



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: CULTURA FÍSICA**  
**MODALIDAD: SEMI-PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,**

Mención Cultura Física

**TEMA:**

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA“ LA GRAN MURALLA” DE TECHO PROPIO DEL CANTON  
AMBATO ”

**AUTOR:** Iván Darío Paucar Castro

**TUTOR:** Lic. Mg.. Edgar Marcelo Medina Ramírez

Ambato - Ecuador

2015

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### ***CERTIFICA:***

Yo, Lic. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez M, CC.180181945-7, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA GRAN MURALLA” DE TECHO PROPIO DEL CANTÓN AMBATO”** desarrollado por el egresado, Sr. Iván Darío Paucar Castro, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....  
Lic. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA TESIS**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación requisito previo a la obtención del título. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son absolutamente originales auténticos y personales de exclusiva responsabilidad legal y académica de su autor.

Ambato, Octubre del 2015

Iván Darío Paucar Castro

C.C.180352365-1

**AUTOR**

## **CESION DE LOS DERECHOS DE AUTOR**

Yo, Iván Darío Paucar Castro, con cédula de ciudadanía No. 1803523651, cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA GRAN MURALLA” DE TECHO PROPIO DEL CANTON AMBATO”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, Octubre del 2015

Iván Darío Paucar Castro

C.C.180352365-1

**AUTOR**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA GRAN MURALLA” DE TECHO PROPIO DEL CANTON AMBATO**”, presentada por el Sr. Iván Darío Paucar Castro, egresado de la Carrera de Cultura Física promoción: Abril – Septiembre 2015, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, Octubre del 2015

Para constancia firman

\_\_\_\_\_  
Dr. Mg. Patricio Gustavo Ortiz Ortiz  
1801600261

\_\_\_\_\_  
Lcdo Mg. Víctor Amable Mallqui Quisintuña  
1803603107

## **DEDICATORIA**

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida, por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más.

A mis padres, porque creyeron en mí y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre, estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final. Va por ustedes, por lo que valen, porque admiro su fortaleza y por lo que han hecho de mí, mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A mi MADRE, razón de superación por ser lo más grande y valioso que Dios me ha dado quien es mi fuente de inspiración y la razón que me impulsa a salir a delante.

Gracias a todas las personas que ayudaron directa e indirectamente en la realización de este proyecto.

***IVAN***

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo de tesis primeramente agradezco a Dios todo poderoso por la vida, por darme la fuerza, por guiarme y darme la paciencia y confianza en los momentos más difíciles.

Por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

Gracias a la Universidad Técnica de Ambato facultad de Ciencias Humanas de la Educación por brindarme la formación académica, la oportunidad de superarme académicamente y a todo el personal Docente por los conocimientos ofrecidos semestre a semestre y por enseñarnos lo que significa ser profesional, a todo el personal administrativo y de servicio por atender nuestras necesidades.

A mi tutor de tesis, Lic. Mg. Edgar Medina por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía y amor en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA TESIS .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS .....	iv
CONSEJO DIRECTIVO.....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	viii
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
INDICE DE TABLAS.....	xi
INDICE DE GRÁFICOS .....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA .....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema .....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
Árbol de Problemas.....	5
1.2.2 Análisis crítico.....	6
1.2.3 Prognosis .....	7
1.2.4 Formulación del problema .....	8
1.2.5 Interrogantes de investigación.....	8
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos .....	10
1.4.1 Objetivo general .....	10
1.4.2 Objetivos específicos.....	10
CAPÍTULO II .....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes investigativos .....	11
2.2. Fundamentación filosófica .....	12



2.3.	Fundamentación legal .....	14
2.4.	Categorías Fundamentales.....	16
	Constelación de ideas de la variable independiente.....	17
	Constelación de ideas de la variable dependiente .....	18
2.4.1.	Conceptualización de la Variable Independiente. ....	19
2.4.1.1.	Cultura Física.....	19
2.4.1.2.	Juegos.....	21
2.4.1.3.	Juegos Tradicionales.....	25
2.4.2.	Conceptualización de la variable dependiente. ....	31
2.4.2.1.	Pedagogía.....	31
2.4.2.2.	Desarrollo cognitivo. ....	34
2.4.2.3.	El proceso enseñanza – aprendizaje.....	39
2.5.	Hipótesis.....	59
2.6.	Señalamiento de variables.....	59
	CAPÍTULO III.....	60
	METODOLOGÍA.....	60
3.1	Metodología Básica de la Investigación.....	60
3.2	Nivel o tipo de Investigación. ....	60
3.3	Población.....	62
3.4	Operacionalización de variables.....	63
	Variable dependiente: Proceso Enseñanza - Aprendizaje.....	64
3.5	Plan de recolección de información. ....	65
3.6	Plan de procesamiento de la información.....	68
	CAPÍTULO IV.....	70
	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	70
4.1.	Análisis de los resultados .....	70
4.2.	Interpretación de datos .....	85
4.3.	Verificación de la Hipótesis .....	85
	H1 (Hipótesis Alternativa):.....	91
	CAPÍTULO V.....	92
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	92
5.1.	Conclusiones .....	92

5.2. Recomendaciones.....	92
CAPÍTULO VI.....	94
PROPUESTA.....	94
6.1. Datos Informativos.....	94
6.2. Antecedentes de la propuesta.....	94
6.3. Justificación.....	95
6.4. Objetivos:.....	96
6.5. Análisis de factibilidad.....	97
6.6. Fundamentación Científica.....	98
6.7. Metodología. Modelo operativo.....	157
6.8. Administración de la propuesta.....	158
6.9 Plan de monitoreo y Evaluación de la propuesta.....	159
BIBLIOGRAFIA.....	160
LINKOGRAFIA.....	162
ANEXOS.....	163

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Población.....	62
Tabla N° 2: Variable independiente .....	63
Tabla N°3: Variable dependiente .....	64
Tabla N°4: Recolección de información .....	65
Tabla N°5 Pregunta 1, Padres.....	70
Tabla N°6 Pregunta 2, Padres.....	71
Tabla N°7 Pregunta 3, Padres.....	72
Tabla N° 8 Pregunta 4, Padres.....	73
Tabla N° 9 Pregunta 5, Padres.....	74
Tabla N° 10 Pregunta 6, Docentes .....	75
Tabla 11 Pregunta 7, Docentes.....	76
Tabla 12 Pregunta 8, Docentes.....	77
Tabla 13 Pregunta 9, Docentes.....	78
Tabla 14 Pregunta 10, Docentes.....	79
Tabla No. 15. Ficha Ob. 1 .....	80
Tabla No. 16 Ficha Ob. 2 .....	81
Tabla No. 17 Ficha Ob. 3 .....	82
Tabla No. 18. Ficha Ob. 4 .....	83
Tabla No. 19 Ficha Ob. 5 .....	84
Tabla No. 20 Tabla de contingencia .....	86
Tabla No. 21 Valores Chi.....	87
Tabla No. 22 Frecuencia Observada .....	88
Tabla N°23 Frecuencia Esperada .....	89
Tabla No. 24 Calculo Chi.....	89
Tabla No. 25 Metodología. Modelo operativo .....	157
Tabla No. 26 Administración de la propuesta.....	158
Tabla No. 27 Plan de monitoreo y Evaluación de la propuesta .....	159

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Relación Causa - Efecto.....	5
Gráfico N° 2: Categorías fundamentales.....	16
Gráfico N° 3: Constelación de la VI.....	17
Gráfico N° 4: Constelación de la VD.....	18
Gráfico N° 5 Pregunta 1, Padres.....	70
Gráfico N° 6 Pregunta 2, Padres.....	71
Gráfico N° 7 Pregunta 3, Padres.....	72
Gráfico N° 8 Pregunta 4, Padres.....	73
Gráfico N° 9 Pregunta 5, Padres.....	74
Gráfico N° 10 Pregunta 6, Docentes.....	75
Gráfico N° 11 Pregunta 7, Docentes.....	76
Gráfico N° 12 Pregunta 8, Docentes.....	77
Gráfico N° 13 Pregunta 9, Docentes.....	78
Gráfico N° 14 Pregunta 10, Docentes.....	79
Gráfico No. 15 Ficha Ob. 1.....	80
Gráfico No. 16 Ficha Ob. 2.....	81
Gráfico No. 17 Ficha Ob. 3.....	82
Gráfico No. 18 Ficha Ob. 4.....	83
Gráfico No. 19 Ficha Ob. 5.....	84
Gráfico No. 20 Campana de Gaus.....	90

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

**Tema:**

“Los Juegos Tradicionales en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje en los niños del nivel inicial del Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del cantón Ambato.

Autor: Iván Darío Paucar Castro  
Tutor: Lcdo. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez  
Fecha: Octubre del 2015

**RESUMEN EJECUTIVO**

El juego surgió históricamente como una necesidad del ser humano, el hombre antes de haber jugado tuvo que realizar un sinnúmero actividades físicas rudimentarias de carácter natural, asociadas con el trabajo y la propia vida para poder subsistir, cazar, pescar, nadar, para desarrollar el proceso evolutivo que en cierto momento presenta un rasgo de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, permitió asegurar, que los juegos son tan antiguos como el hombre mismo, admitiendo que se establezca una estrecha relación entre el juego y el desarrollo del aprendizaje de las diferentes generaciones, Los Juegos Tradicionales ofrecen una diversión fácil, divertida y relajante para reír, e interactuar con el otro, para reducir y apartar la tensión y los sentimientos colectivos, hay muchas ventajas formativas al comunicarse al tiempo de recrearse mediante los juegos, también puede ser una buena forma de interacción entre los niños y niñas , para alcanzar objetivos del desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje .También reducen las tensiones en las relaciones, involucra a toda la comunidad, educativa obliga a cooperar y a una sana competitividad entre los miembros, ofrece oportunidades para el liderazgo y el aprendizaje creativo. Debemos entender que la enseñanza -aprendizaje es un factor indispensable y esencial, porque permite el desarrollo de la comunidad, educativa mediante la actividad lúdica.

Descriptores: Juegos Tradicionales, Niños y Niñas, Enseñanza-Aprendizaje, Desarrollo, Comunidad Educativa, Actividad Lúdica, Tensiones, Subsistir, Interactuar, Competitividad.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como tema de investigación “Los Juegos Tradicionales en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje en los niños del nivel inicial del Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del cantón Ambato durante el periodo 2015.

El Trabajo de Investigación se refleja en el argumento y un informe, que consta de:

EL CAPÍTULO I: EL PROBLEMA. Contiene el planteamiento, las contextualizaciones macro, meso, micro, el árbol de problemas, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, los interrogantes de la investigación, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

EL CAPÍTULO II: EL MARCO TEÓRICO. Comprenderlos antecedentes de la investigación, las fundamentaciones, de la red de inclusiones, la constelación de ideas de cada variable, las categorías de la variable independiente y de la variable dependiente, la formulación de la hipótesis y el señalamiento de variables.

EL CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA. Abarca el enfoque, las modalidades y tipos de la investigación, la población y muestra la Operacionalización de las dos variables independiente y dependiente, las técnicas e instrumentos de investigación, el plan de recolección de la información, la validez y confiabilidad, el plan de procesamiento de la información y el análisis e interpretación de los resultados.

EL CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. En este capítulo se explica el análisis e interpretación de los resultados mediante tablas y gráficos extraídos de la aplicación de las encuestas realizadas a los padres de familia y docentes de cultura física, para terminar con la comprobación de la hipótesis mediante sus argumentos y verificación.

EL CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. En esta parte del trabajo de investigación se especifica las conclusiones a las que se ha llegado mediante la imaginación de campo, y a la vez se plantean las recomendaciones pertinentes.

EL CAPÍTULO VI: LA PROPUESTA. Se concluye con Título Datos Informativos Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad, Fundamentación Teórica , Modelo Operativo ,Administración de la Propuesta y la Previsión de Evaluación.

Finalmente se concluye con el MATERIAL DE REFERENCIA, el mismo que incluye la Bibliografía y los Anexos.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Tema**

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA GRAN MURALLA” DE TECHO PROPIO DEL CANTON AMBATO.”

### **1.2 Planteamiento del problema**

#### **1.2.1 Contextualización**

En el Ecuador podemos señalar la importancia que tienen la variedad de juegos tradicionales autóctonos que hay en nuestro medio como pilar metodológico fundamental de la educación inicial de nuestros niños.

En la mayoría de los casos los niños de nuestro país permanecen en sus hogares debido a que sus padres necesitan trabajar, o en guarderías que no cuentan con el personal capacitado, y algunos son lugares inseguros y con falta de espacios para el cuidado de los niños, impidiendo a los niños y niñas jugar con libertad. La sociedad actual está acostumbrada al sedentarismo a la comodidad, y no cuentan con hábitos culturales en cuanto a la práctica de actividad física, privando a los niños la oportunidad de practicar y conocer nuestros juegos tradicionales, permanecen en sus hogares en donde se dedican a mirar TV, o juegos en el computador, lo que ha ocasionado que el infante no se relacione con otros compañeros de su entorno y su comunidad.

