamiento de la información	57
CUADRO N° 06	El niño (a) participa con entusiasmo a la hora de realizar los juegos tradicionales	58
CUADRO N° 07	El niño (a) se desplaza por el campo de juego sin dificultad	58
CUADRO N° 08	El niño (a) el niño coordina movimiento con sus compañeros	59
CUADRO N° 09	El niño (a) el niño sigue las indicaciones como lo indica la docente	59
CUADRO No. 10	El niño (a) tiene posición al caminar al ejecutar los juegos tradicionales	60
CUADRO No. 11	El niño (a) corre con seguridad	60
CUADRO No. 12	El niño (a) salta de un sitio a otro alternando los pies	61
CUADRO No. 13	El niño (a) se ubica en el tiempo y espacio	61
CUADRO No. 14	El niño (a) se socializa mediante la ejecución de juegos tradicionales	62
CUADRO No. 15	El niño (a) presenta interés por los juegos tradicionales	62
CUADRO No. 16	¿Conoce usted sobre los juegos tradicionales?	63
CUADRO No. 17	¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?	64
CUADRO No. 18	Aprendizaje de los niños y niñas	65
CUADRO No. 19	Desarrollo físico, actitudinal en los niños y niñas	66
CUADRO No. 20	Movimiento adecuado de los niños y niñas	67
CUADRO No. 21	Desarrollo socio-educativo	68
CUADRO No. 22	Los niños enseñan a los educandos de otros niveles	69
CUADRO No. 23	¿Practica los juegos tradicionales con su hijo?	70
CUADRO No. 24	¿Utilizan los juegos tradicionales para el desarrollo de su clase?	71
CUADRO No. 25	Actividades motoras lúdicas	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO N° 1 Juegos tradicionales	63
GRÁFICO N° 2 Rescate de juegos tradicionales	64
GRÁFICO N° 3 Aprendizaje de los juegos tradicionales	65
GRÁFICO N° 4 Desarrollo físico de los niños	66
GRÁFICO N° 5 Desarrollo adecuado de movimiento del cuerpo	67
GRÁFICO N° 6 Potencia los juegos tradicionales	78
GRÁFICO N° 7 Utilización de los juegos tradicionales	69
GRÁFICO N° 8 Los juegos tradicionales y la familia	70
GRÁFICO N° 9 Los juegos tradicionales en aula	71
GRÁFICO N° 10 Actividades motoras lúdicas	72

GRÁFICOS DE LOS ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 Encuesta padres de familia	144
Anexo 2 Lista de cotejo	146
Anexo 3 Entrevista a las profesoras docente parvulario	147
Anexo 4 Entrevista a el director	148
Anexo 5 Grupos de niños practicando los juegos tradicionales	149
Anexo 6 Se observa cómo se realiza el juego de la gallina ciega	150
Anexo 7 Los niños participan en una juego de integración	151
Anexo 8 Unos de los juegos tradicional más llamativo	152
Anexo 9 Se observa ejecutar el juego tradicional de las bolichas	153
Anexo 10 Se observa a los niño realizar el juego tradicional de tres	154



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA POTENCIALIZADORA EN EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CRISTÓBAL COLÓN” DE LA COMUNIDAD DE BARCELONA, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA EN EL PERÍODO 2011-2012”.

Autora: Mónica Cinthya Pozo Prudente
Email: prudentemonica@hotmail.com
Tutora: Lda. Mónica Tomalá Chavarría
C.E. B. Cristóbal Colón
Noviembre: 2012

RESUMEN

El propósito de la investigación es abordar la problemática que tiene la práctica educativa relacionada con el papel que desempeña la educación inicial como fuente importante para el desarrollo infantil. Actualmente, los docentes del Centro de educación inicial “Cristóbal Colón” están utilizando cada vez con menor frecuencia los juegos tradicionales, y estos son importantes para la asimilación de conocimientos, que emprender acciones socio-educativas. El objetivo es mejorar la calidad y calidez educativa en educación inicial, evidenciar la escasa aplicación de juegos tradicionales y su influencia en las actividades del docente ya que así, se verán en la obligación de emplear estrategia innovadora e interactiva. La metodología es factible, de vía práctica para satisfacer los requerimientos planteados, la investigación consiste en: encuestas, entrevistas, listas de cotejo, para obtener información fidedigna. La población es de 63 niños, 63 padres de familia, 2 docentes, 1 director que corresponde un total de 129 como muestra aplicada. El marco teórico está compuesto de investigaciones, fundamentaciones y bibliografía basado en el ámbito de educación básica sobre el saber, ser, convivir, hacer; la Constitución de la República del Ecuador, leyes y reglamentos de educación, Código de la Niñez y Adolescencia, para así conocer que la educación es un derecho mas no una obligación. Las variables definen como herramienta potencializadora a los procedimientos y beneficios de las posibles soluciones, puesto que enfoca la debilidad de los procesos de los docentes en cuanto al manejo pedagógico de los niños. La propuesta se considera como una guía didáctica de juegos tradicionales para afianzar el aprendizaje significativo. La investigación es de naturaleza descriptiva, experimental y documental.

DESCRIPTORES: Juegos tradicionales – herramienta – Potencializadora – socioeducativa

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una etapa muy importante en el desarrollo del niño y de la niña ya que se logra despertar sus habilidades físicas, psicológicas y su creatividad, se puede enseñar a ser independiente y auténtico, de tal manera que le servirá en su futura vida para partir hacia un diario vivir por sí solo ya que en esta etapa ellos aprenden a comunicarse, jugar e interactuar con los demás de manera sociable.

De tal manera, los juegos tradicionales son una herramienta fundamental que permiten al niño y niña expresar emociones, sentimientos, desarrollar el lenguaje, la expresión corporal; ampliar las capacidades creativas, fortalecer su autoestima, socialización y su trabajo colectivo entre otros aspectos, por tal razón el docente debe ofrecer estrategias con actividades significativas con la finalidad de que sean los mismos niños quienes construyan su conocimiento y esto se debe lograr a través de juegos tradicionales ya que es el medio más adecuado de llegar a los niños y niñas.

Por esta razón, es necesaria una guía didáctica de juegos tradicionales donde oriente al docente y busque alternativas de enseñanza acorde a la edad de los niños y niñas para que realicen sus trabajos de forma correcta y puedan tener un crecimiento intelectual, despertar en el niño el espíritu innovador a través de los diferentes juegos que se estén aplicando para una mejor educación.

Es fundamental concientizar en los profesores que se dedican a enseñar este nivel, la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo socio-educativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona. Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora son un medio necesario en el proceso de enseñanza – aprendizaje tanto para el profesor como para el estudiante, de esta forma se busca concientizar y motivar a los maestros/as a incorporar los juegos de tradición como una herramienta

fundamental en el área educativa y rescate socio-cultural. El presente proyecto de investigación está constituido tal como se muestra a continuación:

CAPÍTULO I: Analiza el problema, planteamiento del problema, prognosis, se determina la situación en conflicto, las causas y efectos de la problemática para llegar a determinar la formulación del problema, para la búsqueda de alternativas de solución

CAPÍTULO II: Se refiere al Marco Teórico el cual se fundamenta en investigaciones relacionadas con los juegos tradicionales, para la creación de un guía didáctica para la enseñanza aprendizaje de los niños del centro de educación inicial, Cristóbal Colon, teniendo en cuenta las teorías, leyes como es el caso de la Constitución, el Código de la Niñez de la Adolescencia, Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que responden las varias interrogantes del porqué de la investigación.

CAPÍTULO III: Comprende el enfoque, modalidad y nivel de la investigación, población, muestra, la operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las técnicas para el procesamiento y análisis e interpretación de resultados, con sus respectivas conclusiones y recomendaciones que son los parámetros para la elaboración de la propuesta que nos permitirá dar solución a cada una de las necesidades halladas en esta investigación.

CAPÍTULO IV: El cuarto capítulo, define la propuesta que se va a realizar en donde se explica detalladamente el antecedente, justificación, el objetivo del proyecto, es decir la implementación de la guía de juegos tradicionales

CAPÍTULO V: Determina los recursos y materiales que se emplearán en la investigación propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- TEMA

“Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena en el período 2011-2012.”

1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1.- Contextualización.

Los juegos tradicionales aportan mucho en el desarrollo socio-educativo de los niños y niñas, porque suelen utilizarse en los Centros de Educación Inicial para que los educandos adquieran conceptos de forma dinámica y divertida sin el uso de teoría, para que el mensaje impartido por el profesor sea captado rápidamente por el niño, mediante la práctica de estos juegos tradicionales los educadores podrán determinar las habilidades, actitudes y destrezas como también crear un entorno sociable de los educandos, logrando con esto la consecución de un proceso de enseñanza – aprendizaje de calidad.

Al hablar de potencializar el desarrollo socio-educativo de los niños, se refiere a aumentar las experiencias formativas, educativas y afectivas, que permitirá entrar en un ambiente sociable con sus compañeros de clase, mediante la potencialización se tendrá un mejor avance en el desarrollo socioeducativo de los Centros de Educación Inicial que contribuya a una enseñanza de calidad y que los educandos sean sociables y con habilidades que sirvan en su vida futura.

Todos los seres humanos durante los primeros años de su vida se divierten y aprenden a descubrir cosas de su entorno a través de los juegos, se puede decir que la vida infantil no se logra concebir sin juego.

Es importante mencionar, que los juegos tradicionales son utilizados en la provincia por sus habitantes en diferentes festividades de las comunidades por su gran valor tradicional y que por generaciones se trasmite de abuelos a padres y de padres a hijos.

“Los niños del mundo son inocentes, vulnerables y dependientes. También son curiosos, activos y están llenos de esperanzas. Su infancia debe ser una época de alegría y paz en el juego para su aprendizaje y crecimiento. A medida que maduren tendrían que ir ampliando sus perspectivas y adquiriendo nuevas experiencias”

En el País y en la provincia de Santa Elena se habla frecuentemente que la educación está vinculada a la vida, pero en la práctica el currículo se encierra en el aula, el adulto sigue siendo quien toma decisiones a nombre de los niños y la participación se reduce a lo que comúnmente se denomina “actuación en clase”.

Las decisiones que afectan la vida dentro del aula y de la escuela se toman únicamente basadas en el criterio de los adultos y de las leyes que rigen nuestra educación escolar, dejando de lado los valiosos criterios de los niños y el interés que tienen en descubrir e involucrarse en diferentes clases de actividades lúdicas que brindan la perspectiva para el reto que tengan que asumir.

Cada pueblo, según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica, por lo que existe gran variedad y cantidad de juegos tradicionales, que hace muy difícil recopilarlos.

En el establecimiento Educativo “Cristóbal Colón” se han implementado capacitaciones de juegos pero es necesario, implementar juegos tradicionales con el propósito de incentivar la motivación en los niños, porque así crecen, conocen, maduran y se vuelven más seguros porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños, por eso es necesario las actividades lúdicas porque a través de los juegos ellos elaboraran sus vivencias emocionales y practicarán los roles sociales, además desarrollarán habilidades que se encuentran ocultos en los niños, siendo al mismo tiempo enriquecedor como transmisor de valores, es importante recordar que el niño desde que es pequeño y hasta la adolescencia desarrolla diversas actividades lúdicas que significan un modo de aprender, no solo una diversión, sino para la vida adulta y en esencial del crecimiento de cada niño que requieren hacer movimientos por que desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación a través de cada uno de los juegos tradicionales.

1.2.2 Análisis crítico.

Los juegos tradicionales son los que se realizan con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como: arena, piedrecitas, ciertos huesos con las tabas, hojas, flores, ramas, como también la disponibilidad de objetos caseros tales como: cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, instrumentos reciclados, como también los juguetes más antiguos o simples como: muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados.

Los juegos tradicionales poseen una gran riqueza pedagógica porque estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación como la solidaridad, honradez, respeto, compañerismo entre los niños además se convierte en un recurso muy útil en el salón de clases, sin olvidarnos que los profesores y profesoras son responsables de acompañar en el proceso de desarrollo psicosocial, intelectual y afectivo de los niños y niñas. Toda persona adulta debe tener la capacidad de divertirse con ellos y así crear un ambiente de tolerancia y respeto donde todos

sientan la libertad de experimentar la sensación del juego sin manipulación de juguetes.

En los Centros de Educación Inicial de la comunidad de Barcelona, no existe una guía en la cual haga referencia de la importancia que tienen estos juegos en el desarrollo socio-educativo de los niños, y que sirva como herramienta para que los educadores cuenten como referencia al momento de impartir sus clases, y mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos centros de educación inicial.

La poca aplicación de los juegos tradicionales hace que los educandos no tengan la oportunidad de expresarse libremente y potenciar sus habilidades motrices, y sus capacidades de creatividad y la socialización entre ellos. También se puede observar que existe poca participación de los niños en los Centros de Educación Inicial, no se realizan actividades en que se diviertan y demuestren sus capacidades, para que puedan aprender en un entorno agradable y el niño o niña tenga ganas de seguir asistiendo a clases, esto a su vez resulta agradable y divertido.

Por otra parte, es necesario, indicar que hace una década la familia ecuatoriana practicaba diferentes clases de juegos tradicionales, tanto en las comunidades donde se compartían sanamente los diversos elementos sociales de integración familiar como se lo aplicaba con frecuencia en las instituciones educativas, pero en la actualidad, poco a poco se están perdiendo estas buenas costumbres.

Esta situación, crea preocupación en los padres y educadores, quienes consideran que los juegos tradicionales son de vital importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cada vez son menos utilizados priorizando otros que generan actos violentos, además que su costo resulta caro.

Refiriéndose a la motivación de los niños dentro de cada clase, es importante señalar que, además de las canciones, poesías, cuentos o adivinanzas, se puede optar por los juegos cortos de tradición que son muy divertidos, llaman

poderosamente la atención de los niños y niñas y hacen que éstos se involucren en ellos, así se mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de los Centros de Educación Inicial potencializando el desarrollo socio educativo de los educandos

1.2.3 Prognosis

La poca aplicación de los juegos tradicionales en el Centro de Educación inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena es preocupante, como consecuencia de la escasa aplicación de juegos los niños, quienes no demuestran sus habilidades y destrezas, no desarrollan sus conocimientos y capacidades, como también tendrán falencias en la socialización y se sientan en un entorno no muy acorde para niños de su edad.

Los educandos al momento de estar en sus horas de clases muestran un interés por aprender, pero le resulta un poco de cansancio hacerlo ya que estos solo se realizan dentro de un salón de clases y ellos a su edad necesitan divertirse y aprender de una forma más relajada y sociable acorde a su edad.

Es de vital importancia la implementación de estos juegos tradicionales para potencializar el proceso socio educativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” con la finalidad de rescatar y mantener esta tradición muy importante en la educación de los infantes.

Esta situación demanda una propuesta para rescatar los juegos tradicionales de manera urgente, la solución factible sería la creación de una guía de juegos tradicionales, a beneficio y rescate de tradiciones populares que son muy valiosos para las futuras generaciones, por tanto, el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”, deberá desarrollar los mecanismos necesarios y mantener los juegos tradicionales, que contribuyan al mejoramiento de la educación.

Por esta razón, la presente propuesta busca elaborar la mejor forma, así como el mecanismo idóneo que permita lograr los objetivos planteados.

1.2.4 Formulación del problema.

¿De qué manera incide la escasa aplicación de los juegos tradicionales en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” ubicado en la Comuna Barcelona de la parroquia Manglaralto?

1.2.5. Preguntas directrices:

- ¿Cuáles serán los fundamentos primordiales para el desarrollo del estudio de investigación?
- ¿Cómo aplicar los juegos tradicionales en los niños del Centro Educación Inicial “Cristóbal Colón”?
- ¿De qué manera potencializará el desarrollo socio-educativo en los niños?
- ¿La capacitación a los profesores en la correcta utilización de los espacios de recreación, mejorará la calidad educativa en los niños?
- ¿Cómo fortalecer la incorporación de los niños de la comunidad a la escuela, a través de los juegos tradicionales para todos?
- ¿Existirá suficiente información para la aplicación de los juegos tradicionales para potencializar el desarrollo socio-educativo de los niños?
- ¿Los juegos tradicionales potencializará en desarrollo socio-educativo en los niños del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Propuesta: Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socio educativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena en el período 2011-2012.

Campo: Centro de Educación Básica “Cristóbal Colón”

Área: Educación Inicial

Aspecto: Socio-educativo

Tema: Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socio educativo

Problema: ¿De qué manera inciden la escasa aplicación de los juegos tradicionales en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”

Delimitación Temporal: La investigación se realizará durante el Primer semestre del año lectivo 2012

Delimitación Poblacional: Niños y niñas de 4a 5 años y la Comunidad educativa del Centro de Educación Básica “Cristóbal Colón”

Delimitación Espacial: Centro de Educación Básica “Cristóbal Colón”

Delimitación Contextual: El objeto de estudio se construirá dentro del ámbito de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de Centro de Educación Básica “Cristóbal Colón”.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

Los juegos tradicionales son una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los centros de educación inicial, porque todo niño tiene derecho a aprender de una forma dinámica y divertida sin que esto resulte cansado para ellos, que posibilite una mejor comprensión por parte de los educandos, por lo que los juegos tradicionales son de vital importancia para potencializar el desarrollo socioeducativo de los infantes, con la finalidad de crear un ambiente agradable para ellos.

El proyecto surge, como respuesta a la preocupación hacia los estudiantes de edad inicial (4-5 años) buscando estrategias de entretenimiento para los niños en sus tiempos libres, permitiendo mejorar sus valores y comportamientos sociales mediante las diferentes actividades que se organizan para recrearlos de una mejor manera.

Este propósito pretende potenciar el desarrollo socio educativo de los niños a través del juego tradicional (la rayuela, el pan quemado, las ollitas encantadas, los ensacados entre otros) como una actividad lúdica placentera y educativa que debe formar parte de la cotidianidad de los niños y niñas de la institución, en el aprovechamiento del tiempo libre, especialmente, en los treinta y cinco minutos de recreo.

Se justifica el proyecto porque existe la necesidad de dar solución a un problema muy evidente como es la escasa aplicación de los juegos tradicionales en los niños como recreación, actividades dinámicas que deben ir acordes a las exigencias de este tiempo, es entonces que en el planteamiento del problema se considera que esta parte lúdica se debe rescatar y conservar de generación en generación con la colaboración de los padres, educadores y entendidos en esta área del aprendizaje.

Establecer la mejor forma y los mecanismos más idóneos para desarrollar las actividades de guía didáctica de juegos tradicionales en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” al realizar esta propuesta de recolectar todas las actividades de juegos se constituirán en una herramienta fiable para el estudio, además aportará a la validación de conocimientos.

Esta iniciativa será de importancia porque se verá a los juegos como un aliado para el desarrollo del aprendizaje en la institución, de igual manera, será este trabajo una oportunidad para mantener las tradiciones y costumbres de nuestro medio.

1.4 OBJETIVOS.

1.4.1 Objetivo general.

- Determinar la incidencia de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona en el periodo lectivo 2012 - 2013.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Diagnosticar la situación actual en el desarrollo de juegos tradicionales en los docentes que laboran en el área de educación inicial
- Realizar un estudio previo para determinar los tipos de juegos que les gusta practicar a los niños de la comuna Barcelona, para aplicado en el proceso de enseñanza – aprendizaje del Centro de Educación Inicial Cristóbal Colón.
- Elaborar guía didáctica de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades y destrezas en las niñas y niños de educación inicial

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS.

El estudio realizado en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, deduce que se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. En esta institución educativa prevalece la escuela tradicionalista que sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo; generando un limitado desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes de educación inicial.

Los estudios realizados sobre los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo, establecen que el juego es un recurso dispensable en el área educativa y como un recurso del docente, donde él puede utilizar el salón de clase para desarrollar en niños habilidades cognitivas y de esta manera se puede notar el avance del niño mediante el mismo ya que es uno de los principales mecanismos para desarrollar destrezas el juego. Mediante el juego el niño desarrolla habilidades cognitivas y es recomendable utilizar en el salón de clase para tener un ambiente agradable donde el niño se sienta capaz de adquirir conocimiento.

Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” tiene como objetivo proporcionar los medios para llevar a cabo tareas importantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, con el fin de desarrollar capacidades del niño/a en el área social, que permita el

desenvolvimiento efectivo, relacionándose con las personas que estén en su entorno, además posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas. Visto de esta manera, es posible proponer al juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos lleva a lograr el aprendizaje de la “lógica de las cosas”. El juego puede ser usado como método de enseñanza y como método de aprendizaje.

2.2.1 HISTORIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN CRISTÓBAL COLÓN.

EL Centro de Educación Básica Fiscal “Cristóbal Colón” está ubicado en la parte sur de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena.

La escuela fue creada el 3 de enero de 1940, con una estructura de caña y madera de 1 aula construida por los padres de familia, en vista de la necesidad de que sus hijos no iban a ser recibidos en la escuela de Sinchal. Este centro educativo no tenía nombre hasta que el 20 de julio se formó una Junta de Profesores entre ellos José Arcángel Pozo Quirumbay y el director Justo Joel Laínez Panchana en unión de un partido político decidieron ponerle “Cristóbal Colón”. En el año de 1974 la escuela fue reubicada a la calle San Jacinto y Primero de Enero. Cuenta con un área de 7632 m², terreno donado por la comunidad de Sinchal, Barcelona, donde el Consejo Provincial del Guayas construyó aulas con la participación de la Municipalidad de Santa Elena en convenio con el DINSE, Plan Internacional y padres de familia.

Ya terminada la escuela ingresaron a trabajar los profesores gestionados por la Municipalidad, vino una profesora de Santa Elena llamada Mercedes Molina López quien trabajó por espacio de dos años, como profesora. En aquella época no había uniforme alguno y la mayoría iban sin zapatos; la profesora tenía a cargo 26 niños de edades de 9 años en adelante, las jornadas de trabajo eran: de

07h:00 a 11h:00 y 13h:00 a 14h:00. La Escuela elemental solo llegaba hasta el tercer grado, aún no se contaba con los grados superiores.

En 1942 llegó la profesora Luz Alba Reyes quien trabajó con 33 niños. Los juegos que realizaban los niños eran: el vale, el juego de las taguas, el trompo, la rayuela, quien tiene miedo al hombre negro.

El 11 de agosto de 1982 se hizo cargo de la dirección el profesor Fortunato Agustín Villarroel Soriano con sus profesores Kleber Tomalá Obando, y Franklin Tomalá Pineda, Pedro Ricardo Flores, y Betty Villarroel González.

En el año 1998 la escuela fue beneficiada con un salón de actos un pabellón y dos baterías sanitarias por parte de la organización gubernamental como es Plan Internacional –Ecuador.

La ESPOL, benefició a la Escuela “Cristóbal Colón”, después de una evaluación de los maestros con 9 computadoras, con las cuales se imparten los conocimientos de la tecnología a los niños, con tres profesores capacitados en el área.

En las festividades de la comunidad, la escuela participa en los diferentes actos sociales programados, tales como los desfiles, rondas y las tradicionales veladas preparadas por los profesores, estudiantes, padres de familias y la comunidad en general. Actualmente cuenta con tres pabellones, salón de actos, sala de computación, batería sanitarias, huerto escolar, conserje, amplio patio, cancha de futbol, bar, juegos recreativos, 18 profesores, 391 alumnos, 310 padres de familia, abarca desde año inicial hasta el décimo año básica con su director actual es el Lcdo. Fortunato Agustín Villarroel Soriano.

Por más de tres décadas ha sido un plantel con sus propias características y prestigio que invita a recibir cada año a un sin número de alumnos.

Al tomar en cuenta la realidad en que se desenvuelven la comunidad educativa con la finalidad de satisfacer la necesidad e interés de los estudiantes lo cual permite la solución de los problemas y lograr obtener el desarrollo de la educación de calidad y entregar a la sociedad estudiantes capaces de continuar con éxito sus estudios posteriores y enfrentar con eficacias y eficiencia el desempeño de sus actividades y que contribuya al desarrollo de la región.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

En la teoría del aprendizaje de Vygotsky, el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que él consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente es la maduración la que determine totalmente el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, por ello debe de considerarse el nivel de avance del niño, pero también presentarles actividades que sigan propiciando el avance en su desarrollo.¹

El desarrollo cultural del niño es muy importante, tomando en cuenta en el plano social como función compartida entre dos o más personas (el niño y el/los otros), los niños y niñas pueden participar en actividades que son incapaces de realizar individualmente.

Las actividades en juegos permitirán que el estudiante no sea un simple receptor sino como un proceso activo en la cual esa participación activa resulta indispensable ya que está en una constante interacción con los sujetos que le rodean, adultos, sus compañeros de salón, o de juego en el parque o en la calle. Por eso es que resultan tan importantes las actividades que el niño realiza como las interrelaciones, la comunicación que establece con los otros, en este proceso de apropiación, de asimilación activa, como medio esencial para su formación.

¹ Porlán Rafael, García J. Eduardo, Cañal Pedro. (compiladores) “Constructivismo y Enseñanza de las Ciencias”.

2.2.1. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

“El juego es una necesidad, jugar es necesario, tanto para el niño como para el adulto, aunque para cada uno tiene un significado diferente. En el adulto el juego implica distracción, entretenimiento, descanso, alivio y distensión; tomar distancia de sus preocupaciones y ocupaciones; un "perder el tiempo" de sus obligaciones de adulto para "ganarlo" en placer en tanto que es persona”²

Para el niño, en cambio, el juego es una función básica, un comportamiento totalizador que compromete sus percepciones, su sensibilidad, su motricidad, su inteligencia, su afectividad y su comunicación; no es un simple pasatiempo ni una distracción pasajera; mucho menos aún, una pérdida de tiempo porque sí...como muchas veces creen y manifiestan los padres.

Al niño le hace falta jugar, solo o con otros, con o sin juguetes; pero jugar para él, tiene una doble función: por un lado de aprendizaje y, por otro, terapéutica. Mediante el juego el niño aprende a conocer el mundo de los objetos, a sí mismo y a los demás. Al principio es individualista y, más tarde, se transforma en aprendizaje de la convivencia y la sociabilidad, preparándolo para la vida en comunidad.

A través del juego el niño se pone a prueba a sí mismo, a sus facultades y capacidades en desarrollo, ejercitándose permanentemente en el riesgo implícito de nuevas experiencias. Es en el juego donde el niño se siente omnipotente, ya que por medio de él puede conquistar su autonomía, construyendo un mundo del que es el soberano.

² Teorías cognitivas del aprendizaje. Morata, Madrid. 2007

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

2.3.1. Constitución Política de la República del Ecuador³

Art. 44 El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre las demás personas

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y pliegue de intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de actividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales con apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 343 El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivos de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y culturas. El Sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluye, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural lingüística del país y el respeto a los derechos de la comunidades pueblos y nacionales.

³ Constitución de la República del Ecuador. Asamblea Nacional Constituyente. 2008

2.3.2. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA⁴

Art. 2.- Sujetos protegidos.-

Las normas del presente código son aplicables a todo ser humano, desde su concepción hasta que cumpla 18 años de edad. Por excepción, protege a personas que han cumplido dicha edad, en los casos expresamente contemplados en este código.

Art. 4.- Definición de niño, niña, y adolescente.- niño o niña es la persona que no ha cumplido 12 años de edad. Adolescente es la persona de ambos sexos entre 12 y 18 años de edad.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, y adolescentes son iguales ante la ley, no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores representantes o familiares.

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

- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
- Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes

⁴ Ley 2002-100. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y
- Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El estado y los organismos pertinentes aseguraran que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art 48.- Derecho a la educación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con ares deportivas recreativas artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

2.3.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural⁵

Art. 1.- **Ámbito.**- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del “Buen Vivir”, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

Art. 2.- **Principios.**- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

- **Universalidad.**- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

⁵ Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011. Ecuador

- Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;
- Libertad.- La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa;
- Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.- El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

2.4. Categorías fundamentales.

2.4.1. Los juegos tradicionales

Conocer los antecedentes del juego ayuda a ubicar el propósito que este ha tenido a través del tiempo, ayuda a analizar la realidad que vive hoy, permite darle su justo valor en la sociedad y el entorno en que vivimos.

Aguado M. T. (200) establece que “el juego y la educación son los medios en que el ser humano desarrolla sus capacidades, actitudes y conducta general; con esto va formando su identidad a través de una serie de experiencias que se han seleccionado por donde transita la persona; las cuales, son educativas o formativas

con algún grado de importancia, este proceso pausado y trascendental comienza en el hogar para después consolidarse en la escuela, y así perdura durante toda la vida. Es un proceso continuo mediante el cual el niño se apropia de los valores en todos los aspectos; para ponerlos en práctica en su vida cotidiana dando paso al desarrollo, y por ende al aprendizaje”⁶

La educación es un proceso continuo, cambiante, sistemático, a través del cual se busca lograr el desarrollo integral del niño en un ambiente armónico con valores, los padres de familia son quienes tradicionalmente proporcionan información y principios fundamentales al pequeño por medio de la interacción, la cual está encaminada a educarlo, cuidarlo, alimentarlo, abrigarlo, brindándole cariño respeto y amor.

El juego ha venido acompañando al hombre a través de los siglos; es importante mencionar que en múltiples vestigios que se han encontrado de civilizaciones antiguas, se puede ver elementos que pertenecen a esta actividad tan característica del ser humano y que se ha venido manifestando a través de los tiempos; de ahí que Dupey, Ana María (1998) indica que:

“El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas en lugar de ser propiedad de los niños, constituía el bien personal del mago, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por los sacerdotes para sus prácticas, en lugar de extinguir se cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres, y finalmente de los niños”⁷

Desde hace muchas épocas ha venido existiendo el juego aunque antes solo se practicaba por diversión, pero a través del tiempo se descubrió que ayuda en

⁶ Aguado, M.T. (2003): “Pedagogía Intercultural.” Madrid. McGraw-Hill.

⁷ DUPEY, Ana María, (1998). “Los secretos del juguete.” Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires

proceso de enseñanza aprendizaje y que da resultados eficaces en la formación de los niños y niñas.

2.4.2. Concepto de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto, tendría que decir como Óscar Vahos “que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de las culturas. “

Son varios los autores que definen los juegos tradicionales. Para Ófele M.R. (2003) “los juegos tradicionales son aquellos que son transmitidos de generación en generación, en forma oral, que continúan perdurando, manteniendo su esencia". Como podemos observar ambos autores destacan la transmisión, como característica principal de dichos juegos. Sin embargo, Pere La vega, resalta otras cualidades de los mismos: "aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico de la etnografía o etología"⁸ (Pág. 14)

Por otro lado, la diferencia entre juego tradicional y autóctono no tiene que dar lugar a equívoco. Lo autóctono es lo típico, lo característico de una zona determinada. Es decir, si un juego ha nacido en una zona determinada se dice que es autóctono de dicha zona, no ha sido traído de otro lugar. Habrán variantes a su alrededor, pero el juego autóctono seguirá siendo de la zona originaria.

⁸ OFELE, M.R. “Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas”. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 2003.

Dentro del contexto escolar, tanto profesor como alumno buscan en los juegos tradicionales únicamente diversión y entretenimiento, totalmente aceptable pero insuficiente. El juego tradicional es más que un medio o recurso metodológico con un fin ajeno a él mismo, tiene valor intrínseco y es por tanto un medio educativo de primer orden debido a su función de culturización, conservación y transmisión de los valores profundos de la cultura popular.

Trigo Aza (2002), manifiesta que “no tiene que aparecer en el currículum y pasar directamente a la clase de educación, sino que tiene que estar presente en los diferentes niveles de concreción curricular”⁹. (Pág. 26) La posibilidad de enriquecer el currículum escolar, con los juegos tradicionales, lleva implícito el conocimiento de las necesidades de los recursos y espacios que nos proporciona el análisis del contexto. Una buena selección de los mismos debe ser acorde a la realidad de la práctica y de los alumnos.

Se debe preguntar entonces ¿Cómo salir de la rutina que vuelve tedioso e inefectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en la educación primaria? ¿Cómo volver más atractivo el método y el modo de enseñar tanto para el alumno como para el profesor?

La respuesta a estas preguntas proviene de la adopción de nuevas prácticas educativas a través de actividades que los expertos denominan juegos tradicionales, aunque casi siempre desde los confines de la educación física.

Los desafíos que plantea la educación para rescatarla del marasmo, la rutina y la ineficacia apuntan a la necesidad de rebasar la visión predominantemente motriz (educación física) de los juegos tradicionales para ampliar su utilización como nuevas herramientas que permitan mejorar sustancialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

⁹ TRIGO AZA, Eugenia. “Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física”. Vol. I y II. Barcelona.

Los juegos tradicionales se perfilan como parte novedosa, eficaz y necesaria para crear un proceso pedagógico integral, capaz de mejorar sustancialmente la formación integral de los alumnos abordando situaciones lúdicas y los aspectos cognitivo, afectivo y social de los escolares.

Utilizando esta herramienta es posible transformar a la educación desde una actividad aburrida y difícilmente comprensible en una forma divertida y eficaz de enseñar y de aprender

2.4.2.1.- Tipos de juegos tradicionales en el Ecuador.

“Los juegos populares son una tradición de los pueblos, las personas juegan con los demás y no contra los demás”¹⁰:

- | | | |
|-------------------|-------------------|--------------------|
| ▪ Gallos de pelea | ▪ Las tortas | ▪ Los aviones |
| ▪ Los billusos | ▪ La rayuela | ▪ Torneo de cintas |
| ▪ Las banderillas | ▪ El zumbanbico | ▪ El palo encebado |
| ▪ La sogá | ▪ La rueda | ▪ Los zancos |
| ▪ Las bolas | ▪ Las flechas | ▪ Territorio |
| ▪ Los marros | ▪ Sin que te roce | ▪ Las ollitas |
| ▪ Los piropos | ▪ Las cometas | |

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.

La mayoría de juegos que se presentan son material recopilado por el señor Edison Paucar Ubillus, quien agradece al Prof. Oswaldo Mantilla Aguirre por su valioso aporte en permitirle recopilar juegos tradicionales de nuestro país, los mismos que se registraron con el propósito de llevarlos a los cantones y zonas rurales con el objetivo de rescatarlos.

¹⁰ Jessica Zambrano Galarza. (2009). “Material didáctico para párvulos.” JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

2.4.2.2.- Según el número de personas que juegan¹¹

Juego individual:

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

Juegos colectivos:

En estos juegos los protagonistas están organizados de tal manera que necesitan tener en cuenta a los demás para alcanzar objetivos comunes. Nunca se interviene para un éxito individual.

Juegos de interior:

Son todas aquellas actividades por naturaleza contrarias al tipo anterior que son de desarrollo pasivo y por ende los movimientos son realizados por segmentos corporales.

Juegos al aire libre:

Son generalmente juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones o cualquier otro tipo de sitio.

¹¹ Salvador Olaso Climent, Pere Lavega Burgues (2007) "Mil juegos y deportes populares y tradicionales" Editorial: PAIDOTRIBO España

Juegos de patio de recreo:

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.

Según el tipo de actividad ¹²

Juegos de ejercicios:

Los juegos de ejercicio, propios del estadio sensorio motor, y por tanto de los primeros dos años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

Juegos de construcción:

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

Olaso Climent (2007) expresa que el niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos.

12 Salvador Olaso Climent, Pere Lavega Burgues (2007) "Mil juegos y deportes populares y tradicionales" Editorial: PAIDOTRIBO España

Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

Juego motor:

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto¹³

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

Juegos simbólicos:

Es una forma de juego en la cual el niño imita situaciones de la vida diaria para representar algo.

El juego simbólico va cambiando a medida que el niño crece. El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado

¹³ Salvador Olaso Climent, Pere Lavega Burgues (2007) “Mil juegos y deportes populares y tradicionales” Editorial: PAIDOTRIBO España

nuevo a los objetos (transforma un palo en caballo) a las personas (convierte a su hermana en su hija) o a los acontecimientos (pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar).

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Juegos con reglas:¹⁴

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

¹⁴ Salvador Olaso Climent, Pere Lavega Burgues (2007) “Mil juegos y deportes populares y tradicionales” Editorial: PAIDOTRIBO España

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Juegos de mesa:

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez.

Otros juegos:

Juegos de azar; juegos de inteligencia; juegos de competencia; juegos de ingenio y habilidad; juegos de manos: juegos de persecución; juegos de círculo; juegos de habilidad; juegos tradicionales.

2.4.2.3.- Los juegos y sus protagonistas

Larraz Urgelés (1991) señala algunas de las características y los protagonistas de esta interesante herramienta educativa.

- Los juegos tradicionales no son de acceso difícil y se adaptan a las características del alumno y de su entorno tanto social como cultural.
- No son competitivos y en ellos predomina la aventura de pasar un buen momento mientras el profesor enseña y el alumno aprende. Por ello, el nivel de destreza de los participantes no es lo más importante.
- Debido a que no están regidos por horarios predeterminados, la utilización de estas herramientas se adapta tanto a las necesidades del alumno como a los objetivos de enseñanza del profesor.
- Al ser prácticas desconocidas por los alumnos, la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza permite al profesor observar y evaluar a los alumnos en su desempeño de acuerdo con los objetivos pedagógicos del docente.

En consecuencia se puede establecer que la utilización de estos juegos tradicionales entabla una relación más directa entre el profesor y el alumno, eliminando la barrera que a veces existe entre ambos actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4.2.4.- Tipos de juegos tradicionales y su forma de jugar

Romero Mariana (2007) señala que hay varias clasificaciones de juegos aplicables al proceso educativo, entre las cuales destaca la que se enfoca en las habilidades, capacidades y destrezas que estimulan las prácticas lúdicas y los objetivos que persigue el docente considerando las diferentes etapas evolutivas de los alumnos¹⁵

Esta clasificación abarca los juegos siguientes:

Los juegos motores que también se denominan juegos de ejercicio, ya sea funcional o sensorio-motor. Esta especialidad se aplica especialmente durante los dos primeros años de vida del niño y consisten en repetir reiteradamente

¹⁵ Mariana Romero (2007) “Los distintos tipos de juegos.” Publicado en “Punto y Aparte”. Profesora de Educación Inicial (doble titulación Argentina y Española) Diplomada en el Juego y la Educación Ludotecaria.

movimientos sin un aparente propósito específico, por el placer que arrojan los resultados obtenidos inmediatamente.

Se trata de movimientos muy simples que por el placer de la repetición van siendo perfeccionados por los niños mientras comienzan a explorarse a sí mismos y al mundo circundante. El juego consiste en la repetición reiterada una vez aprendida la lección.

Basados en el movimiento, estos juegos apuntan al desarrollo de las capacidades físicas que se llegan a dominar por el acto repetitivo. Chupar, morder, golpear, lanzar, balbucear, manipular son específicamente juegos motores y son los primeros que aparecen en la infancia. Generalmente se utilizan sonajeros, andadores, pelotas, bicicletas, tricilos, etc.

Otra modalidad alude al juego simbólico que se denomina también juego dramático, de ficción o de representación que se desarrolla generalmente entre los tres y los seis años y en el que el niño atribuye diversos significados a los objetos y escenas creíbles a través de roles y personajes (Garon, Filion y Doucet), citados por Romero Mariana

Se trata del juego de “hacer como sí.” para reproducir situaciones de la vida diaria para comprender sus sensaciones propias y comprender las relaciones Interpersonales. Es particularmente el juego de imitar lo que hacen los adultos, adoptando la representación de los padres, los profesionales, etc. y reproduciendo situaciones cotidianas que se complementan con la fantasía del niño.

Este tipo de juegos permite simbolizar los objetos, es decir transformar un objeto real como un palo de escoba en otro vinculado a los deseos del niño, como un caballo, un coche o algo parecido, o transformarse a sí mismo en un súper héroe.

Según Garon, Filion y Doucet, citados por Romero (2007)¹⁶. Están los juegos de reglas, que emergen como la última expresión de los juegos infantiles y aparecen paulatinamente entre los cuatro y los siete años, con comportamientos similares a los de los adultos. Como su nombre lo indica, estos juegos se basan inicialmente en reglas simples y concretas apoyadas por objetos y accesorios que están nítidamente definidos. Al avanzar en edad, los niños participan en juegos más elaborados, cuyas reglas establecen relaciones de reciprocidad y cooperación. Estos juegos pueden tener participación grupal, pero los hay también muy individuales.