Siempre recordemos que los juegos tradicionales son un ingrediente indispensable e insustituible en el desarrollo de los niños, sobre todo en sus primeros años de



vida, debemos tener muy en cuenta que la comunidad educativa no presta la debida importancia, que mediante la puesta en práctica de los juegos el niño aprende a conocerse a sí mismo en el espacio que lo rodea, desarrollando sus capacidades corporales, intelectuales y sociales.

Hablar de los juegos tradicionales en Educación Inicial en la provincia de Tungurahua es una tarea difícil , porque estos están siendo sustituidos por los nuevos avances tecnológicos como son video juegos, juguetes electrónicos, ordenadores portátiles y de mesa tablets , en definitiva estos objetos hacen que los niños jueguen solos y de una forma sedentaria y poco enriquecedora, no tomamos en cuenta a los juegos como una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia, aprendizaje y la socialización.

La vida del niño es el juego a través del cual desarrollan todo su potencial se relacionan con su entorno y aprenden, se organizan y se comunican libremente.

En la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón AMBATO, los docentes del nivel inicial no cumplen como conectores no brindan las herramientas necesarias para que los niños desarrollen sus potencialidades mediante la práctica del juego tradicional , están limitando su desarrollo físico, emocional y social, las maestras no realizan actividades lúdicas con los niños fuera del aula, por “seguridad” perjudicando su creatividad, a esto se suma la falta de lugares adecuados y seguros.

Con los juegos tradicionales los niños, tienden a la representación, la simbolización y a la abstracción del acto del pensamiento, con él se expresan en todas las lenguas, se concentran, disciplinan, organizan, planifican, resuelven problemas, crean, respetan, comparten y desarrollan el sentido del humor.

Muchos padres de familia no conocen la importancia que tienen los juegos tradicionales para aprender a comunicarse y expresarse ya sea por medio lingüístico, gestual o corporal, si los niños no practican estos juegos no crearan vínculos consigo mismo y con los demás.

## Árbol de Problemas



**Gráfico N° 1: Relación Causa - Efecto**

**Fuente:** Investigador

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

### 1.2.2 Análisis crítico

Si la comunidad educativa le da poca importancia a los juegos tradicionales no contribuyen para que los niños desarrollen estos juegos tradicionales en su barrio, en su comunidad o en la propia escuela ya que puede ser tan simple como participar con sus padres, amigos facilitando la expresión de lo más íntimo de sí y sobre todo la capacidad para relacionarse con otros niños de su misma edad, sus padres por dedicarse al trabajo por traer más dinero y brindar una “mejor vida a sus hijos” los descuidan y delegan a otras personas su cuidado, sin importarles las necesidades lúdicas y no toman en cuenta que se está perdiendo la identidad nacional y cultural de los niños.

La influencia de los juegos tecnológicos ha ganado espacio en la vida de los niños perjudicando el desarrollo del área motora. Los padres de familia para satisfacer necesidades compran a sus hijos juegos tecnológicos, los mismos que sirven para jugar de una forma sedentaria, los usuarios asiduos pueden padecer problemas en tendones, músculos y articulaciones, se trata de lesiones por movimientos bruscos y repetitivos que provocan los video juegos y que los hacen consultar con regularidad al médico. Por estas circunstancias el tiempo que los niños dedican a los video-juegos debe limitarse ya que estos los alejan de actividades más provechosas con sus amigos como el jugar, realizar acciones colectivas como cantar, marchar, correr, saltar, perjudicando desarrollar su esquema corporal.

Los escasos conocimientos sobre expresión corporal de los docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa la GRAN MURALLA deben tener presente que el juego tradicional sirve para relacionarse con los demás compañeros, pues surge la amistad, la conversación y aceptación, considerando todo esto deben evitar la aplicación de procesos mecanizados. Los investigadores señalan que demasiadas actividades dirigidas por el docente acaban con la autoconfianza y la motivación de los niños para aprender, ellos aprenden más por actividades lúdicas, por eso es importante que los niños sean los principales actores de los juegos tradicionales.

Lo más esencial es que la enseñanza sea amena, activa y eficaz y que a través del juego y las actividades se llegue al desarrollo de la espontaneidad, la creatividad y la responsabilidad del niño, en lugar de darles indicaciones y hojas de trabajo todo el tiempo donde se produzca la disminución o poco procesos mecanizados en la enseñanza lúdica.

### **1.2.3 Prognosis**

Si la investigación no se lleva a cabo, no se podrá lograr uno de los principales objetivos del Plan Nacional de Desarrollo, que persigue mejorar la calidad educativa, en la que se incluye a la educación inicial.

Si no se da solución al problema detectado, los niños de esta generación no conocerán, no jugarán y no tendrán la oportunidad de participar en los juegos tradicionales, por qué se están perdiendo y no serán capaces de desarrollar la inteligencia lingüística verbal, sin permitirle relacionarse entre ellos. La actividad lúdica es una de las mejores maneras para que los niños comprendan las reglas sociales, la ausencia de esta podría ocasionar incapacidad para el desarrollo de los sentidos, deteriorando las capacidades cognitivas y de concentración, e incluso problemas para el desarrollo de su motricidad.

De continuar la ausencia, la pérdida y la práctica de juegos tradicionales se detectarán problemas de baja autoestima o de inseguridad, niños tímidos agresivos que no confían en sí mismos y en los demás. Es importante que en las primeras edades, los niños conozcan compartan y jueguen los juegos tradicionales, se diviertan con los demás niños de su entorno o en sus instituciones disfrutando sanamente.

Al no dar atención al problema detectado se presentarán problemas de enseñanza - aprendizaje y de adaptación en los centros educativos, los niños tendrán dificultad para expresar sus sentimientos.

De persistir la problemática el niño presentará problemas para socializarse con sus compañeros, amigos y su entorno inmediato, también pueden presentarse manifestaciones de agresividad en acción de rabias o resentimientos, o resentimientos, desencadenando experiencias frustrantes sin temor a tener represalias o censuras por parte de sus padres.

#### **1.2.4 Formulación del problema**

¿Qué importancia tienen los juegos tradicionales en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños del nivel inicial de la UNIDAD EDUCATIVA “ LA GRAN MURALLA” DE TECHO PROPIO DEL CANTON AMBATO?

#### **1.2.5 Interrogantes de investigación**

- ¿Qué juegos tradicionales practica la comunidad educativa con los niños del nivel inicial?
- ¿Qué nivel de enseñanza – aprendizaje tienen los niños del nivel inicial?.
- ¿Se ha planteado alternativas de solución al problema detectado en el nivel inicial de la Unidad Educativa La Gran Muralla ?

#### **1.2.6 Delimitación del objeto de investigación**

**CAMPO:** Educativo

**ÁREA:** Cultura Física

**Aspecto:** Juegos Tradicionales – Proceso Enseñanza - Aprendizaje

#### **Delimitación Espacial:**

Esta investigación se realizará en los espacios físicos de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del cantón Ambato con los niños del nivel inicial.

**Delimitación Temporal:** La investigación se realizara en el periodo 2015.

**Unidades Observadas:**

- Docentes.
- Niños y niñas del nivel inicial.
- Padres de familia.

### **1.3 Justificación**

La Investigación es **importante** porque ayuda a valorar a la comunidad educativa con el aporte que generan los juegos tradicionales en los niños, desarrollando principalmente el proceso enseñanza – aprendizaje, las habilidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas, con el rescate de los juegos en la institución y en la comunidad permitiendo la expresión de lo más íntimo de su persona y la capacidad de relacionarse con otros niños.

La investigación es **factible** porque cuenta con el aval de la comunidad educativa y la aceptación de los docentes ya que están interesados en innovar la forma tradicional con la que han guiado a los niños, además se cuenta con conocimientos previos para la temática, se cuenta con suficiente información bibliográfica además se dispone del tiempo necesario, los recursos indispensables para la investigación, con el afán de realizar la investigación y poder encontrar la solución del problema siendo factible.

Los **Beneficiarios** de la presente investigación son los niños y los docentes de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA”, debido a que ellos apreciarán el gran aporte que genera la práctica de juegos tradicionales, y la pérdida o desconocimiento de estos ya que permiten a los niños explorar el espacio que los rodea, así como el desplazamiento armónico de sus propios cuerpos.

La **Utilidad Teórica** de la investigación consiste en la explicación de la importancia del documento debe ser socializado a toda la comunidad, en especial al personal docente y los niños de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA”, debido a que ellos apreciarán el gran aporte que genera la práctica

de juegos tradicionales, y la pérdida o desconocimiento de estos ya que permiten a los niños explorar el espacio que los rodea.

Es **original** porque no se han hecho investigaciones afines en la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA”, se ha considerado que los juegos tradicionales deben mantenerse, rescatarse, crecer y evolucionar en cualquiera de sus formas, el juego en su aspecto formal es una acción libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales.

La investigación tiene una Utilidad tanto **teórica** como **práctica**, en el primer aspecto sirve como fuente bibliográfica para estudiantes que requieran información sobre el tema y en la práctica guía a las personas que deseen servir correctamente a niños.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Analizar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del cantón Ambato.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Determinar si los docentes practican los juegos tradicionales con los niños de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.
- Identificar el nivel de desarrollo en el proceso enseñanza - aprendizaje en los niños del nivel inicial de La Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.
- Plantear alternativas de solución al problema detectado en el nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” ” de Techo Propio del Cantón Ambato.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes investigativos**

Después de una entrevista con las autoridades de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA realizado un recorrido por la Biblioteca virtual de la Universidad Técnica de Ambato, existen varias investigaciones que tratan sobre temas relacionados sin embargo ninguna investigación está enfocada a los niños del nivel inicial pero se encontró los siguientes temas de investigación relacionados con el presente tema de estudio:

**TEMA:**

“LOS JUEGOS DIRIGIDOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEPRE-BÁSICA Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “JORGE ISAAC ROBAYO” DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA **AÑO** 2008 – 2009.”

**AUTOR** (Natalia Carolina Bonilla Pérez 2009 UTA)

**CONCLUSIÓN:**

Es indispensable para la Integración Social, su desarrollo intelectual y afectivo, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.”



**TEMA:**

“IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE VALORES DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “PEDRO CARBO” DEL CANTÓN SALCEDO”

**AÑO 2011**

**AUTOR** (Diana Carolina Vizcarra Cocha, UTA)

**CONCLUSIÓN:**

El juego en la etapa de la niñez tiene mucha importancia, ya que el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

**TEMA:**

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL JARDÍN “LAS ROSAS” DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

**AÑO 2012**

**AUTOR** (Ligia Elena Carrera Aldás, UTA)

**CONCLUSIÓN:**

Los juegos tradicionales ayudan a que los niños manifiesten buen desempeño dentro del aula de clases, demostrando mejor concentración y aprendizaje.

**2.2. Fundamentación filosófica**

Para la elaboración de la presente investigación se utilizara el paradigma crítico propositivo, Crítico porque investiga una realidad educativa y formativa, y Propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a un problema relacionado con la escasa aplicación de los Juegos Tradicionales en el proceso

enseñanza – aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.

**Axiológicamente** la aplicación de valores es fundamental en donde a más de aprovechar el tiempo libre del personal de tropa, se va a mejorar los resultados a través de un análisis de la práctica de diversas actividades físicas y deportivas, además orientar y guiar hacia la conservación y desarrollo correcto rendimiento físico por medio de la aplicación de valores como el respeto, aceptar victorias y derrotas, tener una capacidad de reacción positiva ante los diferentes estímulos sociales, unión, colaboración, espíritu de compromiso y sobre todo responsabilidad convirtiéndose estos en un hábito de vida. Además los valores democráticos como la libertad, participación, convivencia, tolerancia, respeto, crítica y que sepan elegir, decidir y obrar de manera racional demostrando amor, servicio y respeto así mismo, así como a los demás, y hacia la naturaleza para que sean libres, originales y sean capaces de construir, innovar, cuestionar proponer hacer el trabajo de manera social y dando solución a los problemas.

**Epistemológicamente**, la ciencia abarca un conjunto de conocimientos adquiridos que resulta de la interrelación entre el sujeto y el objeto para lograr transformaciones educativas con el fin de mejorar la calidad de vida de los seres humanos que en su formación el aprendiz pueda “imitar” la práctica científica en lo que tiene que ver, precisamente, con el ejercicio la práctica y conocimiento de los beneficios de los juegos tradicionales.

Dentro del aspecto **ontológico** se observa la satisfacción de necesidades y requerimientos para que los niños complementen su formación integral y desarrollo personal e integral. Lo que implica llegar al conocimiento de los juegos tradicionales sus normas reglas y variedad .evitando así su pérdida por la influencia de los juegos tecnológicos.

Los juegos poseen una elevada significación **sociológica** en función de educar sentimientos y conductas y por ende también para la formación de la personalidad

de los individuos. Los juegos logran influir positivamente sobre los aspectos sociológicos, los valores, cualidades físicas y conocimientos, al mismo tiempo que provocan placer.