En esta etapa, los juegos revelan una evolución del pensamiento infantil, pues requieren deducciones más complejas y elaboradas (juegos de cartas, damas, dominó, magia, memoria, juegos de azar, de deducción, de estrategia (ajedrez), juegos electrónicos o juegos de preguntas y respuestas. Puede ser también juegos basados en reglas que se practican en la calle.

Otra modalidad alude a los juegos de construcciones en los que se utilizan piezas para encajar de diferentes elementos y que se basan en el placer de manipular los objetos para realizar algo. Estos juegos surgen cuando el niño intenta realizar una construcción. Ejemplos son la construcción de bloques, el modelaje con arcilla, apilar objetos, coleccionar partes y realizar montajes mecánicos o resolver rompecabezas. Estos juegos evolucionan y luego varían a medida que el niño también evoluciona con la edad.

También hay juegos de crianza (cuando el niño está en los brazos del adulto), juegos de persecución (cuando el niño persigue a otro niño), juegos de conocimiento (permitir que los participantes se conozcan entre sí), juegos de cooperación (todos ganan, nadie pierde y todos cooperan) y juegos de distensión (para liberar energía, causar risa, estimular el movimiento, etc.).

¹⁶ Mariana Romero (2007) "Los distintos tipos de juegos." Publicado en "Punto y Aparte". Profesora de Educación Inicial (doble titulación Argentina y Española) Diplomada en el Juego y la Educación Ludotecaria.

Facilidades

Guerrero Fernando (2007) resalta la viabilidad de este instrumento (el juego) como de fácil adaptación a los procesos de enseñanza y aprendizaje¹⁷ (Pág. 49)

- Aprender los juegos no es difícil, lo que permite a los alumnos iniciar su práctica de inmediato.
- La modalidad de los juegos no es rígida, lo cual les permite adaptarse a las necesidades cambiantes de las distintas situaciones que surgen en el proceso de enseñanza.
- Por ser fácilmente accesibles y a la vez variados, permiten que el alumno preste atención a esa diversidad y simultáneamente propician que todos los protagonistas se integren en el proceso.

Los materiales

Otras de las ventajas de los juegos tradicionales radican en que en algunos de ellos no se requiere material alguno y en los que sí se lo requiere, el material es fácilmente obtenible. Y hay un valor añadido en algunos casos: El que los niños tengan que fabricarse sus materiales les proporciona un sentido de responsabilidad y de logro.

El campo de juego

El uso de los juegos para enseñar se puede practicar en cualquier sitio, lo cual compensa las limitaciones físicas que suelen afectar a las escuelas públicas.

¹⁷ Fernando Guerrero. (2007) Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria. “Los Juegos Tradicionales herramienta educativa multidisciplinar” España

2.4.2.5.- Enseñar y aprender jugando

¿Por qué no utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje la práctica del juego, que para un niño es un hecho cotidiano que la permite socializarse, interactuar con otros niños y aprender de estas experiencias lúdicas?

Siendo el juego inherente a la propia naturaleza del niño, una motivación especial para que lo haga no es necesaria. Por lo tanto, los juegos tradicionales en el proceso educativo pueden ser aceptados por el alumno con la naturalidad más completa¹⁸ (Maestre Guerrero, 2008).

Una aplicación apropiada de los juegos en la enseñanza requerirá de la observación previa de los jugadores para establecer las pautas del proceso, que es lo que se debe o no se debe modificar y cuáles son los objetivos que se pueden evaluar.

Lo primero que habría que observar son las cualidades motrices de los alumnos para identificar los contenidos del juego que hay que modificar, a fin de evaluar luego otras cuestiones importantes, como son la relación entre los alumnos jugadores, la elaboración de los elementos que se utilizarán en el juego, la construcción de los “juguetes” con materiales de diverso tipo, las canciones de acompañamiento de las prácticas lúdicas y otros aspectos que le dan contenido educativo a esta nueva forma de enseñar y de aprender.

El juego implica, cuando se lo utiliza como modelo educativo, una múltiple y variada riqueza de valores que se agregan al simple acto de jugar por jugar, valores que tienen un importante significado educativo, didáctico y socializador.

¹⁸ MAESTRO GUERRERO, Fernando (2008). Del tajo a la replaceta. “Juegos y divertimentos del Aragón rural.” Zaragoza. Ediciones 94.

Entre esos valores de enorme importancia para la formación integral del niño figuran los relativos a las relaciones, la competencia sana, la colaboración y por supuesto, el aprendizaje.

Por ello es que los juegos tradicionales se perfilan como un excelente instrumento para mejorar sustancialmente la calidad de la educación infantil en las escuelas y colegios de nuestro país, especialmente en los establecimientos fiscales tan necesitados de recursos físicos.

2.4.3.- Desarrollo socio-educativo.

El desarrollo socioeducativo se define en general como un proceso específico (más bien, como una pluralidad en extremo compleja de procesos) que tiene lugar principalmente en el marco de un subsistema social igualmente específico que, a pesar de ser también muy complejo, puede identificarse más fácilmente.

La educación es un intento de sistematizar la enseñanza por medio de la cual los miembros de las nuevas generaciones reciben las destrezas y conocimientos que los capacitarán para desempeñarse como entes sociales productivos en varios aspectos.

La importancia de la comunidad educativa en este proceso del impúber es una realidad porque cumple una tarea fundamental en el avance de su formación integral, de alguna manera, ilumina el camino que el desconcierto oculta.

Gairin Sallan (2000) manifiesta que el fin de la educación es desarrollar al máximo las capacidades del niño en el área social que permita el desenvolvimiento efectivo, relacionándose con las personas que estén en su entorno, además dándole firmeza en sus actividades cotidianas evitando que el

infante se sumerja en un mundo vacío sin posibilidades de progreso, sencillamente, a verse cada vez más atrasado y desequilibrado¹⁹

Se ha interiorizado unos principios morales, unos valores y una cultura en lo concerniente a la sociedad y a su vez en la educación, asumiendo un rol en la misma. Paralelamente, y a través de los conocimientos de formación de la identidad personal, la reflexión crítica, el mejoramiento de las destrezas, el descubrimiento cognitivo y las posiciones libres y personales, se posibilitan los cambios socioeducativo enmarcados con la implementación de nuevos paradigmas que forjen el camino del estudiante

Así, cada estudiante realizará una aproximación a los problemas socioeducativos de su contexto que le permitirá acercarse a los posibles ámbitos de intervención y le ayudará en la formación de actitudes de tolerancia y comprensión, para saber ser y convivir.

El desarrollo socioeducativo en el aula escolar es un método participativo de investigación-acción educativa que busca movilizar un grupo de estudiantes (comunidad) bajo la animación del profesor(animador sociocultural), para superar sus problemas académicos (realidad-problemática), logrando, al mismo tiempo, pasar de ser grupo a ser equipo (con visión, misión, identidad), al sanar y re-estructurar sus relaciones internas por medio de la educación, potencializándose como equipo generador de una cultura de calidad educativa.

2.4.3.1.- Problemas de la situación didáctica.

¿Está la educación en el Ecuador cumpliendo su objetivo didáctico de conseguir la formación intelectual y psicomotriz del educando? ¿Están los docentes logrando que sus alumnos satisfagan el objetivo de desarrollarse integralmente en los

¹⁹ Joaquín Gairin Sallan irin Sallan (2000) “La Organización Escolar.” Contexto y Texto de Actuación Editorial Muralla S.A.

aspectos físico e intelectual? ¿Están los alumnos formándose correctamente y comprendiendo con claridad los postulados educativos del docente? En concreto, ¿está la capacidad didáctica del maestro a la altura de los requerimientos formativos del alumno?

Si la didáctica es una complementación entre la teoría y la práctica (Alcaino y otros 2008), entendiendo a la primera como la capacidad de aprender una serie de conocimientos y a la segunda como la capacidad de aplicarlos en la vida diaria²⁰ (pág. 43), ¿Está la capacidad didáctica del docente satisfaciendo esos postulados? En la mayoría de los casos, y especialmente en la educación fiscal, la enseñanza no cumple con los requisitos vinculados a la eficacia didáctica, como son la selección adecuada y organizada de los contenidos a comunicar, la utilización adaptada de los lenguajes, la sistematización de las actividades y la utilización de recursos especialmente diseñados, sobre todo porque algunos establecimientos no cuentan ni con los recursos físicos más elementales.

Roga A (2008) recuerda que la didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la comunicación eficaz de los conocimientos, el sistema de comunicación y los procesos de enseñanza-aprendizaje²¹.

Considera que la didáctica es la actividad docente-discente utilizando los métodos adecuados y Zabalza enumera algunas de sus características, incluyendo la enseñanza como concepto clave, la planificación y el desarrollo curricular, el análisis a profundidad de los procesos de aprendizaje y desarrollo del profesorado, el diseño y desarrollo de los medios adecuados y programas especiales de instrucción.

²⁰ Alcaino y otros (2008) "Efectividad del uso de E-blocks en el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico - matemático en un grupo de párvulos entre 3 a 4 años de edad": de un Jardín Infantil de la Comuna de Peñalolén".

²¹ Roga A (2008) EEducadores, párvulos y experiencias de aprendizajes enriquecidas por recursos didácticos digitales." Dialogared. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Obviamente, en la educación ecuatoriana no se cumplen estos postulados teóricos de la didáctica por una serie de factores políticos, económicos y sociales, cuyo análisis rebasa el campo de esta investigación.

Pero es precisamente esa deficiencia la que rescata la importancia de los métodos didácticos alternativos como son los juegos tradicionales, objeto del presente análisis investigativo.

Los problemas académicos abordados, traen consigo inconvenientes que persisten en una la situación didáctica dentro del aula; no necesariamente influye en la comunidad educativa. Por esto, pudiesen ser problemas sencillos, pero verdaderos dolores de cabeza que afectan o impiden el aprendizaje y la enseñanza a diario.

Entre ellos tenemos:

- Bajo rendimiento en calificaciones.
- Bajos niveles de logro en la asignatura.
- Incumplimiento de deberes/tareas.
- Inasistencia o incumplimiento de horarios por parte de los estudiantes.
- Desunión y conflictos entre estudiantes.
- Falta de interés por una asignatura, etc.

2.4.3.2.- Importancia de la familia en el desarrollo socioeducativo del niño²²

La importancia de la familia en el proceso de socialización del niño es una realidad y no solo una pregunta teórica. La familia ha estado, está y estará muy presente en el desarrollo social del niño. Un ejemplo de lo importante que es, lo podemos encontrar en la transformación de la función educativa de la familia a lo largo de la historia.

²² María de Lourdes Yamada Dowhen (2008) “Familia y comunidad como agentes educativos” Universidad Pedagógica Nacional de Hidalgo

Para ello intentaré hacer un recorrido a lo largo de la historia para ver el papel que ha tenido la familia en la socialización. Así en la sociedad preindustrial la familia era la unidad económica, el agente socializador y el encargado de la educación de los niños .Eran familias numerosas en las que vivían bajo el mismo techo varias generaciones con una estricta jerarquía y una disciplina que se tenía que seguir .La educación en esta época estaba guiada a fines utilitarios es decir se educaba para la incorporación al trabajo.

A raíz de la industrialización del siglo XVIII, la familia ya no es el único agente socializador, compartiendo esta tarea con la escuela, la fábrica o empresa. Influyendo enormemente en esto la incorporación de la mujer al mundo laboral, las funciones de la madre y del padre son ahora compartidos.

En la actualidad la familia y centros educativos del país comparten responsabilidades educativas. Es el centro educativo donde el niño pasa gran parte del tiempo y empieza a tener relaciones sociales con otras personas igual a él. En cambio otro factor importante es que ha evolucionado la comunicación entre padres e hijos, habiendo una actitud de mayor comprensión y entendimiento.

Cuando la familia es encargada de la educación de los hijos se destacan tres características que definen esta acción educativa.

- **La pro positividad²³**: es decir se educa a los hijos de acuerdo a unos patrones modelos tenidos por valiosos, se enseña con el propósito de llegar a un fin ya establecido de antemano.

-**La técnica**: esta característica significa que cuando la familia educa no sigue ninguna norma establecida.

²³ María de Lourdes Yamada Dowhen (2008) “Familia y comunidad como agentes educativos” Universidad Pedagógica Nacional de Hidalgo

- **Asistemática:** es así porque transmite los contenidos sin criterios y orden preestablecidos.

Es evidente que la familia no puede por sí misma cumplir todas las funciones educativas y culturales que la compleja y cambiante que la sociedad demanda.

Sin embargo, no todos los padres se comportan de la misma manera, se diferencian unos de otros en cuatro dimensiones fundamentales:

-**Grado de control:** los padres que ejercen mucho control sobre sus hijos son aquellos que intentan influir sobre el comportamiento del niño con el fin de inculcar unos determinados estándares.

-**Comunicación padres-hijos:** los padres que tiene un alto nivel de comunicación son aquellos que usan el razonamiento, acostumbran a explicar las razones, suelen pedirle opinión ...en cambio los padres con bajo nivel de comunicación no acostumbran a consultar nada a los hijos, ni explican reglas de comportamiento.

- **Exigencias de madurez:** los padres que exigen altos niveles de madurez a sus hijos son aquellos que les presionan y animan para desempeñar sus posibilidades en los aspectos social, intelectual y emocional. Por el contrario, aquellos padres que no plantean retos o exigencias a sus hijos acostumbran a subestimar las competencias del niño.

- **Afecto en la relación:** los padres afectuosos expresan interés y afecto por el niño. Aquellos que no son afectuosos lo que expresan es desinterés.

Combinando estas cuatro dimensiones básicas se diferencian tres tipos de padres:

- **Padres autoritarios:** manifiestan altos niveles de control y de exigencias de madurez y bajos niveles de comunicación y afecto explícito. Los hijos tienden a

ser obedientes, ordenados y poco agresivos; pero suelen ser más tímidos y poco tenaces a la hora de perseguir metas.

- **Padres permisivos:** son padres bajos en control y exigencias de madurez, pero altos en comunicación y afecto. Los hijos tienen problemas para controlar los impulsos, dificultades a la hora de asumir responsabilidades, son inmaduros y con niveles bajos de autoestima, pero tienden a ser más alegres y vitales que los hijos de padres autoritarios.

- **Padres democráticos:** presentan niveles altos tanto de comunicación y afecto como de control y exigencias de madurez. Los hijos muestran características más deseables, tienden a tener niveles altos de autocontrol y autoestima. Son Interactivos y hábiles en las relaciones con los iguales, independientes y cariñosos.

2.4.3.3.- La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico²⁴

La pedagogía moderna apela a nuevas modalidades para rescatar a la educación de la mediocridad, la rutina, el aburrimiento y la ineficacia. El enfoque unidireccional del profesor hablando interminablemente en un lenguaje poco comprensible que no penetra en el entendimiento del alumno está dando paso a otro enfoque bidireccional en el que el maestro interactúa con el alumno, haciéndole partícipe de una actividad de retroalimentación recíproca que promueve la comunicación clara, la enseñanza eficaz y el aprendizaje integral.

Del Moral Sánchez (1994) recalca que cuando hablamos de aprendizaje integral estamos refiriéndonos a la formación integral, partiendo desde el desarrollo

²⁴ Del Moral Sánchez (1994): “Aprendizaje y desarrollo motor”, Guadalajara, Ed. Servicios de Publicaciones de la universidad de Alcalá de Henares

psicomotriz a la más temprana edad, hasta el desarrollo cognitivo en las disciplinas necesarias del conocimiento y los valores²⁵. (pág. 54)

Un rol estelar en este nuevo enfoque de la educación y la formación de los niños ocupan los juegos tradicionales, los cuales permiten al docente lograr una mayor claridad didáctica, una mayor receptividad del alumno y un elevado nivel de comprensión mental de los mensajes del docente, a la vez que se promueve el desarrollo psicomotriz del pequeño.

El proceso pedagógico adquiere así una integralidad que contribuye con especial eficacia al desarrollo también integral del niño, aprovechando su inclinación natural a jugar y convirtiendo al juego en formidable herramienta de enseñanza-aprendizaje.

2.4.3.4.- Juego: desarrollo socio-educativo del niño.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles.

Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

²⁵ Del Moral Sánchez (1994): “Aprendizaje y desarrollo motor”, Guadalajara, Ed. Servicios de Publicaciones de la universidad de Alcalá de Henares

Tal y como piensan hoy día un gran número de psicólogos y educadores, la infancia no es un simple paso hacia la edad adulta, sino que tiene un valor concreto en sí misma. Actualmente se admite que en la infancia se encuentran muchas de las claves de lo que será la persona en un futuro. Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que "todo hombre es su infancia".

El desarrollo motor de los niños, cualquiera que sea su edad, está sujeto a un determinado orden progresivo y no debe preocupar que los avances en este sentido ocurran antes o después de la edad que los padres consideran normal, pues no hay niños iguales, lo que debe inducirnos a aclarar que estos atrasos o adelantos no representan trastornos que deben ser tomados en cuenta.

Sin embargo, los movimientos motrices ocurren en la mayoría de los niños en una misma etapa de su vida y su desarrollo motor avanza a medida que aumenta su edad cronológica. Entendiendo estas características del desarrollo motor del niño, los padres y los maestros pueden influir positivamente en él.

2.4.3.5.- El enfoque socioeducativo.

La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico de educación inicial.

Según Torrecasana y Luch (1983), el campo de acción del adulto para estimular el desarrollo psicomotriz del niño aumenta progresivamente entre los dos y los seis años, en el curso de los cuales adquieren importancia los juegos y el deporte* (pág. 95).

Mediante una serie de actividades es posible perfeccionar la capacidad del niño para caminar sin dificultad.

²⁶ Dr. Torrecasana y Dra. Luch (1983): "El bebé y el niño", Barcelona, Ed. Nauta

El equilibrio

El maestro debe tener conocimiento de las tareas que pueden ayudar al niño a mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo (equilibrio), pues las caídas, las paradas bruscas, los aumentos de altura y las disminuciones de la base de sustentación crean para el niño situaciones problemáticas en las que el elemento más importante es el equilibrio.

Tomando en cuenta que mantener el equilibrio requiere de parte del niño un significativo esfuerzo nervioso y de concentración, el maestro puede ayudarles a lograrlo haciendo que sus alumnos lo practiquen en su propio cuerpo, en el gimnasio, en el aula, en el patio de recreo, individual o colectivamente y asistido o no por diversos objetos, con el objetivo de lograr que el niño domine el tono muscular para mantenerse, que aprenda a caer, que adquiera sentido de grupo en la elaboración de un objeto y que respete las realizaciones de sus compañeros.

Ejercicios

Utilizando su propio cuerpo, el niño puede equilibrarse con cabeza, manos y pies; nalgas, manos y pies; dos pies y dos manos; dos pies, una mano y un pie; dos manos y un pie; la cabeza y dos pies; una mano y dos pies; la cabeza, una mano y un pie; y un pie. Puede equilibrarse sobre un objeto sin desplazamiento o con desplazamiento, usando cajas, sillas, taburetes. Puede hacerlo transportando o manteniendo un objeto, con o sin desplazamiento. También colocando en equilibrio objetos diversos, tanto individual como colectivamente. Puede hacerlo corriendo, porque a medida que pasa el tiempo adquiere la capacidad de levantar ambos pies al mismo tiempo. Puede guiarle en ejercicios que estimulen su capacidad de trepar utilizando cuerdas para subir, para dejarse caer en colchonetas, para balancearse y para correr, saltar, agarrar la cuerda y quedar suspendido en ella.

De otro lado, puede enseñársele a lanzar, a golpear con el pie, a recibir con el pie, utilizando pelotas que le dan la capacidad de adquirir cada vez más precisión.

El constante manejo de balones, globos, etc. Crea oportunidades para la acción intergrupala que el maestro puede aprovechar para promover tareas que requieran la colaboración entre sus miembros.

La acción de saltar aplicada a la didáctica genera respuestas motrices diversas. Para ello, hay que evitar la monotonía de las repeticiones que causan fatiga o desinterés. Habrá que buscar simplicidad en los aspectos técnico y lingüístico y habrá que tener siempre en consideración de que se trata de un juego, el cual es el factor motivador más importante para el niño.

El niño puede saltar hacia arriba, hacia los lados, para atrás, en longitud, lateral, con giros, individualmente, por parejas, por grupos, todo con el objetivo de estimular su desarrollo psicomotriz.

2.4.3.6.- El uso del juego tradicional dentro del aula

“El aprendizaje escolar a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor y puede concebirse como concepto, contenido y estrategia metodológica: como concepto y contenido en la medida que es enseñable y como estrategia metodológica para la enseñanza de otros contenidos”

Si los niños y niñas asisten al círculo infantil o a un aula preescolar, tendrán todo un conjunto de actividades programadas, dirigidas a este desarrollo logrando un aprendizaje significativo con estrategia innovadora dirigida por docente con actividades lúdicas

El impulso lúdico, impulso natural e instintivo en el ser humano, debe ser tomado intencionalmente por el docente. En el juego, acto social de dicho impulso, el niño se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con la autenticidad, es además un

factor básico en el desarrollo y en la construcción de su personalidad. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados. Además contribuye al desarrollo de la corporeidad, de un sujeto creativo, expresivo, libre y reflexivo, aportando la posibilidad de aprendizajes realmente significativos.

El desafío es fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad y la receptividad consumista frente a una imagen.

2.5. HIPÓTESIS.

Los juegos tradicionales son una herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo del Centro de Educación Inicial "Cristóbal Colón"

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.6.1 Variable independiente:

- Los juegos tradicionales.

2.6.2 Variable dependiente:

- Desarrollo socioeducativo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.- ENFOQUE INVESTIGATIVO

Para toda investigación es de importancia que los hechos y relaciones que establecen los resultados obtenidos o nuevos conocimientos tengan el grado máximo de actitud, confiabilidad para ello se plantea una metodología o procedimiento ordenado que se sigue para establecer lo significativo de los hechos y fenómenos hacia los cuales están encaminado el significado de la investigación.

Científicamente la metodología es un procedimiento general para lograr de una manera precisa el objetivo de la investigación de ahí que la metodología en la investigación presenta métodos y técnicas para la investigación.

Según la investigación para este proyecto será factible utilizar dos métodos el método activo – participativo y la técnica de observación.

El método activo participativo será utilizado porque este método hace que los niños se socialicen con los demás, además porque es usado para el mejor aprendizaje dentro del aula.

La técnica de observación se empleará para poder obtener una percepción ordenada, consciente y sistematizada de la investigación a realizarse.

3.2. Modalidad básica de investigación

La investigación está orientada de manera predominante por el paradigma cualitativo puesto que se busca recuperar los juegos y poner en práctica con la participación de los niños para mejorar el proceso de desarrollo participativo.

Con un enfoque contextualizado en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena desde una perspectiva holística y fundamentados en una concepción de realidad dinámica.

La modalidad básica de investigación será de intervención socio educativo e investigación bibliográfica y documental.

3.3. Nivel o tipo de investigación.

Por el lugar:

De Campo: Esta búsqueda de soluciones, se hará con la aplicación de la investigación de campo, para lo cual se utilizó la encuesta como el camino más idóneo para hallar respuestas a las múltiples interrogantes que se presentan; en donde involucraremos a: Directivos, docentes, padres de familia, que pertenecen al Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comunidad de Barcelona, parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena.

Por la naturaleza:

De acción: Por cuanto, servirá para mejorar la educación, aspectos pedagógicos, psicológicos, social, administrativos, del Centro de Educación Inicial ubicado en cabecera cantonal de Santa Elena, en la provincia de Santa Elena dentro de un contexto real y en un lugar determinado. Sobre este contexto, se aplicarán métodos y técnicas para la operatividad de las variables e indicadores de evaluación.

Por la factibilidad de acción:

Factible: Porque este problema permite plantear soluciones viables, a través del diseño de una propuesta práctica, la misma que se puede cumplir dentro de los parámetros establecidos.

3.4. Técnicas e instrumentos. Las técnicas e instrumentos de estudio que se utilizará en esta investigación será la lista de cotejos ya que por ser niños y niñas de 4 a 5 años será observado mientras realiza juegos tradicionales , la encuesta será aplicado a los padres de familia, y la entrevista que será empleada a las docentes..

POBLACIÓN Y MUESTRA

Cuadro N° 1

Nº	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
1	Autoridades	1
2	Docentes	2
3	Estudiantes	63
4	Padres de familias	63
	TOTAL	129

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

3.5.- Población y muestra

La población la constituyen de 63 estudiantes, 63 padres de familia y 2 docentes en total son 129 del Centro de Educación “Cristóbal Colón” en la cual se extraerá la muestra utilizando la fórmula para calcular el tamaño de la muestra

3.5.1. Cálculo de la muestra.

Para el cálculo de muestra se utilizará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{E^2(N-1)+1}$$

Simbología:

n	—————>	Tamaño de muestra
N	—————>	Tamaño de la población
E	—————>	Error máximo admisible 5% = 0,05

Datos de estudiantes

N= Población = 65

E= Error admisible (por ser investigación socio educativo) = 5%=0,05

$$n = \frac{63}{(0,05)^2(63 - 1) + 1} = \frac{63}{0.0025(62) + 1} = \frac{63}{1,155} = 54,5455$$

Datos de padres de familia

N= Población = 65

E= Error admisible (por ser investigación socio educativo) = 5%=0,05

$$n = \frac{63}{(0,05)^2(63 - 1) + 1} = \frac{63}{0.0025(62) + 1} = \frac{63}{1,155} = 54,5455$$

Conclusión: El cálculo realizado demuestra la necesidad de trabajar con todos los estudiantes de educación inicial y con los padres de familias de esta área, y dos docentes de educación parvularia, con el fin de obtener información que apoye al proceso investigativo para buscar la mejor alternativa de solución al problema.

3.6. Operacionalización de las variables:

Variable independiente: Los juegos tradicionales

Cuadro N° 2

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de observación
Los juegos tradicionales son esencia de actividad lúdica que surge de tradiciones acondicionada por la situación social, cultural que forman parte de una realidad.	Juegos de socialización	La rayuela El pan quemado Los ensacados Las ollitas encantadas e, o, i	¿Con qué finalidad utiliza Ud. Los juegos socializadores? El juego participativo ayuda a la interacción de los niños y niñas? ¿Las actividades que se realizan ayudan a interactuar con el medio que le rodea al niño y la niña?	Encuestas La observación : La observación	Cuestionario I: lista de cotejo. I: cuaderno de apuntes	1.Directivos 2.Docentes 3.Padres de familia 4.Niños /as
	Juego de habilidades	El trompo La rayuela	¿Los juegos ayudan a interiorizar nociones básicas en los niños y niñas? ¿Cree usted que a través de los juegos los niños afianzaran su conocimiento y creatividad?			

FUENTE: Datos de la Investigación

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

Variable dependiente: Desarrollo socioeducativo

Cuadro N° 3

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de observación
Desarrollo socio educativo Es un acercamiento a conocer y comprender la forma de vida de los individuos que requiera ayuda o en donde el investigador centre su interés que brinde en primer plano la deliberación y la innovación en las actividades de los niños y niñas.	Estrategias	En el desarrollo socio educativo	¿Las estrategias utilizadas por el docente ayudan a la interacción en las actividades socio educativas de los niños? ¿Las actividades lúdicas para el desarrollo socio educativo afianzan las actividades del docente en el aula?	Entrevista	I: cuestionario de preguntas	Directores
	Métodos	Metodología lúdica	¿El juego participativo ayuda a la interacción de los niños y niñas? ¿Los docentes participan de actividades socios culturales y educativos para promover el aprendizaje en los niños del centro educativo?	Encuesta	I: cuestionario de preguntas	Docentes
					Guías de observación	

FUENTE: Datos de la Investigación

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Entrevista

En el desarrollo de este trabajo investigativo se entrevistó al director del Centro de Educación inicial “Cristóbal Colón” para conocer datos importantes en cuanto a la creación del Centro, cuáles fueron sus inicios y cómo funciona hoy. Además de mencionar la problemática existente motivo de estudio.

Entre los instrumentos se contó con una entrevista estructurada dirigidas a los docentes del nivel inicial.

Encuesta

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador; la encuesta es la consulta tipificada de personas elegidas de forma estadística y realizada con ayuda de un cuestionario.

La aplicación de la encuesta fue realizada a padres de familia los mismos que contestaron una serie de preguntas cerradas previamente elaboradas que trata la temática que se investiga y que ayudaron a conocer causas y consecuencias de este problema, para luego ser analizadas y elaborar los respectivos cuadros y gráficos estadísticos.

Observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del

acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

En la realización de esta investigación se pudo apreciar que los niños de 4 a 5 años desconocen los juegos tradicionales, por lo que su aplicación como ayuda pedagógica para el proceso de enseñanza aprendizaje fue muy valiosa.

3.8-Instrumentos de la investigación

Fichas de cotejo de información.

Se las utilizó para anotar los resultados que se pueden lograr a través de los juegos tradicionales, además del desenvolvimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje, además sirvió para comparar la información obtenida.

3.9. Cámara fotográfica

Este dispositivo fue utilizado para capturar imágenes, para luego reproducirlas y dejar constancia de las actividades realizadas que hice como investigadora.

Pasos que debe tener la observación:

- Determinar el objeto, situación, caso, otros. (que se va a observar)
- Determinar los objetivos de la observación (para qué se va a observar)
- Determinar la forma con que se van a registrar los datos
- Observar cuidadosa y críticamente
- Registrar los datos observados
- Analizar e interpretar los datos
- Elaborar conclusiones
- Elaborar el informe de observación (este paso puede omitirse si en la investigación se emplean también otras técnicas, en cuyo caso el informe incluye los resultados obtenidos en todo el proceso investigativo)

3.10 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

CUADRO N° 4

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Se analiza el estado psicológico y emocional de estudiantes sobre la aplicación de los juegos tradicionales.
2. ¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas de 4 a 5 años de edad
3. ¿Sobre qué aspectos?	Educación inicial y su incidencia en el desarrollo integral de los niños del Centro Educativo “Cristóbal Colon”
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Mónica Cinthya Pozo Prudente
5. ¿A quiénes?	Mediante la observación a niños y niñas
6. ¿Cuándo?	2011– 2012
7. ¿Dónde?	Centro Educativo “Cristóbal Colón” de la Comuna Barcelona , Parroquia Manglaralto del Cantón Santa Elena
8. ¿Cuántas veces?	Durante cinco semanas
9. ¿Cómo?	De forma individual y grupal.
10. ¿Qué técnicas de recolección?	Técnicas de observación, encuestas y entrevistas.
11. ¿Con qué?	Cuestionario, libro diario, cámara fotográfica.

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

3.10.1 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

CUADRO N° 5

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
<p>A través de la observación de los niños del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”, se pudo establecer la importancia del proceso de enseñanza aprendizaje a través de nuevos métodos de enseñanza, para que esta sea más dinámica, interactiva, la misma que sirva para favorecer el desarrollo integral, a través de actividades de la guía didáctica de juegos tradicionales para desarrollar las habilidades y destrezas.</p>	<p>A través de la recolección de las diferentes fuentes: Bibliográficas, revistas, periódicos, páginas web, internet.</p>	<p>Se aplicaron fichas de observación a los estudiantes, en las que se evidencia el problema existente en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” cual fue analizada para dar las conclusiones y recomendaciones respectivas al problema que se investiga, como es la poca aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.</p>	<p>Al realizarse el análisis de las entrevista, se determinó el problema existente en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” mismo que afecta directamente a los niños que aquí se educan, en donde el docente debe proponer nuevas estrategias de integración para la enseñanza aprendizaje.</p>	<p>La guía de juegos tradicionales permitirán que los docentes tengan las herramientas necesarias para que los niños puedan jugar aprendiendo con actividades motoras lúdicas a fin de desarrollar las habilidades motrices y a la vez conocer los juegos tradicionales que se han transmitido de generación en generación.</p>

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

3.10.2 Lista de cotejo aplicada a niños(as).

1.- El niño (a) participa con entusiasmo a la hora de realizar los juegos tradicionales.

Cuadro N° 6

Alternativas	Frecuencia
SI	59
NO	4
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 59 de los niños (as) participan con entusiasmo mientras que 4 niños se mantuvieron de pies a la hora de realizar los juegos esto quiere decir que a los niños si les llamó la atención los juegos tradicionales, pero hay que indagar aquellos que no participaron porque da la sensación de que tienen problemas motor.

2.- El niño (a) se desplaza por el campo de juego sin dificultad.

Cuadro N° 7

Alternativas	Frecuencia
SI	57
NO	6
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: De la totalidad de los niños se observó que se desplaza por el campo de la institución, sin dificultad demostrando interés en el juego tradicional, pero hay infantes poco orientados.

3.-El niño (a) coordina movimiento con sus compañero

Cuadro N° 8

Alternativas	Frecuencia
SI	45
NO	18
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 45 de los niños (as) si coordina movimientos mientras que 18 niños nunca pudieron coordinar movimientos como los demás esto quiere decir que los niños requieren mucha atención al momento de coordinar movimiento con sus demás compañeros y en la que se demuestra que su motricidad no lo han desarrollado por poca de ejercitación física.

4.-El niño (a) sigue las indicaciones como indica la docente.

Cuadro N° 9

Alternativas	Frecuencia
SI	52
NO	11
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 52 de los niño (a) sigue las indicaciones tal conforme indica la docente mientras que 11 niños no les llamó la atención, cabe recalcar que se tiene que seguir insistiendo y motivando a los niños y niñas.

5.-El niño (a) tiene posición al caminar al ejecutar los juegos tradicionales.

Cuadro N° 10

Alternativas	Frecuencia
SI	39
NO	24
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 39 de los niños (a) si presenta posición al caminar mientras que 24 nunca presentaron posición correcta al caminar y ejecutar los juegos tradicionales, por lo que existe un porcentaje considerable para hacer un estudio a los estudiantes que presenta este inconveniente.

6.- El niño (a) corre con seguridad.

Cuadro N° 11

Alternativas	Frecuencia
SI	46
NO	16
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 46 de los niños (a) corren con seguridad, mientras que 16 nunca lo demostraron. Cabe indicar que los niños y niñas requieren aun del buen desarrollo de habilidades básicas como: correr.

7.-El niño (a) salta de un sitio a otro alternando los pies

Cuadro N° 12

Alternativas	Frecuencia
SI	36
NO	37
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 36 de los niños (a) saltan de un sitio a otro alternando los pies mientras que 37 nunca saltaron de un sitio alternando los pies lo cual representa un déficit en habilidades del cuerpo lo cual debe solucionarse ya que le permitirá resolver situaciones en la vida.

8-El niño (a) se ubica en el tiempo y espacio.

Cuadro N° 13

Alternativas	Frecuencia
SI	44
NO	19
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 44 de los niños (a) al momento de jugar se ubican en el tiempo y espacio mientras que 19 los niños no se ubicó en el espacio y tiempo para lo cual en los que no desarrollaron esta habilidad deberá aplicarse las estrategias necesarias y hacerlo de la misma manera que lo hacen sus compañeros.

9-El niño (a) se socializa mediante la ejecución de los juegos tradicionales

Cuadro N° 14

Alternativas	Frecuencia
SI	50
NO	13
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 50 de los niños (a) al momento de jugar socializaron con sus compañeros sus vivencias mientras que 13 niños no lo hicieron de tal manera que debe brindarse la atención a quienes no se socializan porque esto les ayudará a enfrentar su entorno social.

10-El niño (a) presenta interés por los diferentes juegos tradicionales.

Cuadro N° 15

Alternativas	Frecuencia
SI	48
NO	15
TOTAL	63

FUENTE: Dato de la investigación.

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

ANÁLISIS: En la observación ejecutada 48 de los niños (a) sí le llamó la atención los diferentes juegos de tradicionales mientras que 15 niños prefería observar cómo se ejecutaban en lo que respecta los niños que no ejecutaban los juegos se debe trabajar con ellos y motivarlos para que también practiquen.

3.10.3 Análisis e interpretación de resultados

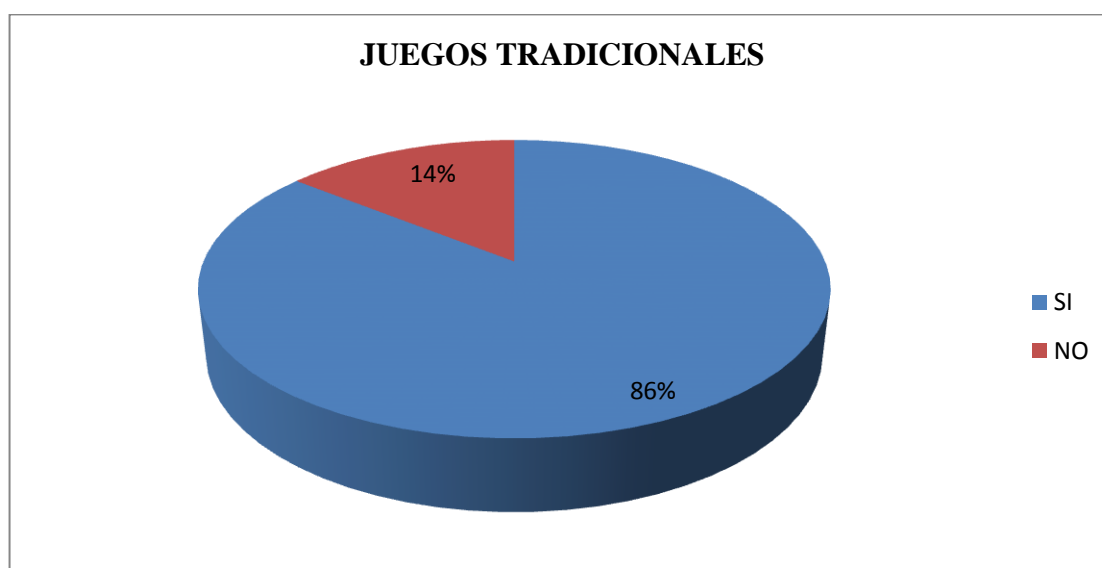
1.- ¿Conoce usted sobre los juegos tradicionales?

Cuadro N° 16

Alternativas	Frecuencia	%
SI	54	86%
NO	9	14%
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 1



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

De la población encuestada se obtuvo que la mayor parte contestó que si conoce los juegos tradicionales, mientras que hay una mínima población que no conoce. De tal manera, se puede decir que la mayor parte de la población tiene conocimiento de estos juegos tradicionales, por lo tanto sería fácil implementarlos al objeto de estudio.

2.- ¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?

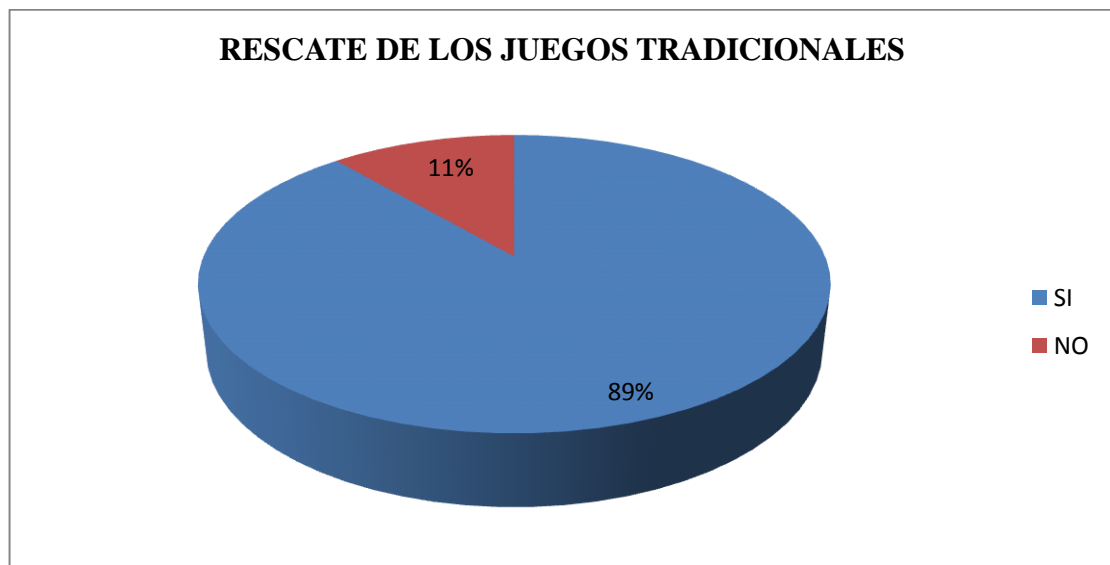
Cuadro N° 17

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	47	89%
NO	6	11%
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 2



FUENTE: Encuesta a Padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

De la población encuestada se obtuvo que la mayor parte contestó que es de suma importancia rescatar los juegos tradicionales mientras que una cierta cantidad contestó que no. Por lo tanto, es interesante concienciar a quienes no consideran importante a los juegos tradicionales.