Mediante el juego los niños reducen la ansiedad, los miedos e incertidumbres, la perplejidad ante la vida, se dan espontáneamente. Como los niños viven en un mundo lleno de restricciones, de cosas que no comprenden y que muchas veces les inspiran temor, recurren a las actividades lúdicas para conseguir así cierto control sobre algunas situaciones.

### **2.3. Fundamentación legal**

La fundamentación legal se basa en la Constitución del Ecuador del 2010, aprobada por la Asamblea Nacional, cuyo artículo es:

#### **Sección sexta**

#### **Cultura física y tiempo libre.**

**Art. 381.-** El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación.

Y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

## **TITULO VI**

### **DE LA RECREACIÓN**

#### **Sección 1**

#### **GENERALIDADES**

Art. 89.- De la recreación.- La recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida. Estas actividades incluyen las organizadas y ejecutadas por el deporte barrial y parroquial, urbano y rural.

Art. 90.- Obligaciones.- Es obligación de todos los niveles del Estado programar, planificar, ejecutar e incentivar las prácticas deportivas y recreativas, incluyendo a los grupos de atención prioritaria, impulsar y estimular a las instituciones públicas y privadas en el cumplimiento de este objetivo el Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa.

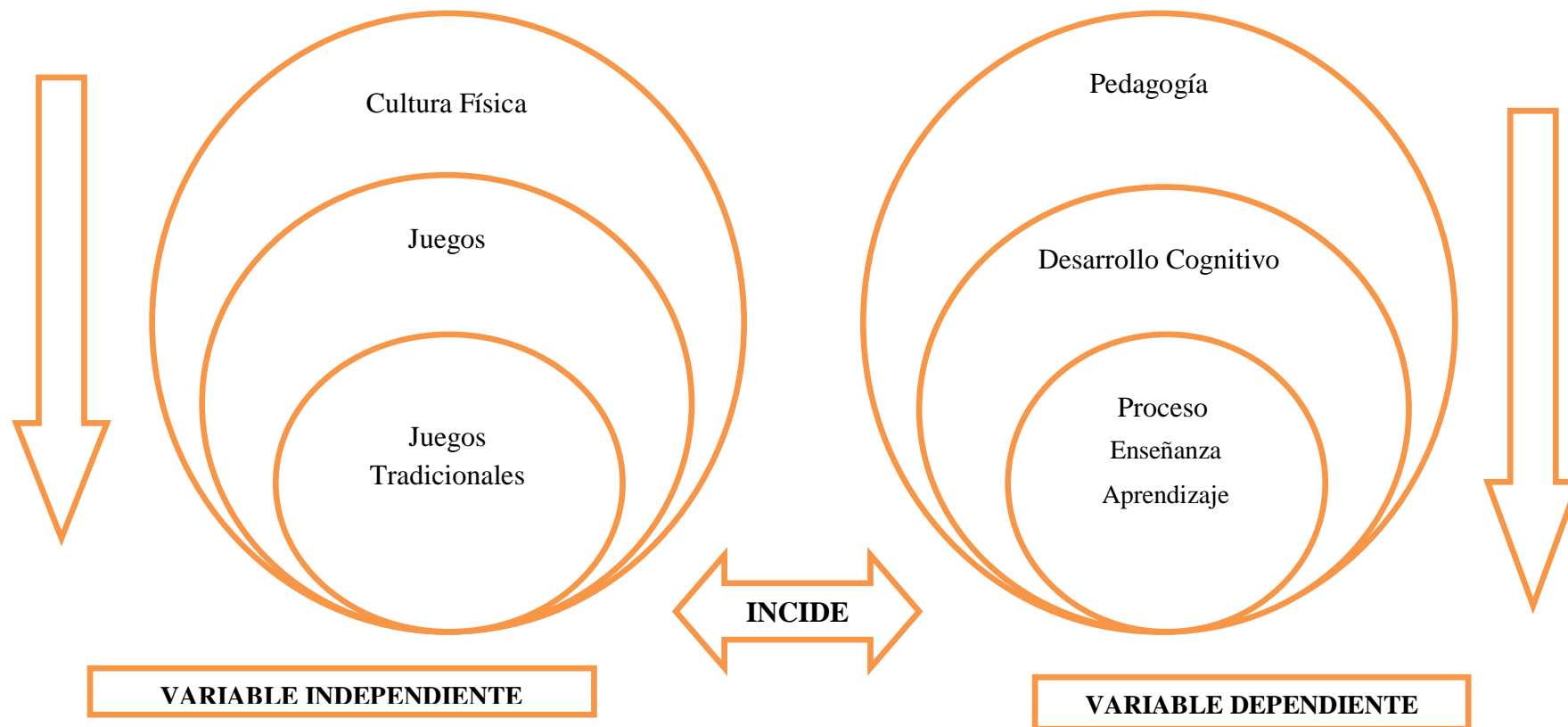
#### **Sección 4**

#### **DEL DEPORTE ANCESTRAL**

Art. 100.- Del Deporte Ancestral y Tradicional. Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones.

Art. 101.- De la Práctica.- La práctica del deporte ancestral fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, a fin de estimular y garantizar en igualdad de condiciones el deporte, la actividad física y recreación.

## 2.4. Categorías Fundamentales



**Gráfico N° 2: Categorías fundamentales**

**Fuente:** Investigador

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

### Constelación de ideas de la variable independiente

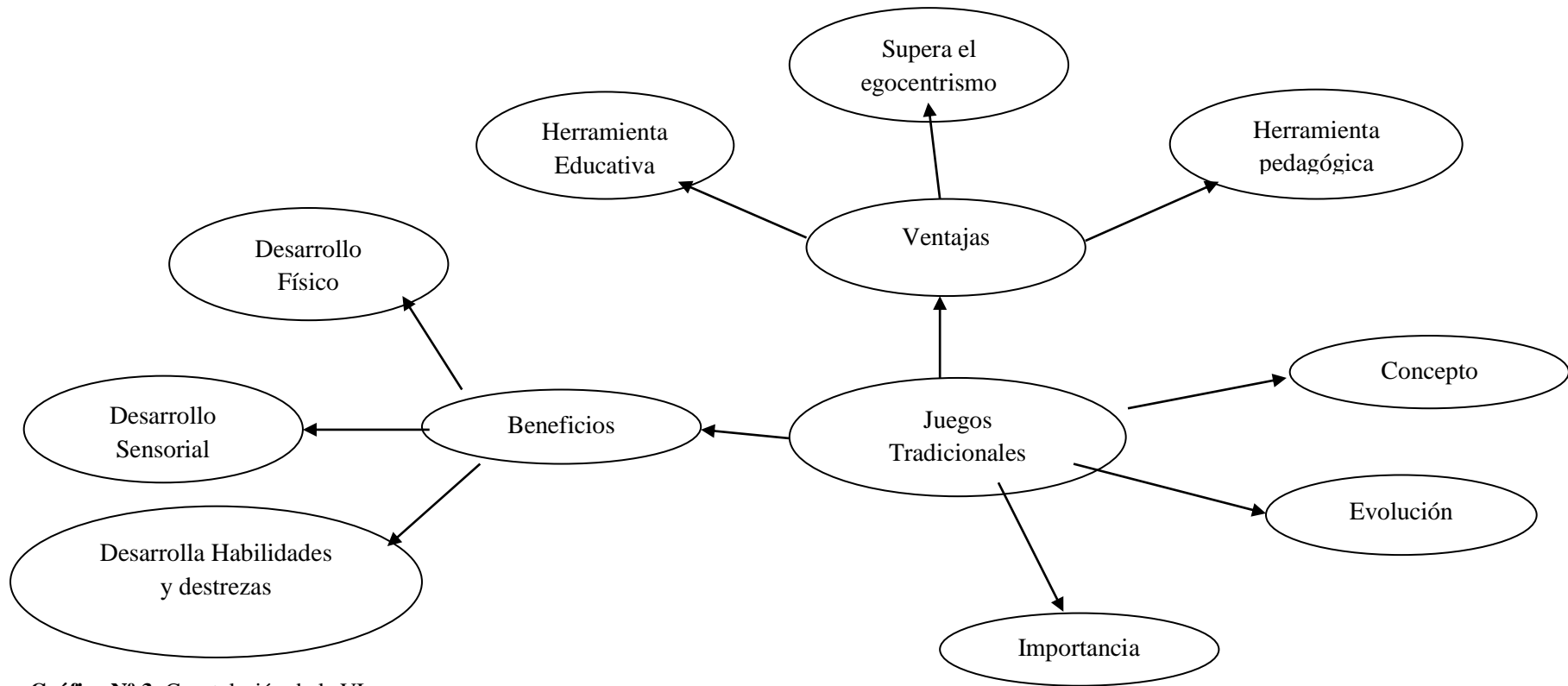
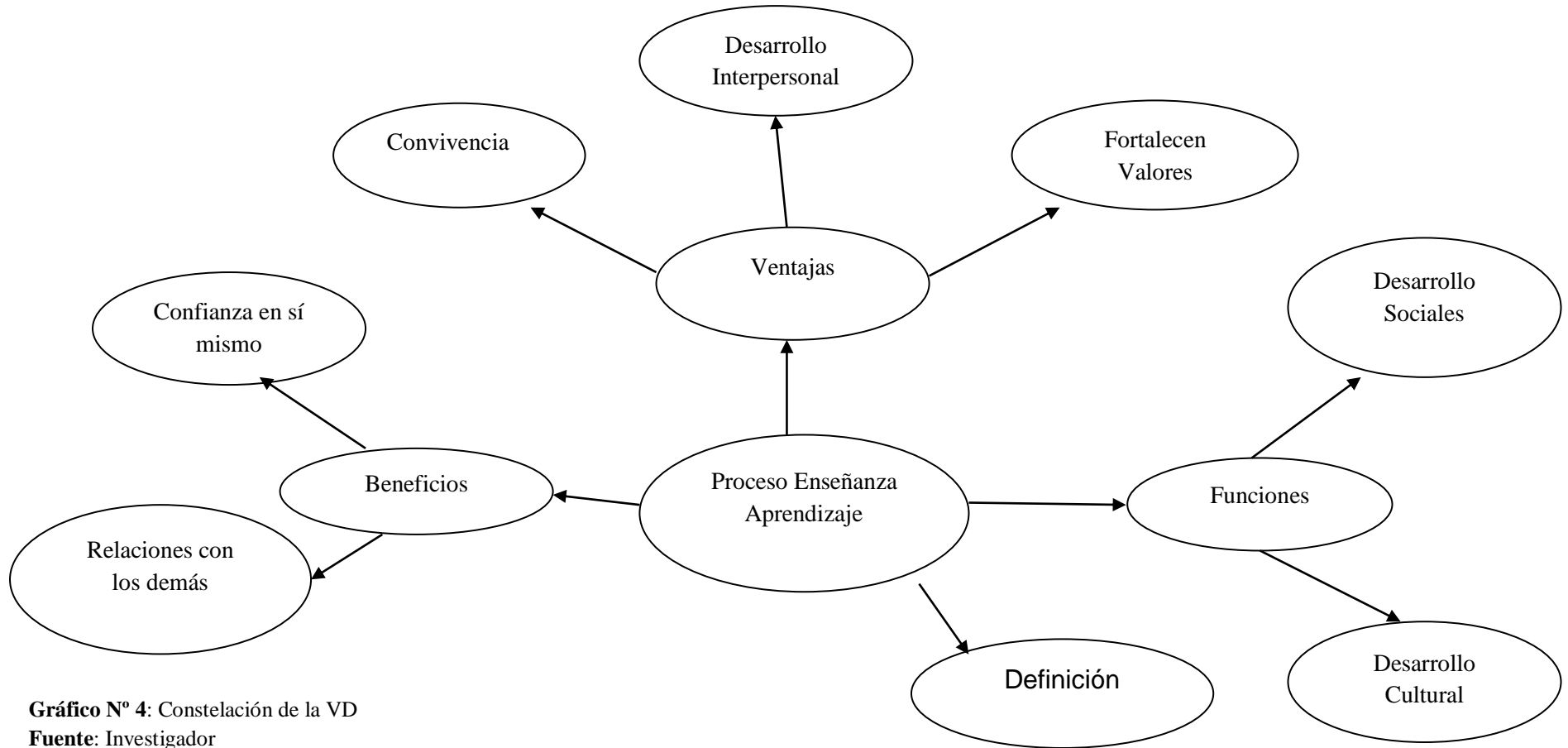


Gráfico N° 3: Constelación de la VI

Fuente: Investigador

Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

**Constelación de ideas de la variable dependiente**



**Gráfico N° 4:** Constelación de la VD  
**Fuente:** Investigador  
**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

## **2.4.1. Conceptualización de la Variable Independiente.**

### **2.4.1.1. Cultura Física**

#### **Concepto.**

Cultura Física. El concepto cultura física es interpretado, en el sentido más amplio, como “componente de la cultura universal que sintetiza las categorías, las legitimidades, las instituciones y los bienes materiales creados para la valoración del ejercicio físico con el fin de perfeccionar el potencial biológico e implícitamente espiritual del hombre. (Ecured, 2015).