3.- ¿Dentro de la institución educativa en que su hijo esta, existe un tiempo destinado para el aprendizaje de los niños y niñas con juegos tradicionales?

Cuadro N° 18

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	13%
NO	55	87 %
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 3



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

En la encuesta realizada a la población cierta cantidad respondió que sí existe un tiempo destinado a los juegos, mientras que la mayor parte dijo que no, por lo tanto en toda institución educativa debe existir un tiempo destinado a los niños y brindarles afecto mediante juegos tradicionales el cual se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez.

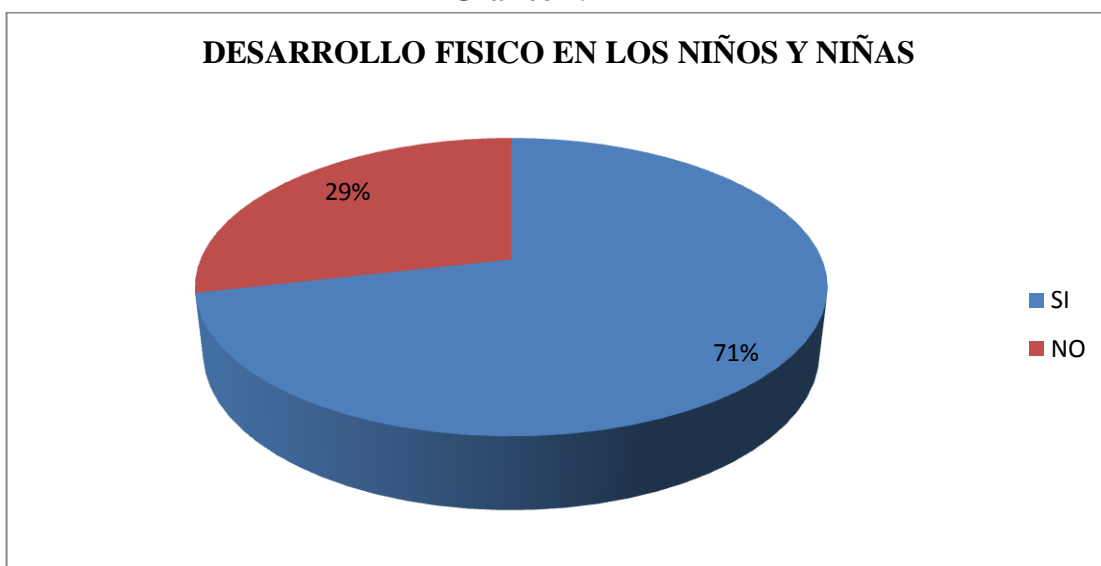
4.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales aportan en el desarrollo físico, actitudinal en los niños y niñas?

Cuadro N° 19

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	45	71%
NO	18	29 %
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 4



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

Como se observa en la gráfica sobre la encuesta realizada a los padres de familia la mayor parte contestó que si aportan en el desarrollo físico, actitudinal del niño o niña mientras que una mínima cantidad respondió que no. Por lo tanto, somos partícipes de que la realidad del niño es tan compleja y el juego como parte de su vida es el medio que le ayudará a mejorar su conducta escolar.

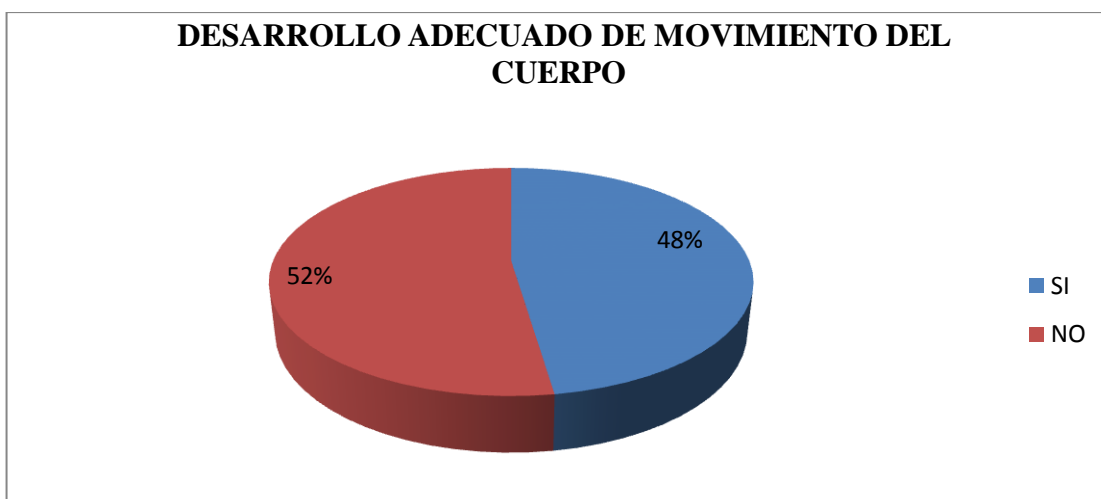
5.- ¿Los juegos tradicionales permiten un desarrollo adecuado de los movimientos del cuerpo de los niños y niñas?

Cuadro N° 20

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	71%
NO	33	29 %
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 5



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

Mediante la encuesta realizada la menor parte se expresó que permiten un desarrollo adecuado de los movimientos del cuerpo del niño o niña mientras que la mayor parte expresó que no. Es necesario que los padres de familia sepan de los resultados que se pueden alcanzar con los juegos tradicionales dentro y fuera del aula para que las clases sean dinámicas y activas donde el estudiante sea quien alcance el dominio y movimiento de su propio cuerpo.

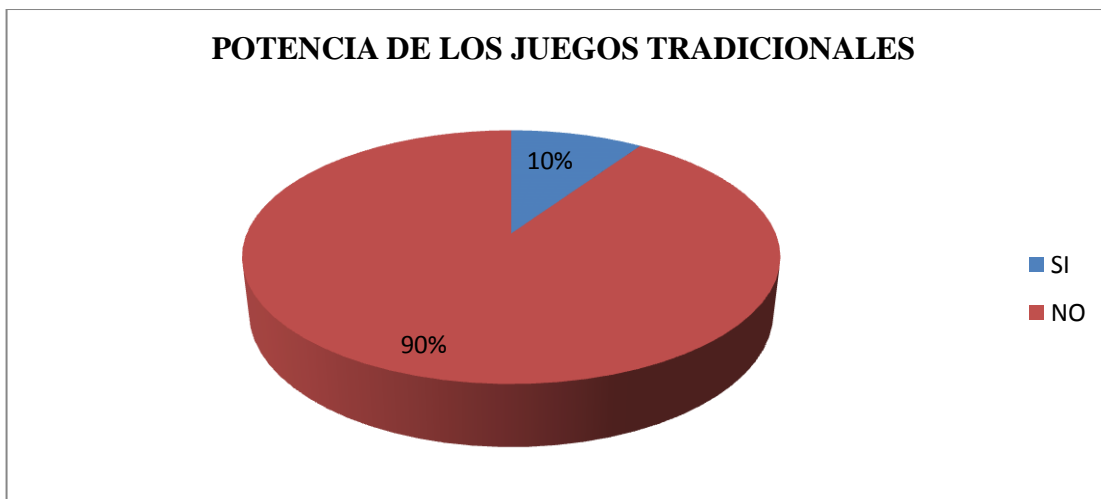
6.- ¿Sabe usted acerca del potencial que se podría alcanzar con la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo socioeducativo?

Cuadro N° 21

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	10%
NO	57	90 %
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 6



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

Mediante la encuesta realizada a los padres de familia una mínima parte expresó que sabe del potencial que se puede alcanzar con la aplicación de los juegos tradicionales mientras que la mayoría no sabe, por lo que es interesante que ellos consideren al juego como medio para que el aprendizaje tome sentido espontáneo, que permita despertar la imaginación, creatividad y enfrente al niño a la resolución de problemas cotidianos.

7. ¿Considera usted, que con la aplicación de los juegos tradicionales los niños de 4 años pueden enseñar a los educandos de otros niveles?

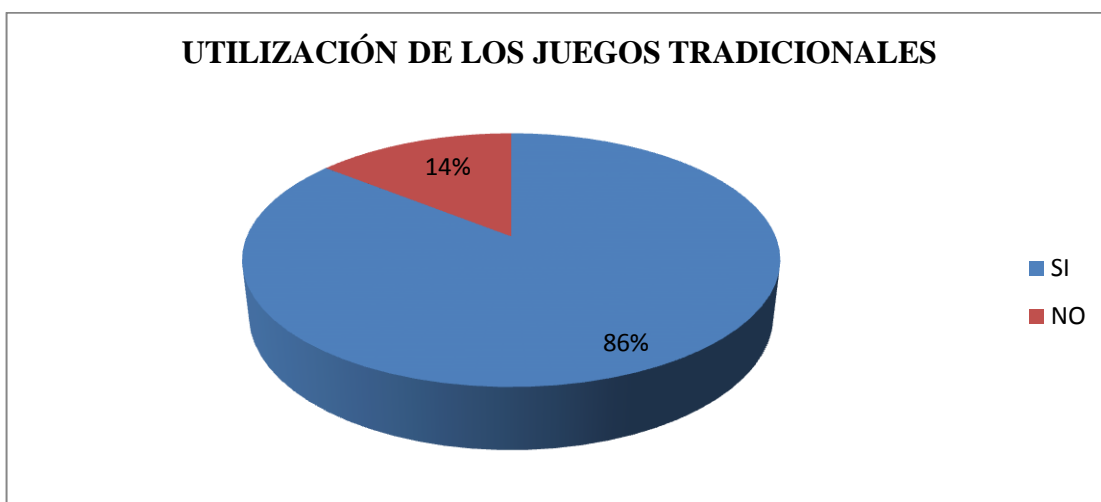
Cuadro N° 22

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	54	86%
NO	9	14%
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 7



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

Como se puede observar en la gráfica la mayor cantidad de encuestados respondió que sí pueden enseñar a otros educandos y una menor cantidad expresó que no. Vale recordarles a los docentes que los padres de familia deben involucrarse en el aspecto educativo y ayudar en este proceso, el mismo que favorece a los estudiantes en donde ellos participen jugando en su aprendizaje.

8.- ¿Practica los juegos tradicionales con su hijo?

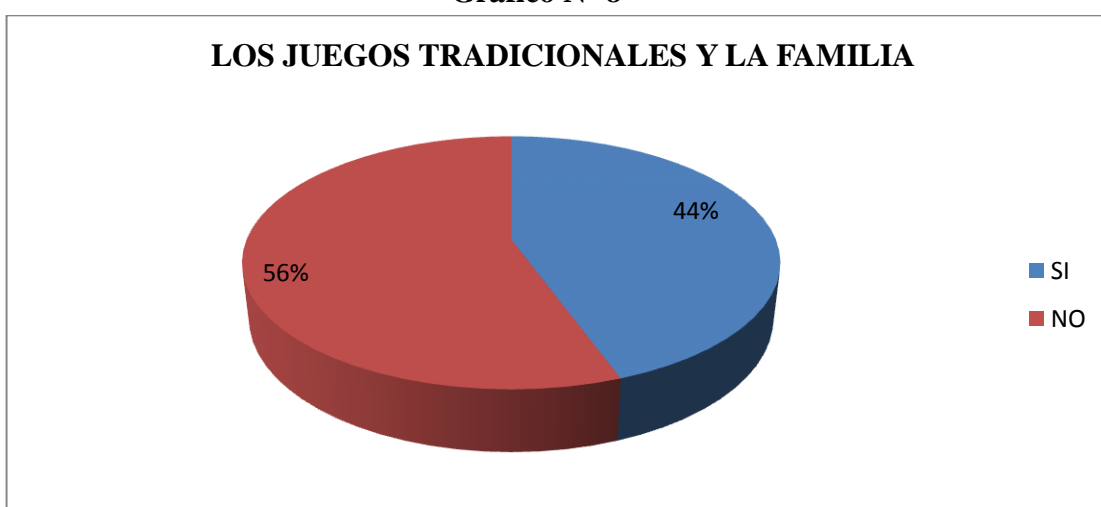
Cuadro N° 23

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	44%
NO	35	56%
TOTAL	63	100 %

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Gráfico N° 8



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón

ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente.

Análisis e interpretación:

La menor parte de los encuestados expresó que sí practican juegos tradicionales mientras que la mayor parte contestó que nunca practican juegos junto con sus hijos. Es necesario que como padres de familia deban involucrarse más en el desempeño de sus funciones, ser más dinámico, interactuar con sus hijos, velar por que cada uno de ellos reciba un espacio donde se sientan importantes.

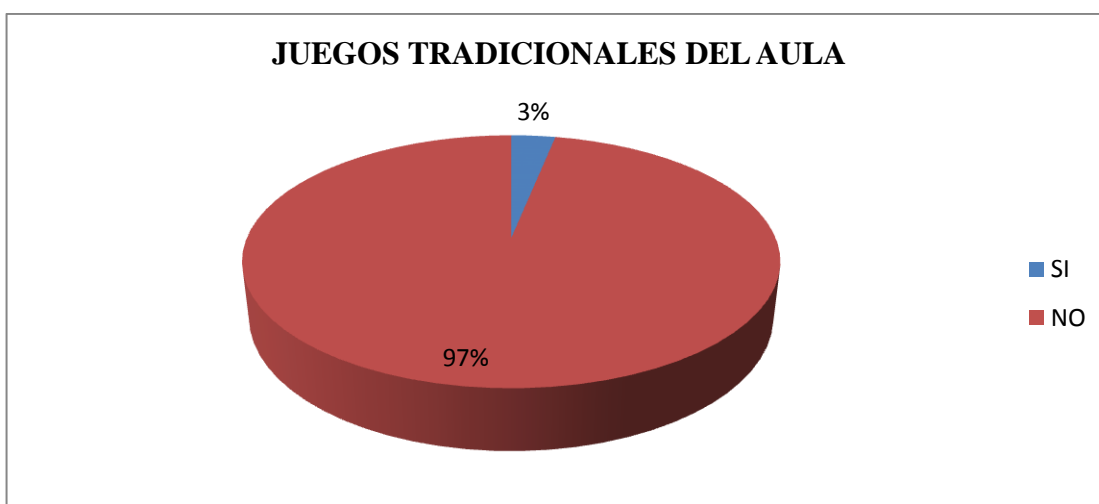
9.- ¿Se ha interesado en preguntar a los docentes, si en su planificación utilizan los juegos tradicionales para desarrollar mejor su clase?

Cuadro N° 24

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	35 %
NO	61	41 %
TOTAL	63	100%

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

Gráfico N° 9



FUENTE: Encuesta a padres familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

Análisis e interpretación:

En lo relacionado a esta pregunta, la mayor parte de los encuestados manifestaron que sí y tan solo una mínima parte respondió que no. Esto contrasta con las aspiraciones de los objetivos que quiere lograr el Ministerio de Educación; de allí la importancia de que el docente sepa manejar las actividades dentro del aula para que no trastoque el desarrollo de las actividades institucionales y reflexione que el juego puede ser usado como método de enseñanza y como método de aprendizaje donde el niño o niña sea quien construya su propio conocimiento.

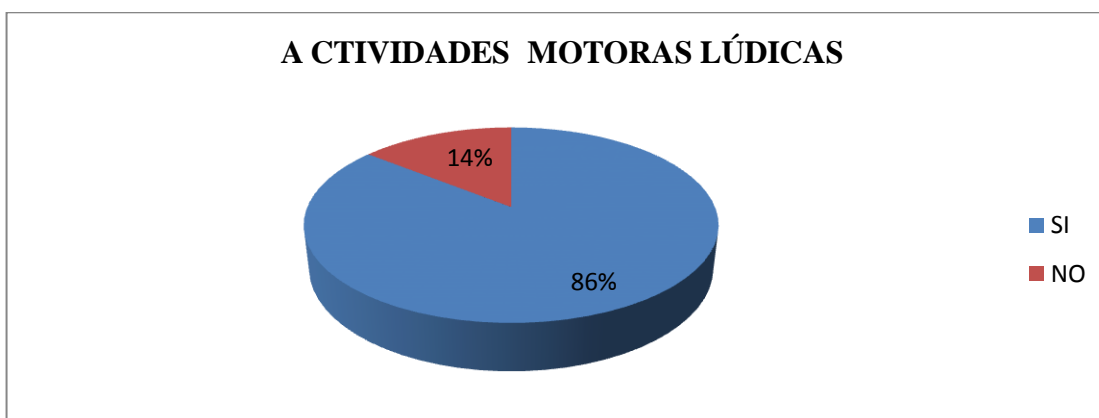
10.- ¿Cree usted que una guía de actividades motoras lúdicas relacionadas con juegos tradicionales mejorará el aprendizaje de los niños?

Cuadro N° 25

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	54	86 %
NO	9	14 %
TOTAL	63	100%

FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

Gráfico N° 10



FUENTE: Encuesta a padres de familia del Centro de Educación Cristóbal Colón
ELABORADO POR: Mónica Cinthya Pozo Prudente

Análisis e interpretación:

La mayoría de los encuestados respondió que los juegos si permiten un desarrollo adecuado de los movimientos del cuerpo del niño o niña mientras que una menor cantidad de la población encuestada expresó que no. Los padres de familia deben capacitarse para poder entender cuan valioso es el aporte de los juegos en el niño, que le ayuda a desarrollar y le permite explorar y ejercitar sus competencias físicas y reconstruir situaciones de la vida social y familiar en los cuales actúan cotidianamente.

3.10.4 Entrevista a los profesores.

1. ¿Qué significado tiene los juegos tradicionales para usted?

Son juegos infantiles que se realizan y se utilizan en la escuela, barrio, comunidad para la diversión y el disfrute de los participantes sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza entre objetos caseros (cuerdas, papeles, telas, hilos, botones,).

2. ¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales para el aprendizaje de los niños y niñas?

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, a través de los mismos se puede transmitir a los niños y niñas características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se empleaba en determinada región y de qué manera ayudan a desarrollar habilidades y destrezas psicomotrices en los niños de educación inicial. Por otro lado, se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños y niñas desde el momento que ingresa a la escuela.

3. ¿Qué juegos tradicionales ha jugado usted?

Los juegos tradicionales que he practicado son: las cogidas, piedras al río, la gallina ciega, el gato y el ratón, las ollitas encantadas, mantantirulan, las escondidas, el baile de la silla, las corridas de cintas, la carretilla, la rayuela, la Jenny entre otros. Los cuales han dejado gratos recuerdos, pues hoy en día la mayoría de los niños pasan en sus ratos libres con algún tipo de juego tecnológico o con algún celular de última generación.

4. ¿De los juegos mencionados cuales serían adecuados para los niños y niñas de 4-5 años?

Pienso que los más adecuados serían los siguientes: la gallina ciega, piedras al río, el gato y el ratón, las ollitas encantadas, mantantirulan, las escondidas, el baile de la silla, las corridas de cintas, la carretilla, la rayuela.

5. ¿Los juegos tradicionales ayudan a interiorizar nociones básicas en los niños?

Los juegos tradicionales en la educación parvularia permiten a los niños y niña expresar emociones sentimientos, desarrollo del pensamiento, la expresión corporal, ampliar las capacidades creativas, desarrollar la memoria, fortalecen su autoestima y socialización en su trabajo colectivo es decir si ayudan a interiorizar nociones básicas.

6. ¿En su planeación didáctica se realizan actividades relacionadas con los juegos tradicionales?

Si porque dentro de la planeación se desarrolla actividades de socialización, expresión lúdica y corporal, los cuales no se realizan con frecuencia por el corto tiempo que se trabaja con los niños, pero si está depende de la docente que integre en su planeación didáctica y busque estrategias innovadoras con la finalidad de llegar al niño con una experiencia acorde a su aprendizaje y poder construir aprendizajes significativos que le ayuden a resolver situaciones de la vida cotidiana en su entorno social.

7. ¿La comunidad y el centro de educación inicial realizan eventos para promover el rescate de juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales si se realizan en Centro de Educación Inicial pero solo en semanas culturales como: día del niño, olimpiadas en especial para semanas de integración y socialización entre los niños y niñas, más no, como una actividad que incentive a los educandos de este establecimiento a seguir promoviendo la práctica de los juegos tradicionales.

8. ¿Dentro de la jornada diaria existe un tiempo destinado para el aprendizaje de los niños y niñas con juegos tradicionales?

En Centro de Educación Inicial no existe un tiempo destinado para el aprendizaje de los niños y niñas con juegos tradicionales ya que no se cuenta con una guía de juegos en donde se nos dé a conocer las actividades apropiadas para la edad de nuestros niños de cuatro a cinco años y especial para profundizar aprendizajes significativos que son los que se deberían desarrollarse a su edad.

9. ¿Les gustaría contar con una guía didáctica de juegos tradicionales?

Si me indicaría cómo aplicarlo y en qué actividades las podría usar dentro y fuera del salón de clases y al mismo tiempo nos ayudarían que nuestras labores en clases sea dinámica, motivadora y con esto lograríamos un íntegro desarrollo que genere nuevos conocimientos y también a reforzar conocimientos en especial como apoyo al trabajo que realizamos como educadoras parvularias de una manera organizada y didáctica.

3.10.5 Conclusiones y recomendaciones

3.10.6. CONCLUSIONES

Los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

- De acuerdo al estudio realizado se puede establecer que las técnicas que utilizan los docentes del Centro de Educación Inicial no son las adecuadas, ya que los niños no participan en ellas y no se desarrolla habilidades ni destrezas.
- No se considera el desarrollo integral del niño, ya que no se estimulan las áreas del desarrollo ni se emplea una metodología de enseñanza en donde se dé importancia al arte y al juego.
- Los juegos tradicionales han perdido mucho de su identidad y en algunos casos, sencillamente han desaparecido, borrados por nuevas épocas que han incorporado junto con el progreso y suceso como una consecuencia de la evolución tecnológica, nuevas distracciones que en parte han manifestado a los mayores y a los escolares. Los educadores parvularios del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”. tienen un gran reto que es recuperar los juegos tradicionales y rehabilitarlos a través de la práctica diaria en el trabajo y buscar metodología activa donde se promuevan las finalidades del juego como es la recreación y el empleo de recurso para el aprendizaje.

RECOMENDACIONES.

- Emplear el juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos lleva a lograr el aprendizaje de la “lógica de las cosas”. El juego puede ser usado como método de enseñanza y como método de aprendizaje.

- Aplicar los juegos tradicionales en el Centro de Educación Inicial con el fin de que se transmita en los niños valores, formas de vida, tradiciones de la zona como una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares para conocer aspectos importantes y comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

- Diseñar una guía didáctica para promover los juegos tradicionales en la educación inicial “Cristóbal Colón” e incluirlo en la micro planificación curricular en donde se da vital importancia a la motivación que se debe dar a los párvulos antes de comenzar cualquier actividad de aprendizaje propiamente dicha en base a una unidad de estudio y la finalización de la misma.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Guía didáctica para promover el rescate de los juegos tradicionales para el desarrollo socio educativo en los niños de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”.

4.1.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Este trabajo investigativo deja como aporte las actividades en juegos tradicionales como un recurso didáctico en la experiencia del aprendizaje a través de los niños y niñas crea la base para un desarrollo integral y armónico, no solo desde el punto de vista motriz, sino también en la esfera cognitiva, afectiva y social, en un ambiente libre, espontáneo y consciente en la búsqueda de satisfacciones internas que les proporciona el contacto con el medio circundante mediante el cual internalizan sensaciones, conocimientos, pautas de vida social, etc.

La guía para el desarrollo de los juegos tradicionales mediante el rescate trata de que conozcan cuáles son los juegos que se practicaban antes y que debemos poner en práctica en las instituciones, y este trabajo se logrará tomando en cuenta una metodología sistemática que integren todos los elementos del juego, logrando el rescate de los juegos tradicionales y a la vez permite al profesor tomar la herramienta para desarrollar su clase con un ejemplo claro y vívido.

El propósito de socializar la guía de didáctica de juegos tradicionales, es dar a conocer las variedades de juegos que se pueden emplear en nuestra clase ya que si bien se conoce cada juego permite el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas que ayudan al niño a ser seguro y sociable.

También se debe tener en cuenta que los juegos tradicionales son herramientas valiosas para impartir un aprendizaje significativo llegar hacia los niños y niñas aclarando sus perspectivas y despertando en ellos interés de:

- La exploración activa de todos los sentidos
- Experiencias directas y variadas
- La manipulación con material diverso
- Socializarse con los demás y experimentar su alrededor

Las actividades en juegos tradicionales están orientadas con énfasis hacia el proceso de aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial.

4.2 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la importancia que tiene realizar actividades en juegos tradicionales en el aula de clases como un recurso didáctico, es muy indispensable, en primer lugar porque nuestra vida llena alegrías e interacciones.

Lo que se quiere lograr con este trabajo investigativo es que el docente tenga una herramienta de consulta constante como es esta guía que podrá ser ejecutada tanto por el docente para el disfrute del estudiante, ya que en ocasiones se utilizan recursos didácticos que no motivan al estudiante y que a la vez son un poco desactualizados.

Mediante esta problemática se pudo conocer la predisposición que los niños demuestran en clases y la actitud positiva ante el docente, este tipo de actividades accedieron al trabajo tanto del docente, estudiante y padres de familia permitiendo que esa trilogía funcione de manera más comprometida para que el proceso de

enseñanza-aprendizaje sea el adecuado para la perfecta asimilación de conocimientos.

Bajo este contexto se ve la necesidad de que se incluya una guía de juegos tradicionales recreativos que ayuden al docente al desarrollo social del niño y permita experimentar la realidad de cada juego con diferentes movimientos para alcanzar satisfacción, dinámica, adaptación y brindar actividades de compensación que permitan que ellos tenga conocimiento de su propio cuerpo y posibilidades de movimiento para lograr un óptimo desarrollo en las áreas psicomotriz, cognitivas y socio afectivo puesto que es necesario para el niño, además tiene un poder socializante pues ayuda al niño a salir de sí mismo y a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y cuidar de su entorno y favorece de manera esencial las vivencias de numerosas experiencias en relación al cuerpo, al espacio, al tiempo así como habilidades y destrezas.

4.3. Importancia.

El proyecto es de enorme importancia, va establecer todo un proceso que ayude al niño y niña a desarrollar habilidades y destrezas de una manera dinámica ejecutando juegos tradicionales acorde a su edad.

4.3.1. Factibilidad.

Esta propuesta es factible porque se cuenta con los recursos económicos, humanos indispensables para realizar las actividades en juegos tradicionales y al mismo tiempo se cuenta con el apoyo de los profesores y Director de la Institución Educativa como es el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón “para potenciar la práctica de los juegos tradicionales dentro de la institución, logrando en los niños un desarrollo integral y social.

4.4 OBJETIVOS

4.4.1 Objetivo General

- Aplicar una guía didáctica que promueva el rescate de los juegos tradicionales para el desarrollo socio educativo en los niños de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”.

4.4.2 Objetivos específicos

- Concienciar la importancia de los juegos tradicionales a través de la socialización de la guía mediante la realización de talleres.
- Trabajar con los docentes para que sean motivadores de la práctica de los juegos tradicionales.
- Aproximar al niño a la realidad de lo que se requiere enseñar, ofreciéndole técnicas en los juegos para que su aprendizaje sea eficaz y claro.
- Participar activamente en los diferentes juegos tradicionales para desarrollar la lateralidad usando el pie, mano, vista y oído.

4.5. FUNDAMENTACIONES

4.5.1 Fundamentación teórica.

En el desarrollo de actividades educativas como profesora del medio, es la urgente necesidad de dejar una guía de juegos tradicionales para rescatar estos juegos que están quedando en el olvido y que no se puede permitir su total desaparición ni tampoco dejar a un lado la práctica puesto que son de mucha importancia para desarrollo de habilidades y destrezas, espíritu constructivo, la imaginación y el descubrimiento, convivencia ciudadana, personalidad y la confianza en los niños y niñas.

Los juegos tradicionales ofrecen a los niños que trabajen de formas más divertidas y con diferentes juegos como son: los ensacados, la canasta, el baile de la silla, corrida de cintas, etc. A demás de la revalorización de los juegos tradicionales de la zona ya que son parte de la cultura y tradiciones ancestrales, y que por ende están enfocados en el desarrollo socio educativo.

Con la realización de éste tipo de trabajos se busca reconocer el papel que ocupan los juegos tradicionales en la integración y socialización de los niños, rompiendo en lo posible con las barreras de aislamiento, rechazo, enemistad y desintegración.

4.5 2 Fundamentación psicológica.

La psicología señala que el aprendizaje implica el procesamiento, almacenamiento y recuperación activa de la información. Los procesos cognitivos que realiza la mente humana, son susceptibles al desarrollo, cambio y mejora en su desempeño.

Por lo tanto al aplicar la guía de juegos tradicionales para el desarrollo integral de los niños del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón” de la comuna Barcelona parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, se estableció que gran parte de los niños no conocían de la aplicación de estos juegos, además, esto generó que estos niños sientan una gran motivación al no poder realizar los juegos, pues era algo novedoso y a la vez recreativo.

4.5.3 Fundamentación pedagógica.

La pedagogía permite que se logren avances significativos en la escuela, como trasmisora de cultura, pues se debe aprovechar las diversas manifestaciones folklóricas tanto por su propio valor como por su potencial didáctico para numerosos aprendizajes; aprender a escuchar, a expresar ideas, sentimientos, a trabajar en equipo, entre otros.

Es por ello que el docente debe estar capacitado para asumir y promover actividades novedosas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que permitan elevar el nivel de enseñanza del niño (a) y desarrollar su psicomotricidad fina y gruesa a través de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños del centro de educación inicial “Cristóbal Colón” de la comuna Barcelona Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena.

4.5.4. Visión

Socializar los juegos tradicionales para implementarle en el área educativa, como herramienta didáctica.

4.5.5 Misión

Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de una guía didáctica en juegos tradicionales en los niños y niñas, y concienciar la importancia.

Tutor del proyecto.

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría.

Mónica Cinthya Pozo Prudente Autora del proyecto

Egresada.

4.5.6 Beneficiarios

Niños y niñas, profesores porque se desarrolla correctamente (Plan Curricular Institucional), director porque busca el beneficio de la institución.

4.5.7 Impacto social.

Con la implementación de guía didáctica de juegos tradicionales se busca mejorar la enseñanza –aprendizaje en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”, con niños y niñas de 4-5 años.

4.6. Metodología del Plan de Acción

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Aplicación de juegos tradicionales por parte de los niños y niñas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<p>Llegar en un 95 % a la comprensión y ejecución de los juegos tradicionales.</p>	<p>Realización de días de integración</p>	<p>¿Hay el financiamiento de entidades gubernamentales y no gubernamentales para la ejecución del proyecto?</p>
<p>Propósito Socializar la guía de juegos tradicionales mediante actividades motoras lúdicas dirigida a docentes y niños.</p>	<p>Despertar en un 95 % el interés de los docentes para la utilización y aplicación de la guía juegos tradicionales dentro y fuera del aula de clases.</p>	<p>Contar con los materiales necesarios para la emisión de juegos tradicionales</p>	<p>¿Hay gestión y apoyo de autoridades, profesores?</p>
<p>Aula y Patio Espacio físico para desarrollar las actividades.</p>	<p>Alcanzar en un 95 % la adecuación del espacio físico</p>	<p>Autoridades, docentes, niños y niñas</p>	<p>¿Las autoridades de la institución destinan los medios necesarios para colaborar en este proyecto?</p>
<p>Actividades Ejecutar los juegos tradicionales con diferentes materiales del medio para trabajar las áreas motoras, manos, pies, oídos y vista.</p>	<p>Concretar en un 95 % las actividades señaladas</p>	<p>Creación de un espacio donde se ejecuten las actividades de sociabilización de la guía.</p>	<p>¿Asignan las autoridades los medios económicos para la adecuación del aula y patio?</p>

4.6.1 Cronograma del plan de acción

Actividades	Responsables	Fechas					Cumplimientos
<p>Acción #1 Invitar a los docentes a la socialización de juegos tradicionales para la aplicación de la guía didáctica.</p> <p>Aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”</p> <p>Beneficios e importancia de utilizar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza –aprendizaje.</p>	<p>Director de la Institución.</p> <p>Srta. Mónica Pozo.</p>	Abril					Integrar a los docentes, niños y niñas.
		1	2	3	4	5	
			x				
<p>Acción # 2 Juegos tradicionales para el dominio del pies.</p> <p>Actividad N°1: los ensacados</p> <p>Actividad N°2:Carreras de tres pies</p> <p>Actividad N°3: La rayuela</p>	<p>Srta. Mónica Pozo.</p>						Participar activamente en los juegos para desarrollar habilidades y destrezas mediante las actividades.
		1	2	3	4	5	
					x		

<p>Acción # 3 Juegos tradicionales para el dominio de la mano.</p> <p>Actividad N° 1: La carretilla Actividad N° 2: Pelea de gallos Actividad N° 3: Piedras al río</p>	<p>Srta. Mónica Pozo.</p>	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						1	2	3	4	5	x					<p>Despertar el interés de ejecutar juegos tradicionales fuera y dentro del espacio de aprendizaje</p>
1	2	3	4	5														
x																		
<p>Acción # 4 Juego de integración para el dominio de la vista.</p> <p>Actividad N° 1: El huevo y la cuchara Actividad N° 2: Las bolichas Actividad N° 3: Las corridas de cintas Actividad N° 4: El pan quemado</p>	<p>Srta. Mónica Pozo.</p>	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> </table>						1	2	3	4	5				x		<p>Inducir la práctica de juego a través de las actividades.</p>
1	2	3	4	5														
			x															
<p>Acción # 5 Juegos de integración para el dominio auditivo</p> <p>Actividad N° 1: El baile de la silla Actividad N° 2: El teléfono dañado Actividad N° 3: El cartero Actividad N° 4: La gallina ciega Actividad N° 5: Las ollitas</p>	<p>Srta. Mónica Pozo.</p>	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						1	2	3	4	5		x				<p>Ejecutar juegos tradicionales para obtener el beneficio significativo en el aprendizaje de los niños y niñas.</p>
1	2	3	4	5														
	x																	



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Guía didáctica de



Juegos Tradicionales

AUTORA:

Mónica Cinthya Pozo Prudente

TUTORA:

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría

La guía de juegos tradicionales es un instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para los niños, incluye toda la información necesaria en el correcto uso y manejo provechoso de los elementos que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente.

La guía didáctica es el apoyo del docente que utilizará en las áreas educativas a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación, es la propuesta metodológica que ayuda al niño a comprender.

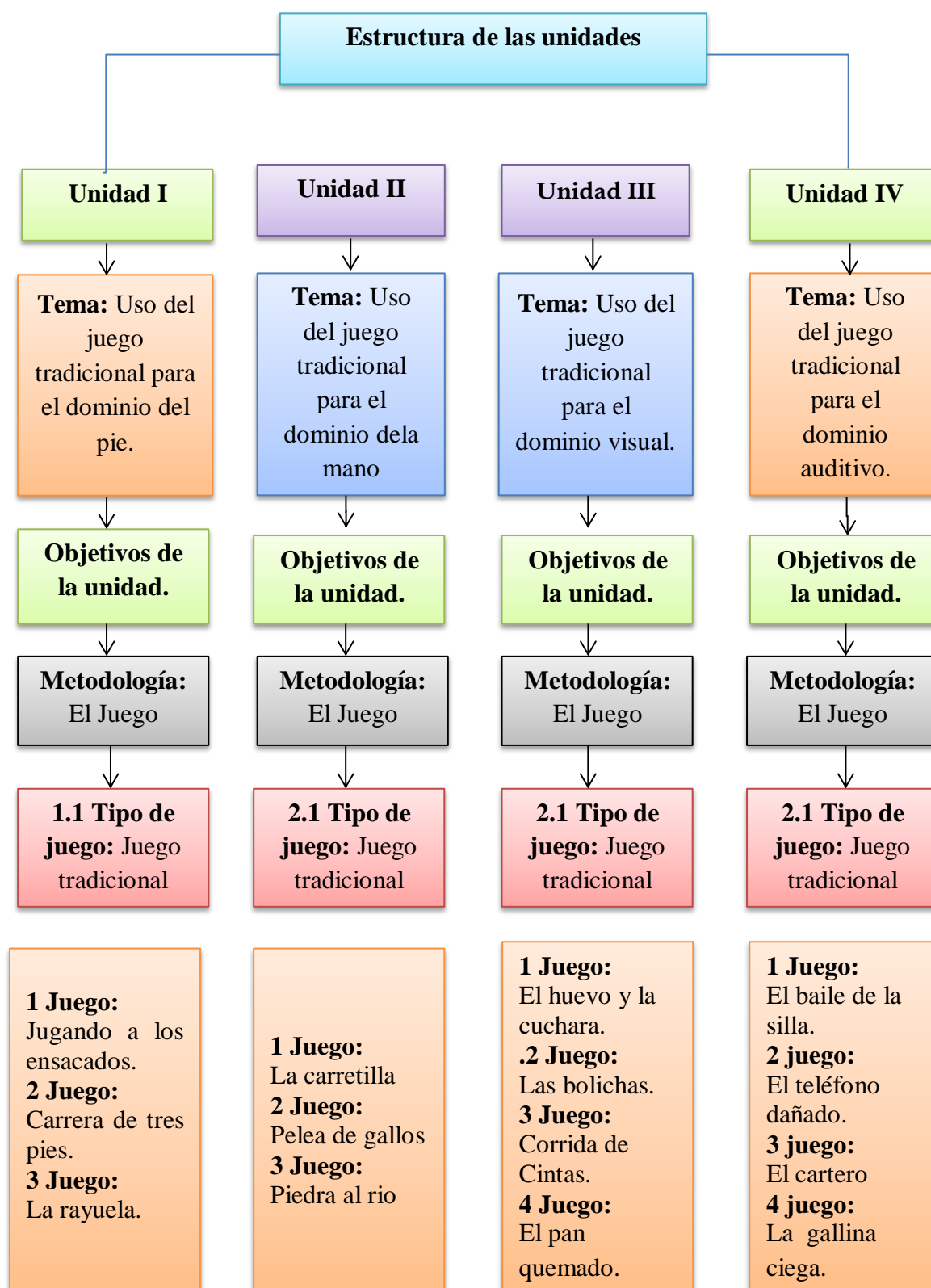
Características de la guía didáctica:

- Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.
- Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los niños y niñas.

ORIENTACIONES PARA EL MANEJO DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciar la actividad
- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.
- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.

4.6 2 ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES DE LA GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES



4.6.3. Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N°1

Tema N° 1 Socialización de la guía de juegos tradicionales

Objetivo general: Conocer los juegos tradicionales mediante la participación activa para la aplicación del aprendizaje significativo.

Mediante concienciación de las tradiciones culturales y rescate de los juegos tradicionales se inculca al docente parvulario que trabajen con las diferentes actividades lúdicas con los niños y niñas de 4 a 5.

- Sobre la importancia y el uso del juego tradicional como herramienta para afianzar los objetivos de aprendizaje en Educación Inicial.
- Despertar el interés de los niños y niñas a través de los juegos tradicionales con las respectivas reglas, dar conocer su importancia y como debemos conservar para sea un buen motivo para desarrollar destrezas en conjunto con el docente.
- Realizar dinámica antes de ejecutar los juegos tradicionales.
- Que todos intervengan en la actividad.
- Controlar el grado de motivación.
- Exigir a cada uno en función de las posibilidades individuales.
- Concebir algunas variantes del mismo por si resulta fácil su ejecución.
- Cambiar de juego antes de que se pierda el interés.
- Animar a la participación.

4.6.4 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 2

Tema N° 2 El juego del ensacado

Objetivo general: Aplicar el juego tradicional relacionado “los ensacados” mediante la participación activa de los docentes, niños y niñas a fin de valorarlos como una herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con las personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	- Interpretar cantos de integración - El juego de los ensacados ”

ESPACIO DE APRENDIZAJE	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Sacos	- Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes - Escuchar el nombre del juego “ El juego de los ensacados ” - Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. - Asumir los roles para participar en el juego. - Realizar ejercicio para trabajar con apoyo y equilibrio, correr, saltar. - Participar y disfrutar del juego respetando las reglas

TEMA: El juego del ensacado

Objetivo general: Aplicar el juego tradicional relacionado “los ensacados” mediante la participación activa de los docentes, niños y niñas a fin de valorarlos como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recursos: Silbato, saco de yute o de nylon, tiza, piedra o piola.