La cultura física es la ciencia que nos ayuda a desarrollar el movimiento de nuestro cuerpo, para su mejorar su bienestar, sus movimientos, y sus diferentes formas de expresión y de interrelación con las demás personas. Diremos, que la cultura física es toda expresión deportiva, formativa y recreativa que desarrolla de manera integral y armónica las capacidades físicas, afectivas y cognitivas con la misión de mejorar su calidad de vida y en sus diferentes aspectos ya sea familiares, sociales, culturales y productivos. Esta puede empezar como una necesidad individual pero no se puede reconocerla, además de ser una actividad educativa podrá ser una actividad recreativa, social, competitiva y hasta terapéutica.

#### **Historia y Surgimiento de la Cultura Física**

Los historiadores Sófocles y Eurípides y los filósofos Pitágoras y Sócrates nos han transmitido el recuerdo del espíritu de la edad de oro de la Grecia de la antigüedad. Los altos ideales de la caballería deportiva que fueron la base de su éxito lograron llegar a su cenit entre los siglos V y IV a. C. en el apogeo de su Edad de Oro inclusive superando los obstáculos de las guerras y las invasiones de otros Imperios como ocurrió que sobre el dominio sobre el Mediterráneo llegó a ejercer Roma. Grecia perdió su independencia pero no sus juegos, que perduraron



para siempre a pesar del largo periodo de interrupción , hasta cuando la era moderna fueron restaurados en 1896 por Coubertin . (Mike, 2004).

La Cultura Física de los seres humanos es tan antigua como el hombre mismo. La actividad física estará siempre asociada a la salud de las personas desde tiempos remotos. Todos los deportistas de la antigua civilización griega, ocupaban un lugar destacado dentro de sus ciudades para realizar sus hazañas atléticas. A lo largo de la historia se fue relacionando la longevidad de ciertas poblaciones del planeta con estilos de vida activos y una buena alimentación.

### **Evolución**

Los artículos que refiere a la construcción de la Educación Física como disciplina científica retiran el registro epistémico de la medicina y la higiene, en tanto ciencias de la vida. El discurso moralizante se incluye, se acopla tiñendo los artículos de carácter más eminentemente pedagógico .Lo anterior podría formular como hipótesis del registro moral es parte del proceso de conversión del discurso científico de la Cultura Física en asignatura escolar. Es entonces cuando aquel comienza a formar parte de las justificaciones completando y reforzando el argumento medico higiénico. (Aisenstein & Scharagrodsky, 2006).

En el mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, y en cualquier tipo de acontecimientos sociales y culturales.

De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales de un país o una región que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

### **2.4.1.2. Juegos**

El juego es una actividad libre. Todo juego por mandato no es un juego como mucho es una réplica un encargo de juego. Por lo tanto es un acto voluntario puesto que toda práctica obligada por el mero hecho de serla deja de ser juego. (Pere & Salvador, 2003).

Tenemos que tener en cuenta que el juego es una actividad presente en la vida de todos los seres humanos con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de nuestra evolución.

A menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con su cultura y con el juego.

Observamos la mucha importancia tienen los juegos en los niños porque cuando comparten sus experiencias positivas lúdicas se estrechan fuertes lazos entre adultos y niños. Jugar es vital para el desarrollo del aprendizaje en la infancia porque a través de este el niño pone en práctica todas sus habilidades, el niño aprende a través del juego con placer, armonía este no es un objetivo en sí mismo solamente es un medio para alcanzar una meta final ya que es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

Hoy en día una comunidad educativa necesita crear espacios para verlos crecer, sonreír, relajarse e interactuar a los niños con los demás, para reducir y apartar la tensión y los sentimientos colectivos. Hay muchas ventajas formativas en perder el tiempo cantando, bailando y riendo juntos. El tiempo de recreación educativa con varios juegos tradicionales es una buena manera para aprender para los niños.

### **Tipos de juegos**

Los distintos tipos de juegos aparecen en sucesión ordenada desde el momento en que el niño aprende a emplear con mayor eficacia sus aptitudes sensitivas y

motrices y, más tarde, aprende a utilizar sus capacidades comunicativas. El acceso a cada etapa depende del dominio satisfactorio de la anterior. Se considera que el carácter de los tipos de juego es, sobre todo, cognoscitivo. (Pugmire-Stoy, 1996).

Hay mucha variedad de juegos que se los realiza libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección, en un clima y con una actitud alegre y entusiasta, se realiza sólo por la satisfacción que produce, da lugar a la satisfacción de ansias psico-espirituales también ayuda a la liberación de las tensiones de la vida cotidiana que solo anhela el gusto de la participación.

### **Juegos dirigidos**

El juego es un recurso metodológico , un enfoque didáctico de las actividades de enseñanza – aprendizaje en la medida en que se asegura la relación de estas con la vida real del alumno, facilita la construcción de aprendizajes significativos , potencia el interés espontáneo del alumno , desarrolla la creación y el uso de las estrategias propias de la búsqueda y organización de los elementos requeridos para resolver problemas , impulsa la relación entre iguales y ayuda a crear un clima de aceptación mutua y de cooperación. (Mendez, 2003).

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos, la participación del docente, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y se observará sus comportamientos y reacciones de los participantes. Existen dos posibilidades en juegos dirigidos:

Los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad.

Los juegos de exterior, aportan de manera especial al desarrollo motriz, la fuerza, la agilidad y despierta sus distintas destrezas. El docente debe estar capacitado

para organizar y dirigir a los niños cuando empiezan a jugar, a fin de conducirlos adecuadamente y lograr los objetivos que se propone durante o mediante el juego.

### **Juegos educativos.**

El juego educativo es aquel que tiene un objetivo implícito o explícito donde el juego está diseñado para que los niños aprendan algo concreto y específico. Un objetivo que explícitamente programa el docente con un fin educativo, la persona que lo diseña, ya sea el educador, tiene apoyo, de los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, y está pensado para que un niño o varios aprendan algo concreto de forma lúdica. La enseñanza formal, en una institución educativa, es un método de enseñanza, bien estructurado para instruir o enseñar los contenidos escolares.

Un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o de aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente se entiende como jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que los ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones con actividades lúdicas para enseñar los objetivos educativos con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar.

### **Sociales.**

En la vida social de la personas todo es como si de un juego se tratara. En el momento de conocer a alguien se está jugando de alguna u otra manera; cuando se empieza a entablar relaciones con otros amigos, se está jugando; también cuando un niño le hace un favor a otro y en otra ocasión cuando él necesita de su ayuda el otro se lo da de una manera generosa, sintiendo que le está devolviendo el favor se puede mencionar estos que son los juegos sociales que hacen interactuar a los niños con las demás personas.

## **Deportivos**

Los juegos deportivos promueven el desarrollo de habilidades y destrezas prácticas y psicológicas, mientras contribuyen al estímulo mental y físico, además de proporcionar entretenimiento y diversión a los participantes, pueden cumplir con un rol esencial que es el educativo. El deporte, en cambio, consiste en la realización de una actividad física, donde también se respeta un conjunto de reglas. La diferencia con los juegos es que, en el ámbito deportivo, siempre existe el afán competitivo. Por eso los deportes suponen una competencia que siempre arroja un resultado ya sea de ganador o perdedor.

## **Populares**

Cuando uno juega, no se plantea porque, como mucho se plantea para qué. Estamos afortunadamente demasiado acostumbrados a jugar, asíéndenos falta una pequeña reflexión en torno al papel que desempeña el juego en una sociedad, hasta el punto de diferenciar unos juegos de otros . (Bustos, y otros, 2010).

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, qué es propio de las clases sociales más bajas en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día, a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Estos suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el objetivo primordial es el de divertirse.

### **2.4.1.3. Juegos Tradicionales**

#### **Concepto**

El juego por esencia es un dialogo corporal, del jugador con su cuerpo con los objetos que lo rodean y también con el resto de participantes que deciden intervenir en la misma aventura lúdica y motriz .en le caso de los juegos populares tradicionales, las reglas a menudo se improvisan se definen y se terminan de pactar en función de las características de los protagonistas y de las circunstancias del momento. Por eso este tipo de juegos se puede entender como una invitación a la participación a divertirse y a comunicarse con los demás utilizando el cuerpo. (Lavega, 2005)

Denominamos juegos tradicionales a los juegos infantiles clásicos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino ejecutados con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en nuestro medio como arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, y con objetos caseros cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, pelotas, canicas, dados, y otros especialmente cuando se autoconstruyen por el niño como las cometas , caballitos hechos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas con instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura .

#### **Evolución**

Los juegos tradicionales están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen como aquellos propios que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad. Algunos de estos juegos con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: las bolas, los cocos, el palo encebado, los bolos, el sapo. Entre éstos, podríamos encontrar juegos que

con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales.

Hoy en día en nuestro medio los avances tecnológicos acompañado de su gran variedad de entretenimientos en juegos como el X-BOX , Wii y Play Station o de ordenador o de redes sociales han venido desplazando a los juegos tradicionales como las escondidas, rondas infantiles, trompos, carretilla, gallinita ciega y carrera de ensacados, con las que se divirtieron hasta hace muy poco las generaciones pasadas Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

### **Importancia**

Debemos tener en cuenta que el juego realizado de manera armónica entre adultos y niños genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano ya que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo y la motivación interna, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad y, una de las variables más importantes cuando los niños están en etapa de crecimiento y formación de hábitos, facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.

### **Beneficios**

Sirven como herramienta de socialización para los niños que viven en un entorno cercano que se conocen entre sí y se ponen de acuerdo para salir a jugar, incluso

no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.

### **Desarrollo físico**

Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.

### **Desarrollo sensorial**

Son los procesos por los cuales el niño va a desarrollarse en todos sus aspectos, creando la base para posteriores desarrollos. El desarrollo sensorial va a constituir los canales por donde el niño recibe la información de su entorno (los colores, las formas, olores, sabores, sonidos) y de su propio cuerpo (sensaciones de hambre, frío, posiciones del cuerpo en el espacio).

### **Desarrolla de Habilidades y destrezas**

El juego no sólo presenta una instancia de socialización o esparcimiento, sino también una oportunidad para ejercitar el cuerpo y desarrollar las habilidades tanto motoras como sensoriales, así mismo, es una instancia para mejorar el equilibrio y el ritmo. En conclusión, el juego puede ser una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños.

En el marco de los juegos rítmicos al enfatizar el factor musical, los niños aprenden a moverse junto a un ritmo o compás de tiempo. Por lo que además de ejercitarse y divertirse el niño también empieza a tomar control de su cuerpo y sus acciones, algunas formas de este tipo de juegos son los juegos de palabras.



## **Ventajas**

A partir de estas informaciones el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio, es decir, realizará acciones inteligentes, las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollan en el niño, ya que son la base del desarrollo perceptivo y cognitivo (intelectual). Es el comienzo del desarrollo cognitivo motor. A través de los sentidos se reciben las primeras informaciones del entorno y se elaboran las sensaciones y percepciones. Estas constituyen los procesos básicos del conocimiento.

Viendo, tocando, oliendo y explorando el entorno mediante el movimiento, el niño va asimilando experiencias y descubriendo los objetos y sus características. Descubre un mundo de colores, sabores, olores, formas, tamaños, sonidos, etc. A partir de las sensaciones y las percepciones se van formando los procesos superiores del conocimiento, la inteligencia y el lenguaje.

## **Desarrolla el sentido rítmico**

Con las danzas, los bailes y a través de muchos juegos el niño se familiariza con los movimientos desarrollando un sentido rítmico en su cuerpo. Fuente de vivencias. Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar, se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias.

## **Desarrollo de la imaginación**

No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro.

### **Carácter empático**

Desarrolla la empatía en el niño. Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar.

### **Diversión sin fronteras**

Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños. Estos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás.

### **Son atemporales**

Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma. A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión.

### **Crea lazos de amistad**

Por qué perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, con el paso del tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida.

### **Como herramienta educativa.**

El juego tradicional tiene un papel de vital importancia en el proceso enseñanza – aprendizaje y de socialización de los niños ya que a través de estos se logra desarrollar una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices; y a su vez, permite el logro de las competencias.

Es importante tener en cuenta que la socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales del medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. En el nivel de inicial, la socialización permite que el niño aprenda a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable.