Duración: 20 minutos

Metodología: El juego.

Tipo de juego: Juegos tradicionales.

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Genere momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.
- ✓ Propicie para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio.
- ✓ Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Desarrolle habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse, agacharse, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo.
- ✓ Jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.

Desarrollo del juego:

1. Se motiva a los niños para realizar el juego.
2. Se traza una línea con una piedra, tiza o piola en un amplio espacio llano y despejado, como, por ejemplo, un prado, una terraza grande o un parque indicando la salida y otra a una distancia considerada que será la llegada.

3. En el campo se coloca una serie de obstáculos en forma de zigzag para que los niños lo realicen de esta misma forma.
4. Facilitamos a cada uno de los niños sus sacos de yute o de nylon que deberá cubrir las piernas para que puedan sujetar con las manos a la altura de la cintura o del pecho.
5. Al sonido de un silbato todos los niños comenzarán a saltar hasta llegar a la meta.
6. Gana quien alcanza primero la llegada sin salir del saco.
7. Por lo general, se avanza a pequeños pasos o a saltos, con el saco bien sujetado. La carrera puede ser de ida, de ida y vuelta, o por relevos, en caso de que se juegue en equipo.

Logros a alcanzar:

- ✓ Desarrolla habilidades como saltar con los pies juntos
- ✓ Salta en zig – zag la ruta establecida para el dominio de la lateralidad.
- ✓ Ubicarse en el tiempo y espacio en relación al juego.
- ✓ Respeta su compañero de juego.
- ✓ Realiza saltos cortos y largos

4.6.5 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 3

Tema N° 3 Tema: carrera de tres pies

Objetivo general: Desarrollar el juego tradicional relacionado con la carrera de tres pies mediante la ejecución del mismo a fin de que sean utilizados para desarrollar y fortalecer el esquema corporal.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	-Interpretar cantos de integración -Carrera de tres pies

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales: Cuerda	-Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes. -Escuchar el nombre del juego “Carrera de tres pies” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar los ejercicio caminar, y llegar hasta la meta -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas -Juega y se integra con entusiasmo.

TEMA: CARRERA DE TRES PIES

Objetivo general: Desarrollar el juego tradicional relacionado con la carrera de tres pies mediante la ejecución del mismo a fin de que sean utilizados para desarrollar y fortalecer el esquema corporal.

Recursos:	Tiza, piedra, piola
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Desarrolla habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse, agacharse, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ Camina en coordinación junto a su compañero de al lado.

Desarrollo del juego:

1. Se marca una línea de salida y otra de llegada a una distancia conveniente.
2. En el campo los niños y niñas encontrarán una serie de obstáculos en zigzag.
3. Con una cuerda o soga sujetamos los pies por los tobillos el pie derecho al izquierdo del compañero.
4. A la señal todos los niños correrán dirigiéndose hacia su derecha y luego hacia su izquierda.
5. Gana la pareja que llegue primero a la meta.

Logros a alcanzar:

- ✓ Participa en la vida colectiva.
- ✓ Coordina movimientos al caminar con su compañero.
- ✓ Explora distintas posibilidades de movimientos.
- ✓ Mantienen el equilibrio.
- ✓ Seguridad y confianza entre los dos participantes

4.6.6 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 4

Tema N° 4 La rayuela

OBJETIVO GENERAL: Ejecutar el juego de la rayuela mediante la participación activa de los niños y niñas para desarrollar destrezas motoras básicas.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - La rayuela

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Tiza Piedras Fichas	<ul style="list-style-type: none"> -Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “La rayuela” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar los ejercicios caminar, correr saltar y llegar al final de la rayuela. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: LA RAYUELA

OBJETIVO GENERAL: Ejecutar el juego de la rayuela mediante la participación activa de los niños y niñas para desarrollar destrezas motoras básicas.

Recursos:	Tiza, piedra, fichas
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ El juego debe estar propicio para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de las nociones pre matemáticas de tiempo y espacio, forma y color.
- ✓ Desarrolla habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse y agacharse.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Se dibuja en el suelo con tiza o yeso un diagrama construido por una serie de rectángulos coronados por un semicírculo. El número de casillas puede variar.
2. El jugador tira una piedra o ficha en la primera casilla, que se salta apoyándose (pata coja); realiza el recorrido sin pisar el dibujo, hasta que llega al final.
3. Cuando se llega al final, se debe volver hacia atrás pisando igualmente en un solo pie (pata coja), y cuando se llega a la casilla anterior a la que se ha tirado la piedra, se intenta recoger está también en un solo pie (sin caerse) hasta salir saltando hasta el punto inicial
4. Y así sucesivamente con todas las casillas.
5. Pierde el jugador cuando descansa los dos pies en la casilla donde no está permitido, cuando pisa las líneas del diagrama, cuando la piedras o fichas sale del dibujo o cuando la piedras quede sobre una línea, pasando el turno al siguiente participante

Logros a alcanzar:

- ✓ Disfruta del juego a la hora de jugar.
- ✓ Logra saltar sobre un pie.
- ✓ Desarrolla habilidades como dar la vuelta saltando.
- ✓ Ubicarse en tiempo y espacio.
- ✓ Trabaja en espacio limitado.
- ✓ Mantiene el equilibrio sobre el pie dominante
- ✓ Diferencia tipos de líneas.

4.6.7 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 5

Tema N° 5 La carretilla

OBJETIVO GENERAL: Integrar a los estudiantes mediante el juego relacionado con la rayuela a fin de fortalecer el vínculo de afectividad entre niños y niñas.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato.
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	- Interpretar cantos de integración - La carretilla

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Rueda Varas	<ul style="list-style-type: none"> - Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “La carretilla” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio correr alternando las manos y llegar hasta los obstáculos. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: LA CARRETILLA

Integrar a los estudiantes mediante el juego relacionado con la rayuela a fin de fortalecer el vínculo de afectividad entre niños y niñas.

Recursos:	Rueda, vara.
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ El juego debe estar propicio para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse y agacharse.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

6. En el campo de juego se coloca una serie de obstáculos en zigzag.
7. A la señal los niños saldrán corriendo haciendo rodar la rueda con su mano derecha hasta llegar al primer obstáculo sin que pierda esta la estabilidad, direccionalidad y equilibrio con la ayuda de la vara.
8. Al llegar al segundo obstáculo los niños deberán cambiar de mano, ya no será la derecha sino la izquierda.
9. Al encuentro de cada obstáculo los niños deberán alternar las manos para hacer rodar la rueda.
10. Gana quien llegue primero a la meta con su rueda

Logros a alcanzar:

- ✓ Utiliza los sentidos para ir de un lado a otro.
- ✓ Mantiene direccionalidad con la rueda.
- ✓ Cambia de mano al girar y encontrarse con otros obstáculos.
- ✓ Sigue direcciones en zigzag con el objeto.
- ✓ Presenta dominio en una de sus manos.

4.6.8 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 6

Tema N° 6 Pelea de gallos

OBJETIVO GENERAL: Practicar el juego tradicional acerca de la pelea de gallos mediante el ejercicio del mismo a fin de que se valore la diversidad de animales en nuestro entorno social.

OBJETIVO ESPECIFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - Pelea de gallos

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Pañuelo	<ul style="list-style-type: none"> -Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “ Pelea de gallos” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales seria las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio correr caminar e imitar sonido del gallo -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: PELEA DE GALLOS

OBJETIVO GENERAL: Practicar el juego tradicional acerca de la pelea de gallos mediante el ejercicio del mismo a fin de que se valore la diversidad de animales en nuestro entorno social.

Recursos:	Pañuelos
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Se solicita a los niños ubicarse en el patio de forma ordenada.
2. Se pide a los niños formar grupos de parejas y ubicarse frente a frente.
3. Se sujeta ambas manos y vendamos los ojos de cada uno de los participantes con un pañuelo.
4. A la señal todos los niños deberán desplegarse por el campo.
5. Los participantes imitarán como si fueran gallos para poder encontrarse.
6. Al encontrarse los niños deberán empujarse hasta que uno de ellos caiga al piso.
7. Gana quien logre vencer a todos los demás gallos.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Desplazarse por el campo sin dificultad de tropezar con su compañero.
- ✓ Coordina movimientos al caminar.
- ✓ Manifiesta seguridad y confianza en el desarrollo del juego.
- ✓ Identifica la voz y llega donde su compañero

4.6.9 Actividad de la guía en juegos tradicionales N° 7

Tema N° 7 Piedras al río.

OBJETIVO GENERAL: Practicar ejercicios acerca del juego piedras al río mediante la participación activa de los niños y niñas a fin de despertar actitudes que le conlleven a resolver situaciones en la vida.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - Piedras al río.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Lavacara o tacho grande con agua Piedras	Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “Piedra al río” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales seria las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio correr caminar y lanzar piedras hasta introducir en los recipientes. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: PIEDRAS AL RÍO.

OBJETIVO GENERAL: Practicar ejercicios acerca del juego piedras al río mediante la participación activa de los niños y niñas a fin de despertar actitudes que le conlleven a resolver situaciones en la vida.

Recursos: Piedras, espacio amplio (de preferencia un río), lavacara o tacho con agua.

Duración: Lo que se estime conveniente.

Metodología: El juego.

Tipo de juego: Juegos tradicionales.

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ El juego debe estar propicio para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo.
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Desarrolla habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse y agacharse.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Solicitamos a los niños y niñas ubicarse en forma ordenada uniformemente
2. Cada uno de los niños y niñas deberán sostener una piedra que cabe en su mano.
3. A la señal establecida los niños deberán lanzar la piedra hacia el río, tacho o lavacara con agua cada vez alejándose lo más lejos que se pueda.
4. Gana quien logre ingresar la piedra en el recipiente y a la distancia más lejana.

Logros a alcanzar:

- ✓ Crear movimientos y estilos de lanzar.
- ✓ Lanza la piedra con seguridad.
- ✓ Despierta interés por la actividad de lanzar.
- ✓ Participa en forma libre y con autonomía en el juego.
- ✓ Lanza la piedra con su mano dominante.

4.6.10 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 8

Tema # N° 8 El huevo y la cuchara

OBJETIVO GENERAL: Comprender el juego acerca de la cuchara y el huevo mediante la practica con los niños y niñas a fin de valorarlos como estrategias para el buen desarrollo y adquisición de conocimientos dentro y fuera del aula.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	-Interpretar cantos de integración -El huevo, la cuchara.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Cuchara huevo cocido y conos	-Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes. -Escuchar el nombre del juego “el huevo la cuchara” -Observar la demostración del juego. -Escuchar la demostración del juego. -Deducir cuales seria las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio correr caminar hasta donde estás los conos y llegar hasta la metas. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas

TEMA: EL HUEVO Y LA CUCHARA.

OBJETIVO GENERAL: Comprender el juego acerca de la cuchara y el huevo mediante la practica con los niños y niñas a fin de valorarlos como estrategias para el buen desarrollo y adquisición de conocimientos dentro y fuera del aula.

Recursos: Cuchara, huevo cocido, conos.

Duración: Lo que se estime conveniente.

Metodología: El juego.

Tipo de juego: Juegos tradicionales.

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ El juego debe estar propicio para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Desarrolla habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse y agacharse.
- ✓ Jugar, perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego

1. Marcamos una línea de salida y otra de llegada.
2. En el campo establecemos una serie de obstáculos e impedimentos en forma de zigzag que los niños y niñas deben vencer.
3. Entregamos a cada uno de los niños y niñas un huevo y una cuchara.
4. Los niños y niñas tendrán que sujetar con la boca la cuchara que a su vez llevará el huevo.
5. A la señal los niños y niñas deberán salir corriendo, dirigiéndose primero hacia su lado derecho venciendo los obstáculos sin hacer caer el huevo.
6. Los niños y niñas después se dirigirán hacia su derecha donde encontrarán otros obstáculos.
7. Gana quien llegue primero, sin haber hecho caer el huevo de la cuchara. .

Logros a alcanzar:

- ✓ Sostener la cuchara en la boca.
- ✓ Ubicarse en el tiempo y espacio.
- ✓ Camina en diferentes formas y reconocen posibilidades y límites.
- ✓ Se desplaza por el campo de juego sin dificultad evitando obstáculos.
- ✓ Respeta su compañero de juego que esta junto él.
- ✓ Coordina las variaciones de obstáculos en la dirección y velocidad en el juego.

4.6.11 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 9

Tema N° 9 Las bolichas.

OBJETIVO GENERAL: Participar en el juego de las bolichas mediante material concreto para la coordinación viso-manual, desarrollo de destrezas de puntería y precisión.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - Las bolichas.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Bolichas	<ul style="list-style-type: none"> -Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “Las bolichas” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio con las manos y dedos e introducir las bolichas hacia el agujero -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: LAS BOLICHAS

OBJETIVO GENERAL: Participar en el juego de las bolichas mediante material concreto para la coordinación viso-manual, desarrollo de destrezas de puntería y precisión.

Recursos:	Bolichas, piedra o tiza
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ El juego debe estar propicio para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Desarrollan habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse y agacharse.
- ✓ Jugar, perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tienen menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Se invita a todos los niños y niñas al punto de juego.
2. Se realiza un puente con cartón o de manera como una especie de peinilla, y se clava en el piso o arena.
3. Cada arco del puente lleva un número escrito (hasta el cinco).
4. En el campo se traza una línea con una tiza o piedra a una distancia considerable.
5. Desde la línea de partida tiran, por turno, sus bolichas los jugadores.
6. Si la bolicha entra por el arco número tres, los demás participantes le darán tres bolichas al jugador.
7. Si no pasa por debajo del puente, el jugador pagará una bolicha a cada uno de los participantes.
8. Gana el jugador que tenga más bolichas.

Logros a alcanzar:

- ✓ Coordinación viso manual.
- ✓ Desarrolla destreza de puntería y precisión.
- ✓ Mantiene el equilibrio de su cuerpo.
- ✓ Cierra unos de sus ojos para mayor precisión.
- ✓ Reconoce nociones de cantidad, forma, tamaño y color

4.6.12 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 10

Tema N° 10 Corridas de cintas.

OBJETIVO GENERAL: Reconocer el juego relacionado con corridas de cintas mediante material concreto a fin de que desarrollen nociones de colores y tamaños de objetos.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - Corridas de cintas.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Cintas de colores argolla y sogas	<p>Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar el nombre del juego “Las corridas de cintas “ -Observar la demostración del juego. -Escuchar la demostración del juego. -Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio correr saltar y llegar hasta la meta. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas -Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: CORRIDAS DE CINTAS

OBJETIVO GENERAL: Reconocer el juego relacionado con corridas de cintas mediante material concreto a fin de que desarrollen nociones de colores y tamaños de objetos.

Recursos: Cintas de colores, argollas, soga

Duración: Lo que se estime conveniente

Metodología: El juego

Tipo de juego: Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ El juego debe estar propicio para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ Desarrollan habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse y agacharse.
- ✓ Jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.

Desarrollo del juego:

- ✓ Invitamos a los niños a ubicarse en el campo de juego.
- ✓ Trazamos una línea que será la partida.
- ✓ Amarramos la soga a cada extremo apoyados a diferentes bases.
- ✓ Enlazamos las cintas de colores a las argollas.
- ✓ Sujetamos a la soga las cintas de colores de sus puntas.
- ✓ Vendamos a los niños el ojo izquierdo.
- ✓ A la señal todos los niños saldrán corriendo con una vara que la llevará primero en su mano derecha a ensartar las argollas.
- ✓ Cada vuelta que realicen los participantes deberán alternar las manos y ojos vendados.
- ✓ Gana quien logre encestar mayor cantidad de cintas.

Logros a alcanzar:

1. Encesta las argollas en la vara.
2. De la vista para ensartar las cintas.
3. Coordinación viso – manual.
4. Desarrolla precisión viso – manual.
5. Identifica nociones de colores y tamaños

4.6.13 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 11

Tema N° 11. El pan quemado

OBJETIVO GENERAL: Practicar el juego acerca del pan quemado de los muertos mediante interacción de los niños y niñas a fin de lograr un vínculo afectivo e interactivo.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - El pan quemado

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> -Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “ El pan quemado “ -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio cogerse de las manos, girar, darse vueltas con el grupo y halar hasta desprenderse. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas -Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: EL PAN QUEMADO

OBJETIVO GENERAL: Practicar el juego acerca del pan quemado de los muertos mediante interacción de los niños y niñas a fin de lograr un vínculo afectivo e interactivo.

Recursos:	Grupos de niños de diez
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la socialización de los niños
- ✓ .El juego es importante para el desarrollo físico del niño, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo.
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Solicitamos a los niños y niñas ubicarse en una fila.
2. Se pide a los niños y niñas del extremo que tienen que intercambiar palabras diciendo cuantos panes hay en el horno 25 y 1 quemado.
3. Quien lo quemó el pícaro de y dice el nombre.
4. Cuando lo dice el nombre él está quemado.
5. El que jala más como participante es el ganador.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Desplazarse sin dificultad de tropezar con su compañero.
- ✓ Coordina movimientos al caminar- girar.
- ✓ Manifiesta seguridad y confianza en el desarrollo del juego.
- ✓ Identifica la voz y llega donde su compañero.
- ✓ Estimula la confianza entre los niños y niñas.

4 6.14 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 12

Tema N° 12 El baile de la silla

OBJETIVO GENERAL: Integrar conocimientos relacionados con el baile de la silla mediante el ritmo de la música para el logro de la concentración a fin de aplicarlos y resolver situaciones de la vida cotidiana.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - El baile de la silla.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Silla , grabadora, Cd	<ul style="list-style-type: none"> -Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “ El baile de la silla “ -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio bailar, girar, darse vuelta, correr al ritmo de la música. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas -Juega y se integra con entusiasmo.

TEMA: EL BAILE DE LA SILLA.

OBJETIVO GENERAL: Integrar conocimientos relacionados con el baile de la silla mediante el ritmo de la música para el logro de la concentración a fin de aplicarlos y resolver situaciones de la vida cotidiana.

Recursos: Sillas, Cd, grabadora.

Duración: Lo que se estime conveniente.

Metodología: El juego.

Tipo de juego: Juegos tradicionales.

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas, contribuyen al desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Para realizar este juego se necesitan sillas, al menos tantas como personas haya menos una, y música que se pueda iniciar y parar a voluntad:
2. Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que personas estén jugando o dando vueltas.
3. Cuando empiece a sonar la música, el docente dirá a la izquierda y los jugadores deben girar hacia su lado izquierdo alrededor de las sillas siguiendo el ritmo.
4. En el momento que para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas.
5. Quien se queda sin silla quedará eliminado.
6. Entonces se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música.
7. Cuando empiece a sonar la música nuevamente, el docente dirá a la derecha y los jugadores deben girar hacia su lado derecho alrededor de las sillas siguiendo el ritmo.
8. Se repite el juego, alternando direcciones hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores.
9. Gana el que queda sentado en la última silla.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Desplazarse por el campo sin dificultad de tropezar con su compañero.
- ✓ Coordina movimientos con su cuerpo al escuchar la música.
- ✓ Respeto hacia su compañero de juego.
- ✓ Atención y concentración de juego.

4.6.15 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 13

Tema N° 13. El teléfono dañado.

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar el juego del teléfono dañado mediante material concreto a fin de respetar el turno en la conversación.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - El teléfono dañado.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Vasos desechables, piola o lana	<p>Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar el nombre del juego “ El teléfono dañado“ -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio sentarse girar, darse vuelta, escuchar el mensaje que trasmite los niños. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas -Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: EL TELÉFONO DAÑADO

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar el juego del teléfono dañado mediante material concreto a fin de respetar el turno en la conversación.