### **Supera el egocentrismo.**

El egocentrismo se refiere a la incapacidad del niño – no a su desgracia – para no tener en cuenta opiniones que no sean las suyas propias. No ven ninguna necesidad de considerar una opinión alternativa, porque ni siquiera se les ocurre que existe. (Saunders, Bingham, & Newman, 2000)

Este puede ser una conducta de carácter pasajera. Si bien esta conducta es mucho más evidente entre los 12 y 24 meses, también es posible encontrarla en niños de hasta 5 años, pero en cada etapa se manifiesta de diferente manera. De 0 a 2 años, el egocentrismo se da a un nivel físico-motor ya que se encuentra en el periodo sensorio motor. Aquí el niño está iniciando el descubrimiento de su propio cuerpo y espera que todo aquello que se encuentra a su alrededor se moldeen a él pero se irá dando cuenta que las cosas no se adaptan a él sino que, por el contrario, es él quien se debe acomodar al entorno.

En esta edad es común observar que no quieren compartir sus juguetes o que a todo le dicen mío, aunque no sea de ellos y cuando se le refiere lo contrario responde pegando, mordiendo, arañando u otra manifestación que responde a la falta de control de sus emociones y acciones.

### **Como herramienta pedagógica**

El juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza – aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto,

con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. (Benitez, 2009).

Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

## **2.4.2. Conceptualización de la variable dependiente.**

### **2.4.2.1. Pedagogía.**

La Pedagogía es un proceso sostenido por el que alguien adquiere nuevas formas o desarrolla formas existentes de conducta, conocimiento práctica o conducta y criterio de alguien o algo que es considerado un proveedor y un evaluador apropiado. Apropiado o bien desde el punto de vista del adquiriente o bien desde el punto de vista de otro o bien desde el punto de vista de los dos. (DANIELS, 2003)

Hoy en día la pedagogía es el conjunto de los saberes que están asociados con la educación, de la especie humana y que se desarrolla de manera social cuyo principal interés es el estudio. En el ámbito educativo la pedagogía sirve de orientación y de organización escolar por parte del docente.

Decimos que la pedagogía es la ciencia que estudia la educación y la didáctica como la disciplina o el grupo de técnicas que favorecen el aprendizaje especialmente infantil. Así puede decirse que la didáctica es apenas una disciplina vinculada con la andragogía, que es la disciplina de la educación que se dedica de formar al ser humano de manera permanente, en todas las etapas de desarrollo de acuerdo a sus vivencias sociales y culturales y al medio que lo rodea.

El docente y el alumno intervienen en el trabajo pedagógico porque él está destinado a enseñar y el alumno para aprender de él . La pedagogía, supone enfrentar también la parte del alumno por ejemplo enseñar a los alumnos en un establecimiento educativo.

No habría pedagogía sin práctica consciente y controlada, fundada sobre la coherencia de un principio que la organiza, la fundamenta y la explica. El propósito de garantizar aprendizajes escolares significativos es mediante la utilización de materiales adecuados para trabajar contenidos bien seleccionados. Las diferentes estrategias para promover aprendizajes significativos difícilmente se dan puras. Los docentes en el nivel inicial infantil utilizan diferentes técnicas para estimular el desarrollo de su motricidad en el aula son:

**A los tres años el docente del nivel inicial va enseñando mediante:**

- Juegos.
- Representaciones.
- Motricidad fina.
- Seguir ritmos.
- Desplazarse por circuitos.
- Movilidad articular.
- Regulación.
- Relajación.
- Respiración.

**A los cuatro años:**

- Juegos.
- Representaciones.
- Relajación.
- Seguir ritmos.
- Motricidad fina.
- Desplazarse por circuitos.

- Movilidad articular.

### **A los cinco años**

- Juegos.
- Representaciones.
- Seguir ritmos.
- Desplazamiento propuesta por el profesor.
- Desplazarse por circuitos.
- Motricidad fina.
- Respiración.
- Movilidad articular.
- Relajación.

Mediante el uso de estos contenidos, estrategias procedimientos y técnicas e instrumentos el docente desarrolla los procesos de enseñanza aprendizaje ya que estos contenidos ayudan para que el niño y la niña tengan un aprendizaje más efectivo.

### **La observación**

Tiene una gran importancia para el proceso evaluativo en el nivel inicial. La vamos a destacar como una estrategia de valor indiscutible siempre y cuando la misma esté situada en un contexto de intencionalidad pedagógica, coherente con los esfuerzos que se realizan para el logro de los propósitos del nivel.

La observación permite al docente atender las manifestaciones, comportamientos, situaciones que desde la dinámica socio educativa cotidiana ocurre durante todo el proceso de desarrollo de los niños y las niñas en el instante:

- Cuando juegan exploran, preguntan, razonan, infieren .
- Cuando interactúan entre sí.
- Cuando se relacionan con los materiales, con la naturaleza, con los adultos.
- En su medio ambiente familiar.

#### **2.4.2.2. Desarrollo cognitivo.**

##### **Definición.**

Según Jean Piaget, el periodo que va desde el nacimiento a la adquisición del lenguaje está marcado por un desarrollo mental extraordinario, que se conseguirá a través de las percepciones y los movimientos. Es la llamada Asimilación Sensorio-motriz. Después, y a lo largo de todo el desarrollo de las capacidades cognitivas del individuo, las experiencias sensorio- motoras van asumiendo gran importancia, incluso llegando a ser determinantes en muchos aprendizajes. (Córdoba, 2011).

El niño y la niña desde que nacen poseen unas potencialidades cognitivas dispuestas a desarrollarse, de cómo se desarrollen estas capacidades dependerá del tipo y del modo de interacción que mantengan con el medio que lo rodea porque pasan de una inteligencia práctica a tener una inteligencia intuitiva donde se produce el desarrollo cognitivo de los sujetos.

##### **Teorías explicativas del desarrollo cognitivo de los niños hasta los seis años.**

Numerosas teorías han tratado de comprender cómo el ser humano adquiere conductas nuevas, cómo se produce el desarrollo cognitivo. Este desarrollo se realiza mediante la pulsión, la cual está constituida por cuatro elementos: fuente (es la parte del cuerpo sometida a la pulsión), presión o impulso (es la carga energética y factor de motricidad que hace tender al organismo desde la fuente hacia un fin); fin (es la satisfacción o supresión de la tensión); objeto (es el elemento por medio del cual se cumple el fin).

El conductismo se desarrolla mediante el aprendizaje. El conductismo se interesa por la conducta observable. Defiende que la base de todo aprendizaje se produce por una asociación entre “estímulos” y “respuestas” (E-R) y que a partir de aquí se

puede añadir otros estímulos y crear aprendizajes más complejos. Piaget señala cuatro periodos:

Periodo sensorio motor, que abarca desde 0 a 2 años.

Periodo pre operacional, que abarca desde los 2 hasta los 7 años.

Periodo de las operaciones concretas, desde los 7 hasta los 12 años.

Periodo de las operaciones formales, desde los 12 años hasta los 16 años.

### **Etapas características y más momentos significativos**

Dentro del estadio sensorio motor se establecen varios subastados:

Subastado 1 (0-1 mes). Ejercicio y consolidación de reflejos. Reflejos como la succión constituyen los primeros esquemas sensorio motores en el bebé y los cimientos del desarrollo cognitivo humano.

Subastado 2 (1-4 meses). Reacciones circulares primarias y primeras adaptaciones adquiridas. Hay una desaparición de los reflejos y transformación en acciones voluntarias. Hay una aparición de las primeras repeticiones de una misma acción y coordinación incipiente de varias acciones, visión, audición, coordinación ojo-mano, etc.

Subastado 3 (4-8 meses). Reacciones circulares secundarias. Coordinación completa de visión-prensión. Comienzo de la diferenciación entre los fines y los medios.

Subastado 4 (8-12 meses). Coordinación de esquemas secundarios y su aplicación a situaciones nuevas. Hay un perfeccionamiento de la permanencia del objeto. Aparece la capacidad de anticipar las acciones a partir de los indicios. El juego y la imitación se convierten en actividades más netamente diferenciadas de la inteligencia adaptada.



Subastado 5 (12-18 meses). Reacciones circulares terciarias. Se produce el descubrimiento de nuevos medios por experimentación activa. Resolución de problemas nuevos. El niño y la niña aprenden por ensayo-error, con distintas pautas de conducta para buscar la más efectiva para alcanzar un objetivo.

Subastado 6 (18-24 meses). Invención de nuevos medios por combinación mental. Comienzos de la representación mental y adquisición de la plena permanencia del objeto. El logro que diferencia a esta fase de las anteriores es la capacidad de representar objetos por medio de símbolos.

Pensamiento simbólico y pre conceptual (de los 18 meses hasta los 4 años). Aparece la función simbólica y la transducción por la cual, se procede por analogías inmediatas y no por deducción.

Pensamiento intuitivo (de 4 a 6-7 años). Las representaciones están basadas en configuraciones estáticas (próximas a la percepción). Las características del pensamiento preoperatorio son: cent ración, irreversibilidad, estatismo, experiencia mental concreta (basada en acciones concretas) y el egocentrismo que es una cent ración excesiva en las acciones y representaciones propias del sujeto.

Conocimiento del mundo social: entre los procedimientos que intervienen en la adquisición del mundo social tenemos que subrayar los siguientes:

a) la adquisición de la presencia del otro que le permite al niño y a la niña hacer inferencias y anticipar lo que los otros pueden sentir o pensar;

b) los esquemas de conocimiento que funcionan a modo de hipótesis y diferenciamos entre: los esquemas de persona que nos permiten tener información sobre las características personales de los otros y de uno mismo, los esquemas de roles que nos indican las funciones que podemos desempeñar y los scripts y guiones que especifican una secuencia de acciones conectadas casual y temporalmente y que se producen en un contexto social determinado.

Identidad personal: el yo se considera parte del cuerpo y falta la distinción entre la realidad externa y la experiencia psíquica interna.

### **El desarrollo integral del niño y lo cognitivo**

La interferencia de este desarrollo integral puede tener consecuencias en el ámbito orgánico, cognitivo, afectivo, ético, social y psicosexual. Si una habilidad determinada de un nivel de desarrollo queda afectada, las consecuencias pueden ser críticas para la adaptación del niño a su ambiente inmediato para la continuidad del proceso del desarrollo de habilidades posteriores. (Sadurni, Rostan, & Serrat, 2003).

El tipo de ambiente en que se cría y se desenvuelve un niño es altamente determinante para que el niño adquiera un desarrollo cognitivo y a la vez un desarrollo de su psicomotricidad de buena manera para así favorecer a su desarrollo integral a lo largo de su vida con otras personas va descubriendo las normas sociales y conductuales.

### **Estrategias de situación de actuación y recursos.**

De los dos a tres años. Darle al niño y a la niña cuentos y pedirle que busque elementos en las ilustraciones (animándole para que pase las hojas del cuento de una en una), emparejar cartas iguales, jugar a las adivinanzas, hacer círculos y figuras imitando al educador, etc.

Con tres años. El niño y la niña deben establecer relaciones de equivalencia, emparejando y clasificando los objetos por tamaño, color y forma. Para adquirir la noción de cantidad, se puede utilizar la plastilina e ir variando las figuras realizadas en forma y tamaño, podemos comparar muchos objetos con pocos, más y menos, todo y nada, etc.

Una de las estrategias más importantes a la hora de potenciar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas, es el juego infantil. Podemos distinguir entre varias clases:

Los juegos para desarrollar el pensamiento motor: que se corresponden con acciones como saltar, gatear, empujar objetos.

Los juegos para desarrollar la función simbólica: que son aquellos que potencian la expresión gestual y corporal, tales como las marionetas, las canciones, juegos de eco.

Los juegos para el desarrollo mental, tales como dibujar sin saber o ¿qué cosa es?, en los cuales se incentiva la imagen mental de los objetos en el niño y la niña.

Los juegos para desarrollar el pensamiento social, que pueden consistir en imitar situaciones cotidianas como el saludar o el despedirse, de una forma simulada.

**La importancia** para el desarrollo de estas capacidades reside en el principio de globalidad e interdependencia que debe presidir en esta etapa, por esto, es importante explicitar el desarrollo cognitivo dentro de las actividades programadas por el educador/a. En el próximo apartado vamos a tratar cómo queda reflejado legalmente este contenido dentro de la educación infantil.

En el desarrollo cognitivo, es esencial conocer el punto de inicio del aprendizaje, a veces se producen déficits que provocan que no exista un desarrollo óptimo y otras veces, el sujeto tiene una alta capacidad cognitiva, lo que supone un desequilibrio entre la parte emocional de la persona y su desarrollo evolutivo (edad). (Eumed.net, 2015).

La adecuada respuesta educativa a todos los alumnos se concibe a partir del principio de inclusión, entendiendo que únicamente de ese modo se garantiza el desarrollo de todos, se favorece la equidad y se contribuye a una mayor cohesión

social. La atención a la diversidad es una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todos los alumnos y alumnas. Se trata de contemplar la diversidad como un principio y no como una medida que corresponde a las necesidades de las instituciones educativas adoptarán las medidas oportunas dirigidas al alumnado que presente necesidad específica de apoyo educativo. Los centros atenderán a los niños y niñas que presenten necesidades educativas especiales buscando la respuesta educativa que mejor se adapte a sus características y necesidades personales.

#### **2.4.2.3. El proceso enseñanza – aprendizaje**

##### **Definición.**

Tanner propone, que a su vez el proceso enseñanza –aprendizaje se resuelve en la interacción de dos tipos de situaciones: las establecidas y las emergentes. El ejercicio y resultados de la disciplina difieren según que se trate de una situación u otra. Las situaciones establecidas son aquellas que discurren de forma prevista y por ello las conductas de los sujetos son más especificables y controlables; en cambio las situaciones emergentes surgen de manera imprevista y no hay soluciones que puedan programarse por adelantado ni tampoco pueden predecirse los resultados. (BELTRAN & BUENO, 1995 )

El proceso de enseñanza aprendizaje tiene como propósito esencial favorecer la formación integral de la personalidad del educando, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje. En éste proceso el estudiante debe apropiarse de las leyes, conceptos y teorías de las diferentes asignaturas que forman parte del currículo de su carrera y al mismo tiempo al interactuar con el docente dotando de procedimientos y estrategias de aprendizaje, el docente debe encaminar su preparación hacia estrategias desarrolladoras autónomas para lograr un aprendizaje independiente activo y creativo de su cultura, propiciando el desarrollo de su auto-perfeccionamiento.

### **Tiene una importancia**

Fundamental para los seres humanos, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo.

### **Beneficios**

Los niños y las niñas construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas implican actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos conquistarlo en un proceso de interrelación con los demás en el área socio emocional. Algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo de estrategias didácticas que favorecen la consecución de los propósitos y contenidos propuestos para esta área son:

- Comprende las características del desarrollo afectivo social.
- Aceptar los sentimientos del niño la niño/a sin prejuicios para ayudar a conocerse asimismo.
- Estimular al niño la niña para el logro de una mejor autonomía.
- Brindar oportunidades para escoger, decida, emita, opiniones proponga iniciativas.
- Utilizar sanciones de reciprocidad cuando resulte necesario sancionar su conducta.
- Limitar al mínimo las con secciones, dando oportunidades para que pueda el o ella misma realizar elecciones.
- Apoyar al niño y la niña en sus posibilidades para que no se desanime.
- Favorece la participación para la construcción y aceptación de normas que regulan el funcionamiento del grupo.
- Comprende las características del desarrollo afectivo social de la niña/o.

- Aceptar los sentimientos del niño y la niña sin prejuicios, para ayudarlo a conocerse a sí mismo.
- Propiciar el desarrollo de relaciones cooperativas entre los niños y las niñas.
- Facilitar el intercambio de opiniones, expectativas, intereses.
- Ayudar para que el grupo coordine puntos de vistas divergentes y resuelva conflictos entre ellos.
- Promover el conocimiento y significado social de los comportamientos, normas y valores básicos de la comunidad.
- Favorecer el conocimiento respecto de diferentes modalidades culturales que interactúan en la comunidad.
- Actual Coherente con las normas, pautas y valores que se pretende transmitir, teniendo en cuenta que la educación es también modelo de identificación muy importante en edad de tres a cinco años.
- Marcar con claridad los límites que contribuyen a dar seguridad y confianza al niño y la niña.

En el niño y la niña se han dado a conocer la existencia de una etapa comunicativa pre verbal: la sonrisa, el llanto, los movimientos corporales son expresiones de ella estos comportamientos no verbales y otros que aparecen con posterioridad y comprometen procesos más complejos de abstracción y simbolización (el dibujo, el juego) acompañan luego lenguaje verbal e interactúan con él desarrollo estrategias didácticas para el logro de los propósitos.

- Brindar al niño y la niña un amplio abanico de situaciones y recursos facilitadores de la expresión y comunicación a través de lenguajes verbales y no verbales.
- Plantear situaciones que favorezcan la interpretación utilización de lenguaje gestual, corporal y plástico.
- Asumir desde el rol docente una actitud abierta, flexible, entusiasta que permita el desarrollo del proceso creativo.
- Crear un clima del misivo, flexible irrespetuoso para que el niño la niña se exprese con confianza y seguridad.

Desde el inicio de la vida, el niño y la niña efectúa esa dinámica a través de sus percepciones y acciones.

La experiencia educativa que promueve aprendizajes significativos son:

Percepción es el proceso donde el niño y la niña a través de los sentidos entra e interacción con el medio ambiente, poniendo en relación su identidad, a la vez que reconocer las características y propiedades de lo que los rodea. Los juegos ejemplifica la creatividad de los interacciones sociales deseables, puede ser estimulados proporcionando los niños materiales, lugares que oportunidades para practicar los. Se ha informado asimismo de que los niños de clases de preescolar en los que predominan las actividades altamente estructuras y dirigidos por el maestro se muestran menos imaginativos en el juego que los niños de clase menos estructuras.

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo ¿En qué consiste el juego trabajo?

El juego trabajo puede definirse como "un momento dentro del período de tareas en el jardín donde se cumplen distintas actividades creadoras en forma individual con pequeños grupos".

Permite con jugar lo placentero del juego con intencionalidad del trabajo, en un ambiente flexible participativo en el que los niños y las niñas pueden manipular, crear y transformar en interacción con los compañeros, materiales y con el o la que le acompañe en ese entorno. El acompañante canaliza logro determinados propósitos, sin que los niños lo adviertan.

Se trata de canalizar el juegos espontaneo hacia el logro de las finalidades educativas del nivel inicial en una interacción que posibilite respeto a la necesidad de los niños y niñas, a su procesos evolutivos, su ritmo de aprendizaje de su capacidad expresión.

Dentro de éstas concepción se valoriza el trabajo como la energía, el esfuerzo activo que conllevan actividad lúdica y tiempos a los niños y niñas a actuar sobre los objetos y a transformarlas. Se rescate el carácter placentero del juego y se promueve trabajo como medio de realización personal y social. Este planteamiento es coherente con el interés manifestado por los niños y las niñas se sus actividades lúdicas, la cual asume como "estar muy ocupados" por "están trabajando" en los diferentes juego de roles que desempeña, interpretando el juego como su trabajo en el cual comprometer su personalidad total.

Este es una oportunidad para revalorizar el trabajo como fuente de autorrealización, desde edades tempranas y como una dimensión importante en el desarrollo personal y social.

Juego: actividad espontánea natural de los niños y niñas, expresión de la creatividad en individualidad.

Trabajo: esfuerzo activo, impulsa energía transformadora, actividad constructiva y significativa.

Juego trabajo: interacción entre lo placentero y espontáneo del juego y la intencionalidad del trabajo. Integración.

¿Ha cuáles propósitos sirve el juego?

- Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil.

Las finalidades es promover el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego y las oportunidades creadoras que esto propicia.

¿Qué puede lograr de manera concreta en cada dimensión del desarrollo?

Que los niños y niñas puedan dentro de una situación del juego:



En la situación social:

- Aprender a compartir.
- Situación del juego.
- Compañeros de juego.
- Materiales.
- Proyecto de ideas.
- Formar hábitos.
- Aumentar enriquecer la capacidad de comunicar.
- Favorecer la integración progresiva grupo.

En la dimensión cognoscitiva:

- favorecer el desarrollo las capacidades perceptivas.
- Promover la actividad reflexiva frente al mundo natural y social.
- Adquirir de forma progresiva conceptos.
- Desarrollar las capacidades críticas resolución de problemas.
- Sentar las bases para nuevos y más profundos niveles de aprendizaje.

En la dimensión físico motrices:

- Favorecer el desarrollo psicofísico mediante un adecuado manejo de su cuerpo en el espacio.
- Desarrolla la musculatura gruesa y fina mediante el trabajo gráfico, plástico y las conclusiones libres.
- Desarrollar su lateralidad.
- Ejercitar el adecuado dominio de postura.

En la dimensión emocional:

- Favorecer el autoconocimiento.

- Fortalecer el desarrollo de la autonomía.
- Promover actitudes de responsabilidad.
- Ofrecer un medio para canalizar intereses y sentimientos.
- Favorecer la sensibilidad estética.
- Favorecer el desarrollo paulatino de valores sociales espirituales.

En la dimensión creativa:

- Fortalecer progresivamente la capacidad auto expresión.
- Desarrollar la capacidad imaginativa.
- Favorecer la capacidad de resolver problemas.
- Favorecer el desarrollo del pensamiento divergente, de modelos alternativos de reacción ante situaciones similares.
- Favorecer el desarrollo de la expresión por diversos medios gráficos, plástico ser dramáticos.

Lugar del juego trabajo dentro del horario actividades que se desarrolla en el centro.

- En horario de trabajo con niños y niñas pequeños interesantes actividades:
- Ceremonial entradas.
- Iniciación.
- Juego trabajo.
- Expresión y comunicación oral.
- Presentación de técnicas.
- Festejos, actos patrióticos, a consentimientos comunicativos, personales otros.
- Exploración activa.
- Educación física expresión corporal.
- Experiencia directa.

El juego trabajo se considera como parte integral de la dinámica de trabajo diario. Se desarrollan momentos pacíficos entre las actividades del centro. Su duración va a depender de la madurez del grupo, la experiencia acumulada y la riqueza de las horas de juego. La frecuencia dependería de las condiciones del centro, lo ideal es que sea un periodo diario. Los períodos del juego trabajo con los niños y las niñas de tres años suelen ser cortos y bulliciosos dada la brevedad los ciclos de atención concentración, y su necesidad de movimiento para acción. Pueden durar hasta media hora aproximadamente, la idea es ejercitar los para que pueda realizar periodo de juego trabajo más largos en grupos y grados posteriores.

¿Cómo se concretiza el juego trabajo?

El juego trabajo como toda actividad educativa requiere de un organización y preparación. En este se pueden advertir cuatro momentos fases de planeamiento preparación, desarrollo ejecución, evaluación de orden.

- Momentos en el juego trabajo.
- Preparación planeamiento.
- Desarrollo, concreción, ejecución.
- Evaluación.
- Orden.

**Lenguaje oral.** Conocer el lenguaje infantil la educadora debe recobrar información (registrada situaciones anteriores diversas) acerca de las competencias lingüísticas del niño y la niña como productor (hablar) ese sector (escuchar), aceptando la lengua de cada uno como punto de partida. Ofrecer a través de toda la situaciones escolares modelos lingüísticos adecuados no infantilizados, entendibles les para el niño y la niña y que amplíen y desarrollen vocabularios, estructuras y funciones de lenguaje. Frente a los errores del niño y niña que expresa frecuentemente niveles operatorios del pensamiento, la actitud del docente será de registrarlas sin corregir y estimular oportunamente en

situaciones significativas para que el niño y la niña el uso correcto de patrones lingüísticos.

Desde una perspectiva pedagógica se le asigna al lenguaje las siguientes acciones:

Cognoscitiva: le permite al niño y niña ordenar sistematizar y categorizar la realidad al referirse a hechos, objetos, situaciones, relaciones y reconstruir el pasado.

Expresivo comunicativo: le permite al niño y niña la libre expresión y comunicación de sentimientos, deseos y experiencias.

Creativa: le permite al niño y la niña desarrollar la creatividad a través del uso e innovador de palabras y estructuras diferentes que no pertenecen a los esquemas lógicos adultos.

Los recursos y estrategias didácticas en el aula.

La variedad de recursos y que el profesor de este ciclo utilizan en el trabajo cotidiano en el aula. Tres son los que se hallan presentes en todas las secciones.

El juego en sus múltiples formas.

Las rutinas.

La interacción bien con los objetos físicos del entorno o bien con los propios compañeros y con los adultos.

Las rutinas constituyen otro de los aspectos específicos de singular importancia en la escuela infantil, ya que en opinión generalizada los profesionales de educación una de sus más relevantes finalidades es la consecución progresiva de la autonomía por parte del niño, ayudarle a bastarse asimismo, a ser independientes en la elección a determinadas necesidades como:

Alimentación.

Saber utilizar los utensilios de comida con habilidad.

Saber beber en un vaso sin derramar su contenido de agua de una Jarra.

- Higiene personal adquisición de control de intereses.
- lavarse las manos, colgar la toalla, cepillarse los dientes, etc.

### **Estrategias que el docente debe utilizar en el Aula.**

- El trabajo autónomo.
- El maestro le proporción a los niños y las niñas estrategias que le ayudan a expresar sus potencialidades.
- Favores que tus niños y niñas piensen.
- Ayuda a tus estudiantes a recordar.
- Trabaja con ellos y pregúntales.
- Motívalos.

### **El desarrollo social.**

La búsqueda de una comprensión de la naturaleza del desarrollo social no es una mera búsqueda de hechos acerca de la conducta de los niños con otras personas, obtenidos y reunidos sin orden ni concierto. A semejanza de cualquier empresa científica, necesita ser selectiva en la dirección que toma y para ello requiere asesoramiento. (Rudolph, Desarrollo social definicion, 2000).

En la edad temprana el desarrollo social es el proceso en el cual el niño aprende, habilidades, actitudes, conocimientos y conductas, hábitos, normas, y reglas que le permitirán relacionarse mejor o peor con los otros y consigo mismo; aprendizaje que tenderá a permanecer durante toda la vida.