Recursos: Vasos desechables, piola o lana

Duración: Lo que se estime conveniente

Metodología: El juego

Tipo de juego: Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Para este juego se necesita hacer teléfonos con vasos desechables unidos por una piola sujetos de su parte trasera.
2. Todos los jugadores se sientan en semicírculo.
3. El primer jugador susurra muy rápidamente por su lado del teléfono un mensaje a su compañero o compañera de la derecha.
4. El siguiente jugador debe repetir el mensaje a su otro compañero que se encuentra a su derecha.
5. Cuando todos han escuchado el mensaje, el último jugador la dice en voz alta.
6. La sorpresa será cuando el primer jugador diga la verdad del mensaje.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Respeto hacia su compañero de juego.
- ✓ Escuche al llamado con su oído dominante.
- ✓ Incremento de vocabulario.
- ✓ Escucha y ejecuta las órdenes dada por la maestra

4.6 16 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 14

Tema N° 14 .El cartero.

OBJETIVO GENERAL: Aplicar el juego el cartero mediante la organización de los niños y niñas a fin de que puedan desarrollar un vínculo afectivo de confianza entre compañeros.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - El cartero

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Revistas	<p>Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar el nombre del juego “ El cartero “ -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio sentarse, levantarse girar, darse vuelta, escuchar el mensaje que se transmite. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: EL CARTERO

OBJETIVO GENERAL: Aplicar el juego el cartero mediante la organización de los niños y niñas a fin de que puedan desarrollar un vínculo afectivo de confianza entre compañeros.

Recursos:	Grupos de niños de diez
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la socialización de los niños y niñas.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del niño, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Genera momentos de alegría y confianza entre los niños y niñas.

Desarrollo del juego:

1. Se forman un círculo de sillas, el jugador se sitúa de pie en el centro del círculo, cada uno de los restantes, se sientan en una silla diferente.
2. El que está en el centro comienza el juego establecido con el resto el siguiente diálogo.

3. El del centro (llego la carta)
4. Los demás (Para Quienes)
5. El del centro (Para todo los que tienen)
6. Entonces el del centro dice una determinada característica por ejemplo:
7. Para los que tengan hermanos pequeños, para los que lleven camiseta azul.
8. Los participantes cumplen con la característica mencionada y tienen que cambiar de silla y el que se equivoca tiene que hacer penitencia culminando el juego.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Reconoce nociones de cantidad, forma, tamaño y color.
- ✓ Manifiesta seguridad y confianza en el desarrollo del juego.
- ✓ Estimula la confianza entre los niños y niñas para integrarse en el juego.
- ✓ Integra socialmente formando un vínculo afectivo entre los participantes.
- ✓ Desarrolla precisión viso – manual.

4.6.17 Actividad de la guía didáctica en juegos tradicionales N° 15

Tema N° 15 La gallina ciega.

OBJETIVO GENERAL: Descubrir bajo el juego de la gallina ciega el vínculo afectivo mediante la organización de los niños y niñas a fin de que puedan desarrollar la autonomía y confianza.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - La gallina ciega.

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Pañuelo	<p>Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar el nombre del juego “La gallina ciega” -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Coordinar movimientos de acuerdo al juego. -Realizar el ejercicio girar, darse vueltas, escuchar responder las preguntas. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo y expresa su sentimiento

TEMA: LA GALLINITA CIEGA

OBJETIVO GENERAL: Descubrir bajo el juego de la gallina ciega el vínculo afectivo mediante la organización de los niños y niñas a fin de que puedan desarrollar la autonomía y confianza.

Recursos:	Pañuelo.
Duración:	Lo que se estime conveniente.
Metodología:	El juego.
Tipo de juego:	Juegos tradicionales.

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la lateralidad.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Se elige a la suerte el jugador que será la gallina ciega.
2. Con un pañuelo se le tapaná los ojos.
3. Los demás niños formaran una ronda y la gallinita se colocara en el centro.
4. Empieza el juego cundo los demás niños preguntaran: **¿gallinita ciega que se te ha perdido?**
5. La gallinita ciega responderá: **“una aguja y un dedal”**
6. Los demás niños preguntaran: **¿cuántas vueltas quieres que te demos?**
7. La gallinita ciega responderá el número que más le guste. Entonces uno de los niños de la ronda empezará a dar las vueltas que la gallinita pidió.
8. Los niños, niñas empiezan a dar vueltas alrededor de la ronda.
9. La gallinita preguntará: **¿Dónde están?**
10. Y los niños deberán responder: **“Aquí estoy”**
11. La gallinita tocándolos debe decir su nombre de quien le respondió.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Desplazarse por el campo sin dificultad de tropezar con su compañero.
- ✓ Coordina movimientos al caminar.
- ✓ Respeto hacia su compañero que se encuentra vendado los ojos.
- ✓ Desarrollo de autonomía y confianza en la ejecución del juego.

4.6. 18 Actividad de la guía didáctica de juegos tradicionales N° 16

Tema N° 16 Las ollitas

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar el juego tradicional relacionado con las ollitas mediante la participación activa para demostrar fuerza, resistencia y equilibrio en los niños y niñas.

OBJETIVO ESPECÍFICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Establece vínculo afectivo y forma de relación con diferentes personas y grupos.	Relacionémonos afectuosamente con personas de nuestro entorno inmediato y mediato
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en diferentes actividades con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar cantos de integración - Las ollitas

ESPACIO DE APRENDIZAJE.	RECURSO Y MATERIALES	¿COMO HACERLO?
Aula Patio	Juegos tradicionales Hojas	<ul style="list-style-type: none"> -Proponga a los niños y niñas a integrarse junto con los docentes -Escuchar el nombre del juego “ Las ollitas “ -Observar la demostración del juego. - Escuchar la demostración del juego. - Deducir cuales serían las reglas a respetar para ejecutar el juego. -Asumir los roles para participar en el juego. -Realizar el ejercicio, escuchar con atención responder las preguntas que realiza el comprador. -Participar y disfrutar del juego respetando las reglas - Juega y se integra con entusiasmo

TEMA: LAS OLLITAS

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar el juego tradicional relacionado con las ollitas mediante la participación activa para demostrar fuerza, resistencia y equilibrio en los niños y niñas.

Recursos:	Grupos de niños de diez
Duración:	Lo que se estime conveniente
Metodología:	El juego
Tipo de juego:	Juegos tradicionales

Proceso metodológico:

- ✓ Permite la participación y fomenta la interacción de los infantes.
- ✓ Propicia el juego para el fortalecimiento de la socialización de los niños.
- ✓ El juego es importante para el desarrollo físico del niño, en las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- ✓ El juego perfecciona su sentido del oído y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de audición.
- ✓ Permite el descubrimiento y el dominio natural de las nociones pre matemáticas de tiempo y espacio, forma y color.
- ✓ Se debe estimular de forma prioritaria aquellos niños y niñas más tímidos a los que se inhiben fácilmente, y tengan menos participación.
- ✓ Genera momentos propicios para fortalecer las habilidades motoras gruesas.

Desarrollo del juego:

1. Se propone a los participantes ubicarse en lugar espacio amplio.
2. Se invita a un participante a formar una columna y luego se escoge tres voluntarios uno representa al vendedor de ollas y los dos más a los compradores.
3. El resto debe colocarse en tres filas, para identificar las ollas pequeñas , medianas y grandes
4. Se ubica de una forma sentados pero agarrándose sus propias manos por debajo de las piernas para que los compradores le agarren de los brazos y pasarle a otro lugar.

Logros a alcanzar:

- ✓ Juega con espontaneidad y autonomía.
- ✓ Reconoce nociones de cantidad, forma, tamaño y color.
- ✓ Manifiesta seguridad y confianza en el desarrollo del juego.
- ✓ Estimula la confianza entre los niños y niñas para integrarse en el juego.
- ✓ Integra socialmente formando un vínculo afectivo entre los participantes

4.7 Administración

Director: aprobación del proyecto “Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo” por el consejo Académico y el apoyo de los docentes y estudiantes del centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”.

Equipo técnico: investigadora para planificar, ejecutar y el tutor para supervisar el proyecto.

Financiamiento: Investigador

CAPÍTULO V

5.1 Recursos

5.1.1 Humanos

- Guía del proyecto: Tutor de la tesis
- Autora del tema
- Padres de familia de Educación Inicial
- Estudiantes de niños y niñas de 4-5 años.
- Autoridad del Centro de Educación
- Personal docente del Centro de Educación inicial

5.1.2 Materiales

- Biblioteca.
- Copiadora
- Cyber
- Computadora
- Libros, folletos de consulta
- Hojas de entrevista y encuesta
- Cámara fotográfica
- Dispositivo de almacenar la información (Cds y Pen drive)

5.1.3 Presupuesto operativo

Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
120	Impresiones de hoja a borrador	0.20	24.00
620	Copias bibliográficas	0.03	18.60
120	Horas en cyber	0.50	60.00
20	Pasajes – escuela	1.50	30.00
10	Refrigerios	1.00	10.00
3	Ejemplares de impresiones	37.50	112.50
3	En anillados del informe final	1.50	4.50
3	Soporte digital	1.00	3.00
1	Pend drive	10.00	10.00
60	Hojas de la encuesta	0.10	6.00
5	Empastados	12.00	60.00
5	Impresiones de la tesis	37.50	187.50
TOTAL DE GASTOS			\$ 526.10

5.2. Cronograma

Actividades	Tiempo	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Presentación del anteproyecto		x																														
Revisión del anteproyecto			x																													
Aprobación del tema				x																												
Entrevista con el tutor				x			x				x		x		x		x		x	x												
Evaluación del proyecto			x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x	X	x	x												
Desarrollo del capítulo I y II							x	x																								
Identificación de la muestra									X																							
Elaboración y Aplicación de instrumentos de la investigación										x	x																					
Recolección y análisis de los resultados												x	x	x																		
Determinación de conclusiones y Recomendaciones															x	x																
Elaboración de la propuesta																	x	X	x	x												
Elaboración del borrador del informe																					x	x										
Entrega del borrador del Informe																						x										
Entrega a pares académicos																							x									
Entrega de recepción de informes																							x									
Elaboración del informe final																								x	x	x						
Entrega del informe final (anillados)																											x					
Distribución a los miembros del Tribunal																													x			
Predefensa de tesis																													x			
Entrega del informe final (empastado)																																
Defensa de tesis																															x	
Distribución a los miembros del Tribunal																																

5.3 Bibliografía

AGUADO, M.T. (2003): "Pedagogía Intercultural". Madrid. McGraw-Hill.

ALCAINO y otros (2008) "Efectividad del uso de E-blocks en el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico - matemático en un grupo de párvulos entre 3 a 4 años de edad": de un Jardín Infantil de la Comuna de Peñalolén".

DEL MORAL Sánchez (1994): "Aprendizaje y desarrollo motor", Guadalajara, Ed. Servicios de Publicaciones de la Universidad de Alcalá de Henares

DUPEY, Ana María, (1998). "Los secretos del juguete." Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires.

GAIRIN Sallan Joaquín (2000) "La Organización Escolar." Contexto y Texto de Actuación Editorial Muralla S.A.

GUERRERO Fernando (2007) Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria. "Los Juegos Tradicionales herramienta educativa multidisciplinar" España

LARRAZ URGELÉS B. (1991). "Juegos tradicionales aragoneses en la escuela". Zaragoza. Mira editores.

MAESTRO Guerrero, Fernando (2008). Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural. Zaragoza. Ediciones 94.

OFELE, M.R. "Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas". Tándem. Didáctica de la Educación Física, 2003.

OLASO Climent Salvador, Pere Lavega Burgues (2007) "Mil juegos y deportes populares y tradicionales" Editorial: PAIDOTRIBO España

PORLÁN Rafael, García J. Eduardo, Cañal Pedro. (Compiladores) "Constructivismo y Enseñanza de las Ciencias".

ROGA A (2008) “Educadores, párvulos y experiencias de aprendizajes enriquecidas por recursos didácticos digitales.” Dialogared. Pontificia Universidad Católica de Chile.

ROMERO Mariana (2007) “Los distintos tipos de juegos.” Publicado en “Punto y Aparte”. Profesora de Educación Inicial (doble titulación Argentina y Española) Diplomada en el Juego y la Educación Ludotecaria.

ROUSSEAU, Jean-Jacques (1985) “Emilio o de la educación” edición 1ª edición Editorial, Alianza, Madrid España

TORRE CASANA y. Lluch (1983): “El bebé y el niño”, Barcelona, Ed. Nauta

TRIGO AZA, Eugenia. “Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física”. Vol. I y II. Barcelona.

YAMADA Dowhen María de Lourdes (2008) “Familia y comunidad como agentes educativos” Universidad Pedagógica Nacional de Hidalgo

ZAMBRANO Galarza Jessica (2009). “Material didáctico para párvulos.” Juegos tradicionales del Ecuador

MARCO LEGAL

- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. 2008
- LEY 2002-100. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL, 2011. ECUADOR

PÁGINA DE INTERNET

- www.galeon.com/cevico_navero/juegos.html
- www.museodelnino.es/sasl2/jpopulares/jpopulares.htm
- soria-goig.com/Etnología/pag_0826.htm
- www.slideshare.net/almafelisa/el-aprendizaje-segn-piaget-presentati3n

5.4. GLOSARIO

ACTIVIDADES LÚDICAS: Conjunto de las actividades del juego y carácter de las actividades del niño centradas en el juego.

APRENDER: Mecanismo a través del cual un individuo se convierte en un miembro competente de su comunidad. Su mayor importancia deriva en que este mecanismo, es el responsable de que el ser humano adquiera y transmita las destrezas, conocimientos, actitudes y valores de una cultura en particular.

CONOCIMIENTO: Acción y efecto de conocer, entendimiento, inteligencia. Cada una de las facultades sensoriales del hombre en la medida en que están activadas.

JUEGO: Acción o ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

JUEGOS TRADICIONALES: son juego que viene de tradiciones ancestrales y que ayudan al individuo a conectarse con su mundo.

RECREACIÓN: Es la actividad física o mental que se realizan por propia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar, lo cual produce satisfacción inmediata, gozo, alegría y a la culminación de la actividad, proporciona una profunda sensación agradable y sedante.

VALORES: Valor de manera general, es todo objeto de preferencia o elección. Valor, objeto y fenómenos capaces de satisfacer cualquier tipo de necesidad del hombre, de una clase o sociedad.

AneXOS

ANEXO N° 1



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

OBJETIVO: Identificar el nivel de conocimiento que tienen los padres de familia acerca de los juegos tradicionales mediante la encuestas a fin de que sean valorados y rescatados en el Centro de Educación Inicial “Cristóbal Colón”.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente y marque con una "X" en una de las opciones que crea conveniente:

ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Conoce usted sobre los juegos tradicionales?

SI

NO

2. ¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?

SI

NO

3.-¿Dentro de la institución educativa en que su hijo esta, existe un tiempo destinado para el aprendizaje de los niños y niñas con juegos tradicionales?

SI

NO

4.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales aportan en el desarrollo físico, actitudinal en los niños y niñas?

SI

NO

5.- ¿Los juegos tradicionales permiten un desarrollo adecuado de los movimientos del cuerpo de los niños y niñas?

SI

NO

6.- ¿Sabe usted acerca del potencial que se podría alcanzar con la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo socioeducativo?

SI

NO

7.- ¿Considera usted, que con la aplicación de los juegos tradicionales los niños de 4 años pueden enseñar a los educandos de otros niveles?

SI

NO

8.-¿Practica los juegos tradicionales con su hijo?

SI

NO

9.- ¿Se ha interesado en preguntar a los docentes, si en su planificación utilizan los juegos tradicionales para desarrollar mejor su clase?

SI

NO

10.-¿Cree usted que una guía de actividades motoras lúdicas relacionadas con juegos tradicionales mejorara el aprendizaje de los niños?

SI

NO

Gracias por su colaboración.

ANEXO N° 2



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

LISTA DE COTEJO

Lugar de observación: Aula		
Fecha de observación: _____		
Documento observado: Actividades de juegos tradicionales		
Grado: _____		
Observadores: _____		
Objetivo: Evaluar el comportamiento del niño antes y después de ejecutar los juegos tradicionales.		
Instructivo: a la derecha trace una x en la columna que corresponda, para indicar si se cumple o no los requerimientos establecidos.		
ASPECTO DE OBSERVACIÓN	SI	NO
El niño(a) participa con entusiasmo a la hora de realizar los juegos tradicionales		
El niño (a) se desplaza por el campo de juego sin dificultad.		
El niño(a) coordina movimiento con sus compañeros.		
El niño(a) sigue las instrucciones que le da el docente.		
El niño (a) tiene posición al caminar.		
El niño(a) corre con seguridad.		
El niño(a) salta de un sitio a otro alternando los pies.		
El niño(a) se ubica en tiempo y espacio.		
El niño(a) se socializa con sus compañeros mediante la ejecución de los juegos tradicionales.		
El niño presenta interés por los diferentes juegos tradicionales.		



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

Entrevista

ENTREVISTA PARA PROFESORES DE EDUCACIÓN INICIAL

OBJETIVO: Lograr que los docente ejecuten juegos tradicionales en la institución, para desarrollar las capacidades cognoscitivas en los niños /as.

- 1.- ¿Que significa juegos tradicionales para usted?
- 2.- ¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales para el aprendizaje de los niños y niñas?
- 3.- ¿Qué juegos tradicionales ha jugado usted?
- 4.- ¿De los juegos mencionados cuales serían adecuados para los niños y niñas de 4-5 años?
- 6.- ¿Los juegos tradicionales ayudan a interiorizar nociones básicas en los niños?
- 7.- ¿En su planeación didáctica se realizan actividades relacionadas con los juegos tradicionales?
- 8.- ¿La comunidad y el centro de educación inicial realizan eventos para promover el rescate de juegos tradicionales?
- 9.- ¿Dentro de la jornada diaria existe un tiempo destinado para el aprendizaje de los niños y niñas con juegos tradicionales?
- 10.- ¿Les gustaría contar con una guía didáctica de juegos tradicionales?

ANEXO N° 4

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

APELLIDOS: Villarroel Soriano

NOMBRES: Fortunato Agustín

Cargo que desempeña en la institución educativa: DIRECTOR

Nombre de la institución educativa: Centro de educación básica “Cristóbal Colón”

Dirección de la institución educativa: Barcelona – Santa Elena

Objetivo: Conocer la importancia que tiene los juegos tradicionales en el Centro de Educación Inicial.

¿Considera usted que es muy importante que empleen los juegos tradicionales como metodología didáctica?

¿Usted considera que los juegos tradicionales son recurso para desarrollar habilidades y destreza en los niños y niñas?

¿Cree usted que los juegos tradicionales servirán como herramienta para impartir en la clase?

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 5

**Grupos de niños del Centro de Educación Inicial
“Cristóbal Colón” en la práctica de los juegos tradicionales.**



Aquí apreciamos a los niños jugando al “pan quemado” unos de los juegos tradicionales.



ANEXO N° 6

Los niños y niñas participan de otro juego tradicional: “BilínBilín”



“Los ensacados”, juego tradicional que divierte a los niños y niñas.



En la foto los niños entreteniéndose con otro juego tradicional: “Saltando la cuerda”

ANEXO N° 7



Los niños y niñas participan de una ronda infantil.



Aquí los niños realizan el juego tradicional de “La gallina ciega”

ANEXO N° 8



**Unos de los juegos tradicionales más llamativo para los niños de 4 -5 Años
“La carretilla**



Otros de los juegos tradicionales que les gusta realizar a los niños

ANEXO N° 9



Se observa ejecutar el juegos tradicional de “Las bolichas “



Otros de los juegos tradicionales que prefieren los niños y niñas como es “La rayuela “

ANEXO N° 10



Se observa a los niños realizando el juego tradicional “De tres piernas “



Otro de los juegos tradicionales que les gusta a los niños “Piedras al rio “



CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"CRISTÓBAL COLÓN"
Barcelona – Manglaralto – Santa Elena
Telf. 2780362 – 093163090



Barcelona, 20 de Octubre del 2011

Sres.
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Lcda.
Mónica Tomalá Chavarría.
Asesora de proyecto.

Por medio de la presente tengo a bien dar la contestación al oficio presentado por parte de la Srta. Mónica Cinthya Pozo Prudente estudiante de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciatura, quien solicita permiso para realizar la ejecución de su proyecto con el tema : LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA POTENCIALIZADORA EN EL DESARROLLO SOCIO EDUCATIVO, y su propuesta dentro de la institución a mi cargo.

Por la atención que se digno dar a la presente, de antemano quedo de Ud., muy agradecido.

Atentamente.

Prof. Fortunato Villarroel Soriano.
DIRECTOR

CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR
"CRISTOBAL COLÓN"
Barcelona - Manglaralto - Santa Elena