FRANCO (1988) manifiesta que: “Todo esto pone de relieve la fuerza configuradora de la familia y de los educadores en los primeros años de vida del niño. En el proceso de su maduración afectiva, la familia es un factor decisivo. Asimismo lo será la Escuela Infantil cuando se integre en ella” (p. 141).

La inteligencia del hombre y hasta su personalidad psicofísica si el previo cuidado no pueden desarrollarse; por otra parte, la capacidad del hombre para llevar a cabo contactos sociales y, al propio tiempo, la liberación de tiranías inconscientes o neuróticas que coartan su capacidad de decidir su vida, forjándose su personalidad, depende, primordialmente, de cómo se ha desarrollado en su

### **Desarrollo cultural.**

Para hacer desarrollo cultural comunitario no es suficiente soltar a unos artistas por un barrio y a ser arte junto. Necesitamos tener una metodología bien definida y coherente, unos objetivos sociales y artísticos medibles y alcanzables y sobre todo, necesitamos un plan de evaluación con sentido que a nos permita establecer si esos loables objetivos se han conseguido realmente o no. (Casacuberta, y otros, 2011).

La cultura no es solo del hombre culto, sino todo ser humano pertenece a una cultura y es culto. La cultura es un sistema de comportamiento que comparten los miembros de una sociedad, y una sociedad es un grupo de personas que participa en una cultura común.

Se puede mencionar una gran variedad de alternativas o especialidades, si es común, o colectivo o perteneciente a un grupo social. Cuando existe un grupo que manifiesta un elevado número de rasgos y complejos culturales se le puede llamar subcultura. También es un producto humano. El hombre posee muy pocos instintos en relación al animal, y al tener que inventar como relacionarse fue acumulando experiencias valiosas producto de tentativas.

Los niños y las niñas construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas implican actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos

conquistarlo en un proceso de Interrelación con los demás .Algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo de estrategias didácticas que favorecen la consecuencia de los propósitos y contenidos propuestos para esta área son:

- Comprende las características del desarrollo afectivo social.
- Aceptar los sentimientos del niño la niño/a sin prejuicios para ayudar a conocerse asimismo.
- Estimular al niño la niña para el logro de una mejor autonomía.
- Brindar oportunidades para escoger, decida, emita, opiniones proponga iniciativas.
- Utilizar sanciones de reciprocidad cuando resulte necesario sancionar su conducta.
- Limitar al mínimo las con secciones, dando oportunidades para que pueda el o ella misma realizar elecciones.
- Apoyar al niño y la niña en sus posibilidades para que no se desanime.
- Favorece la participación para la construcción y aceptación de normas que regulan el funcionamiento del grupo.
- Comprende las características del desarrollo afectivo social de la niña/o.
- Aceptar los sentimientos del niño y la niña sin prejuicios, para ayudarle a conocerse asimismo.
- Propiciar el desarrollo relaciones cooperativas entre los niños y las niñas.
- Facilitar el intercambio de opiniones, expectativas, intereses.
- Ayudar para que el grupo coordine puntos de vistas divergentes y resuelve conflictos entre ellos.
- Promover el conocimiento y significado social de los comportamientos, normas y valores básicos de la comunidad.
- Favorecer el conocimiento respecto de diferentes modalidades culturales que interactúan en la comunidad.
- Actual Coherente con las normas, pautas y valores que se pretende transmitir, teniendo en cuenta que la educación es también modelo de identificación muy importante en edad de tres a cinco años.

- Marca con claridad los límites que contribuyen a dar seguridad y confianza al niño y la niña.

Se reconocen en el niño y la niña la existencia de una etapa comunicativas pre verbal: la sonrisa, el llanto, los movimientos corporales son expresiones de ella estos comportamientos no verbales y otros que aparecen con posterioridad y comprometen procesos más complejos de abstracción y simbolización (el dibujo, el juego) acompaña luego lenguaje verbal e interactúan con él.

Esta área plantea algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo estrategias didácticas para el logro de los propósitos y contenidos propuestos para esta área.

- Brindan al niño y la niña un amplio abanico de situaciones y recursos facilitadores de la expresión y comunicación a través de lenguajes verbales y no verbales.
- Plantear situaciones que favorezcan la interpretación utilización de lenguaje gestual, corporal y plástico.
- Asumir desde el rol docente una actitud abierta, flexible, entusiasta que permita el desarrollo del proceso creativo.
- Crear un clima del misivo, flexible irrespetuoso para que el niño la niña se exprese con confianza y seguridad.

### **Desarrollo de la creatividad.**

La creatividad del maestro es promover la inteligencia misma, puesto que inteligencias resolver situaciones nuevas, inventar soluciones a problemas, es imaginación. La creatividad no está reservada solamente para algunas personas con talento. Como maestro o maestra puedes propiciar un clima de libertad en clases que permita que los estudiantes se expresen creativamente.

Crear situación en el aula que tenga que resolverse con los objetos que utiliza los estudiantes diariamente. Pero que sea de distintas formas.



Inicia una historia y que la terminen de manera distinta los estudiantes.

Motiva a los estudiantes a crear ellos mismos las situaciones pedagógicas.

Resolución de conflictos .El maestro o maestra motiva a los niños y las niñas a contar las experiencias vividas en su casa y en su barrio y favorece un ambiente de discusiones y pregunta sobre los sentimientos involucrados.

Favorece la mayor libertad de expresión de tus estudiantes tratando de no dirigir su discusión, de manera que ellos y ellas puedan darse cuenta de la consecuencia de cada una de sus acciones.

- Habilidades sociales
- Para el maestro y la maestra.
- Aprovechar cualquier señal de un niño tímido, retraído que no habla y crear las condiciones para que se exprese.
- No pierda oportunidades de reconocer el trabajo que esté realizando de manera armoniosa ese niño niña que le gusta llamar la atención envés de atender su comportamiento negativo.

### **Mejora la relación con los demás.**

Los niños aprenden jugando, por ello debemos utilizar estrategias lúdicas, que motiven la participación activa y el aprendizaje significativo. Por otro lado, el arte le permite expresar y comunicar sus ideas, sentimientos, emociones, su creatividad e imaginación con toda libertad, para ello no solo hará uso de palabras o textos sino de expresiones artísticas, su cuerpo, el movimiento, la música.

El empleo del juego como opción comunicativa resulta una actividad de un alto potencial para el desarrollo de la personalidad de los individuos, y relación entre si este eleva la disposición, la independencia, los estados de ánimo, la capacidad de trabajo, los niveles de conocimientos y mejorar ciertos índices de salud. A

partir de sus bondades, cada día se incrementan las modalidades y grupos poblacionales que se insertan a una forma u otra de actividad lúdica recreativa.

### **La confianza en sí mismo**

Es un elemento crucial en el desempeño de los niños. Puestas dos personas a realizar una misma tarea, si todos los demás factores son iguales, lo hará mejor y más rápido aquella que tenga más confianza en sí misma. Esto se aplica a todo tipo de tarea, desde la más simple a la más compleja.

Muchos son los factores que pueden influir en el hecho de que una persona tenga o no confianza en sí misma, pero hay uno que es primordial: la manera en que es criada la persona. Cuando hablamos de persona, pensamos en una persona adulta y a menudo olvidamos que esa persona adulta fue antes un niño. Es durante la infancia que se echan las bases de lo que será la persona adulta, y es muy difícil que esta persona adulta pueda cambiar el rumbo que le fue marcado en su infancia por eso es importante que los niños conozcan sus sentimientos o emociones por estos los motivará para desempeñarse mucho mejor dentro de la sociedad.

### **Ventajas**

Mediante los espacios de la comunicación y el aprendizaje abren las puertas a una democracia participativa han de caracterizarse por ser plurales y expresivos, o sea, que ofrezcan posibilidades de comunicación para la expresión individual a favor de la participación para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje hacia los niños, han de ser públicos, porque se dispone de medios de comunicación para llevarlos al conocimiento público de todos los que se implican en el proceso; deberán ser deliberantes y participativos, por cuanto ponen en juego visiones e intereses, se negocian sentidos y se construyen decisiones colectivas a favor del desarrollo del proceso .

### **Convivencia.**

La convivencia es objetivo, proyecto, vivencia en devenir fuente de bienestar o displacer y de conocimiento de uno mismo y de los demás . El ser humano han de

convivir, no tiene como no hacerlo. Por ello es prioritario aprender a vivir con sabiduría. (CUOTO, 2001).

Una buena clave para tener una buena convivencia es el respeto en todas las facetas a lo largo de nuestra vida, la convivencia necesita un aprendizaje. Desde pequeños los niños están relacionados con otras personas, tanto en el ámbito familiar como en el colegio o el vecindario. Van aprendiendo una serie de normas que van a regir las relaciones sociales. Los niños suelen ser egoístas e intentan satisfacer sus deseos y caprichos en cada momento. Al tener contacto con otros niños es cuando tienen que acostumbrarse a ceder y no pensar solamente en ellos. Para poder convivir con los demás, empiezan a adquirir una serie de conocimientos y reglas, que proceden tanto de sus padres y profesores como del propio contacto con otros pequeños. Es lo que se denomina educación.

Este concepto de educación es fundamental en la convivencia y comunicación con los semejantes, y no debe entenderse únicamente como una serie de normas y convencionalismos sociales que se deben utilizar al tratar con extraños o con personas que no pertenezcan al entorno más próximo. Por eso, también en el ámbito familiar o con el grupo de amigos y compañeros, se debe aplicar conceptos tales como tener paciencia, saber escuchar, respetar las ideas y opiniones de los demás, hablar con respeto, etc.

Elementos para una buena convivencia, el respeto cuando establecemos cualquier tipo de comunicación con otra persona, la primera premisa es aceptar la dignidad de esta persona como tal, sin prejuicios ni discriminaciones, y entender que puedan tener pensamientos y opiniones distintos. Esto no implica que no se pueda discutir o combatir estas opiniones, pero siempre respetando a la persona.

La afabilidad entendiéndola ésta como una actitud positiva en toda relación con los demás. Un ambiente de cordialidad facilitará las relaciones con los demás pero si la actitud es recelosa o indiferente, difícilmente llevará a una convivencia satisfactoria.

La inteligencia en las relaciones sociales, las buenas intenciones no son siempre suficientes. Cuántas veces se ha visto a personas que tienen el dudoso don de la impertinencia y molestan continuamente sin ser conscientes de ello. Para tratar con inteligencia a los demás, es importante saber escuchar e intentar conocer a la otra persona y, en caso contrario, saber callar en determinados momentos.

Una persona socialmente inteligente sabe estar y comportarse con personas muy diversas, social y culturalmente, aunque haya tenido quizá menos formación en la infancia.

La educación es una de las bases de una buena convivencia, y se la puede considerar como un compendio de los puntos anteriores, factores negativos para la convivencia, los prejuicios: Estos implican una mala predisposición de antemano a la convivencia, lo que nos hará tener una actitud negativa ante los demás dificultando enormemente la relación.

Cuando alguien nunca está dispuesto a ceder, la convivencia no es posible, se podrá producir una relación de acatamiento o subordinación, pero nunca de auténtica convivencia. Hablando se entiende la gente" es un dicho popular realmente acertado a este respecto. Cuántas veces la falta de comunicación provoca situaciones difíciles en todos los ámbitos de la vida, que podrían ser solventadas con una simple conversación.

### **Desarrollo Interpersonal.**

El objeto es aprender acerca de la naturaleza y del producto final del desarrollo ; de hecho el interés puede no tener nada que ver con los niños si no que mas bien se basa en los adultos. (Rudolph, Desarrollo Interpersonal., 2000).

Se construye a partir de la capacidad para sentir las distinciones entre los demás individuos: particularmente definir; contrastes en sus estados de ánimo,

temperamentos, motivaciones e intenciones, en un grado más desarrollado puede permitir leer las intenciones y deseos de los demás.

Las relaciones interpersonales han sido motivo de estudio de varios profesionales, debido a la importancia para el desarrollo del individuo, ya que forja principalmente su personalidad, comenzando desde la infancia.

Además desarrolla el conocimiento interno de una persona: el acceso a la vida emocional propia, a la propia gama de sentimientos y sensaciones, otorga la capacidad para efectuar discriminaciones entre estas emociones y finalmente ponerles un nombre y de esta forma poder recurrir a ellas como un medio para interpretar y orientar a la propia conducta.

**Habilidades sociales** .Para los docentes de cualquier institución aprovechar cualquier señal de un niño tímido, retraído que no habla y crear las condiciones para que se exprese y no pierda oportunidades de reconocer el trabajo que esté realizando de manera armoniosa ese niño niña que le gusta llamar la atención envés de atender su comportamiento negativo.

**Aprendizaje cooperativo.** Cada aula es un pequeño mundo donde hay niños y niñas, altas, bajitas, gorditos, alegres, tímidas, muy activas que promueven el intercambio de sus habilidades y su desarrollo motriz.

**Herramientas para el aprendizaje significativo.** El docente tiene que aprovechar las experiencias que los estudiantes le cuentan en momentos informales para traerlos al aula y trabajar aspectos de las áreas curriculares. A los más pequeños, pídeles que te cuenten una historia y copio en la pizarra palabras y frases de la misma y promueve juegos para que imiten animales y así se aprenda sus características y conversaciones sobre la comunidad y la familia y asumimos esta concepción amplia de toma de decisiones como equivalente la del espíritu crítico. El espíritu es un cuestionarse siempre, forma parte de uno mismo. Permite que tus estudiantes se expresen libremente para que puedan conocer sus juicios y sus valores y descubran sus propias soluciones.

**La autoestima** Reflexiona sobre el impacto que crea la autoestima el reconocimiento, así como la crítica o ironía que hace a tus estudiantes. Es muy importante rescatar el valor que cada persona tiene a su modo y manera que como hemos dicho conforman la riqueza de los seres humanos. Tipos de estrategias.

a) Estrategia de recuperación de percepción individual.

La estrategia permite describir los elementos de la vivencia de los niños y niñas, opiniones, sentimientos, nivel de comprensión, se concretizan mediante:

Paseos, excursiones, visitas, encuentro de grupos, juegos, diálogos, experimentación con diferentes texturas, experimentación con diferentes temperaturas, experimentación con diferentes saberes, experimentación con diferentes colores, experimentación con diferentes sonidos, caracterización de los objetos, observación y exploración, juegos simbólicos, etc.

b) Estrategia de problematización.

En esta estrategia se pone en cuestionamiento lo expuesto, lo percibido, la observación en el entorno y las soluciones propuestas se enfatizan las divergencias a través de debates y discusiones.

El juego espontaneo, debates, diálogos, observación y exploración, juego trabajo.

c) Estrategia de descubrimiento e indagación.

Es utilizada para el aprendizaje de búsqueda e identificación de formación, a través de diferentes medios en especial de aquellos que proporciona la inserción en el entorno. Observación exploración, diálogo, clasificación, juegos didácticos, juego de prácticas y aplicación cuestionamientos, indagaciones en el entorno.

d) Estrategias de proyecto

Proyectos un proceso que conduce a la creación, clasificación o puesta en realización de un procedimiento vinculado a la satisfacción de una necesidad o resolución de un problema se concretizan mediante:

Diálogo, juegos plásticos y de aplicación, juego trabajo, juego en grupos, armar y desarmar objetos, observación, experimentación, exploración, clasificación, etc.

d) Estrategia de inserción del maestros maestras, alumnos y alumnas en el entorno: se procura que se logre percibir, comprender promover soluciones para los problemas naturales, ambientales y sociales, se concretizan mediante:

Paseos

Visitas

Excursiones

Observación

Exploración

Diálogo, etc.

e) Estrategias de socialización centrada en actividades grupales.

Le permite al grupo la libre expresión de las opiniones, la identificación de cooperación y solidaridad.

Juegos dramáticos

Juegos simbólicos

Exposiciones

Danzas

El juego de práctica y aplicación

Dramatizaciones

### **Fortalece Valores**

Los valores compartidos fortalecen la familia y son especialmente beneficiosos para los niños mientras crecen. (C, 2003)

Los padres y otras personas pueden comenzar a inculcar valores cuando sus hijos son pequeños, continuar con el proceso a través de la primaria, secundaria, e ir más allá. Los niños y niñas necesitan escuchar una y otra vez, lo que se espera de

ellos en la casa, en la escuela, en la comunidad y en los medios. Cada uno tiene un rol importante que cumplir, cada uno está en el equipo. Cada uno tiene una participación en el resultado final.

Ceder el asiento a una persona anciana, valorar el hecho de que alguien les dé las gracias, dar el primer paso para la reconciliación después de una pelea... ¿Por qué a los niños de hoy les resulta tan difícil todo esto? Quizá porque los adultos hablan mucho de valores en vez de demostrarlos con ejemplo y explicarlos de manera comprensible para ellos. Se pretende que emprendan su camino bien equipado, habiendo aprendido, entre otras muchas cosas, valores como la sinceridad, el pacifismo o la tolerancia. Para que esta educación no se quede únicamente en buenas intenciones, hay que integrarla en la vida cotidiana, de manera concreta, práctica y sencilla.

## **2.5. Hipótesis**

Los Juegos Tradicionales si influyen en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.

## **2.6. Señalamiento de variables**

**Variable Independiente:** Juegos Tradicionales.

**Variable Dependiente:** : Proceso Enseñanza - Aprendizaje.



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Metodología Básica de la Investigación**

La investigación se desarrolla bajo lineamientos del paradigma crítico propositivo, crítico porque diagnostica y analiza la situación actual de la problemática institucional y propositivo porque propone una alternativa de solución a la problemática existente, detectada yendo más allá del diagnóstico y el análisis busca la comprensión de fenómenos sociales con un enfoque que contextualizado asumiendo una realidad final.

Es de corte cuanti-cualitativo porque luego de la recopilación de datos de la investigación se ejecuta un análisis, porque luego de los datos numéricos se representaran estadísticamente y en base a ello el análisis tendrá un soporte sólido del marco teórico.

#### **3.2 Nivel o tipo de Investigación.**

##### **Investigación Bibliográfica Documental**

El presente trabajo de investigación es bibliográfica documental y linkográfica, debido a que permitirá revisar, analizar, sintetizar, ampliar, profundizar o comparar diferentes puntos de vista de varios autores, teorías, criterios y temas referentes a los juegos tradicionales en el proceso - enseñanza aprendizaje en los niños.

Basándose en documentos (fuente pre - primaria) o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones implementos deportivos y el desarrollo del rendimiento físico.

## **Investigación de Campo**

El trabajo de investigación se realiza en la Unidad Educativa” LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato., donde en base a encuestas se trabajará con los Docentes de Cultura Física y con los Padres de Familia de los niños del nivel inicial.

El presente proyecto se basará en el tipo de investigación co-relacional, de carácter exploratoria se busca un acercamiento a la realidad, ya que constituye un trabajo inicial y pionero en la ciudad Ambato y en nuestra provincia. La investigación tendrá también un carácter exploratorio para detallar los acontecimientos que ocurre alrededor del trabajo que se realizará en la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

### **Nivel Exploratorio.**

Porque el investigador acudirá al lugar mismo donde existe el problema a fin de realizar una observación directa, conversar sobre el problema con los involucrados es decir con autoridades, docentes de cultura física, padres de familia y estudiantes de la U.E. donde se ejecutó el trabajo.

### **Nivel descriptivo.**

A fin de descubrir las causas que motivan la pérdida de los juegos tradicionales en el proceso enseñanza - aprendizaje en los planteles educativos, rescatarlos porque es parte de nuestra identidad cultural de no ejecutar un plan o proyecto se perderá totalmente en las futuras generaciones. Se profundizó mediante estudio de campo en contacto con los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa antes mencionada.

Nivel correlacional: En donde se busca determinar la relación entre las dos variables desde el inicio del proceso de investigación.

### 3.3 Población

La población, que en este caso se tomará en cuenta como la muestra en estudio, está conformada por las siguientes unidades de observación: docentes, padres de familia de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del cantón Ambato .

En virtud de que la población de estudio es reducida no se requiere de muestra alguna, por lo que el trabajo estará enfocado a un total de 35 personas la cual detallo a continuación en el siguiente cuadro:

#### **Tabla N°1 Población**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

<b>Personal a investigar</b>	<b>Frecuencia</b>
Padres de Familia	35
Docentes	02
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>

Para obtener información de las unidades de observación, se utilizara la técnica de aplicación de entrevistas, cuestionarios, y fichas de observación con el fin de obtener información clara de la situación de la institución.

### 3.4 Operacionalización de variables

**Variable Independiente:** Juegos Tradicionales

Contextualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
<p><i>Los juegos Tradicionales como espacio de encuentro, son una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los niños, sirve como una herramienta educativa y que Requieren de uso mental y físico, debido a que muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Juego</li> <li>•Herramienta Educativa</li> <li>•Habilidades y Destrezas</li> </ul>	<p>Supera el egocentrismo</p> <p>Desarrollo Cognitivo</p> <p>Desarrollo sensorial</p> <p>Desarrollo de Habilidades y Destrezas</p> <p>Desarrollo Motriz</p>	<p>1.- ¿Usted cree que los juegos tradicionales superan el egocentrismo en los niños?</p> <p>2.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan a potenciar la expresión gestual y corporal en los niños?</p> <p>3.-¿Cree que los juegos tradicionales facilitan la movilidad articular en los niños?</p> <p>4.- ¿Usted cree que los juegos tradicionales influyen directamente en el desarrollo integral del niño y la niña?</p> <p>5.-¿Cree usted que la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuestas</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario</p> <p>Observación</p> <p>Ficha de observación</p>

**Tabla N° 2:** Variable independiente

**Fuente:** Investigador

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Variable dependiente:** Proceso Enseñanza - Aprendizaje

Contextualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
<p>La enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos Aprendizaje su esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad para el desarrollo social y cultural.</p>	<p>Transformaciones</p> <p>Conocimiento</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Relaciona con los demás</p> <p>Convivencia</p> <p>Confianza en si mismo</p> <p>Desarrollo Interpersonal</p> <p>Desarrollo social</p>	<p>1.-¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a relacionar socialmente al niño con los demás ?</p> <p>2.-¿Usted cree que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a propiciar el desarrollo de relaciones cooperativas entre los niños y las niñas?</p> <p>3.-¿Usted cree que el proceso enseñanza aprendizaje mejora la conducta en los niños ?</p> <p>4.-¿Usted cree que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a los niños a desarrollar sus sentimientos y emociones ?</p> <p>5.-¿Usted cree que con el juego de carrera de ensacados el niño se integra socialmente fomentando el respeto y sus normas de comportamiento con los demás niños?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuestas</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario</p>

**Tabla N°3:** Variable dependiente

**Fuente:** Investigador

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

### 3.5 Plan de recolección de información.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación
¿A qué personas está dirigido?	A los docentes y padres de familia .
¿Sobre qué aspectos?	Sobre los Juegos Tradicionales
¿Quién investiga?	Investigador: Iván Paucar
¿Cuándo?	Año 2015
Lugar de recolección de la información	Unidad Educativa LA GRAN MURALLA
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionarios
¿En qué situación?	En la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA porque existió la colaboración de parte de los involucrados

**Tabla N°4:** Recolección de información  
**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

#### **Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.**

Para dar solución a este tema de investigación, es de vital importancia establecer ciertas estrategias metodológicas que permitirán de manera clara y precisa orientar el desarrollo del tema planteado.

La base de este proceso de investigación se sustentó en la utilización de dos técnicas: la bibliográfica y la del trabajo, la primera dedicada a escoger información conceptual localizada en libros, periódicos, revistas, folletos, internet y documentos varios; la segunda nos brinda información de primera fuente mediante la observación, la encuesta, la entrevista, validez y confiabilidad etc.

El universo de esta investigación se hizo con los docentes de Cultura y Padres de Familia de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

### **Observación**

Según HERRERA, (2010) “Es una técnica que consiste en poner atención, a través de los sentidos, un aspecto de la realidad y en recoger datos para su posterior análisis e interpretación sobre la base del marco teórico, que permita llegar a conclusiones y toma de decisiones”. (p. 115).

La observación es planificada y sirve a un objetivo de la investigación, registra sistemáticamente, se somete a complicación y controles, el instrumento a aplicarse es la ficha de observación es donde la observación en donde la investigadora tenga contacto directo con el objeto de estudio.

Es una técnica cuali-cuantitativa.

### **La Encuesta**

De acuerdo a HERRERA, et al. (2010). “Es una técnica de recolección de información para lo cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito” (p.120), se necesita apoyo de un cuestionario impreso sobre hechos y aspectos del juego simbólico y la inteligencia interpersonal, las cuales serán contestadas por la población a ser estudiada.

El cuestionario sirve de enlace entre los objetivos de la investigación y la realidad estudiada esta es la técnica cuali – cuantitativa.

### **Entrevista.**

Según HERRERA, et al. (2010) “La entrevista es la conversación directa entre uno o varios entrevistadores, con el fin de obtener información vinculada al objeto de estudio”. (p.118), la forma de establecer la relación entre la entrevistadora y el entrevistado se originara al ser requerid por la investigadora.

Esta técnica de gran efectividad porque orienta y contribuye a un conocimiento profundo del objeto de estudio y al análisis de sus necesidades específicas.

### **Validez y confiabilidad**

Los requerimientos fundamentales para la recolección de información son la validez y confiabilidad de los datos recogidos.

### **Validez.**

Según HERRERA y otros (2010), en relación al instrumento de recolección, manifiesta que es válido: “cuando mide de alguna manera demostrable aquello que trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas”. (p. 123).

Es decir que la demostración de la información debe ser muy clara y sin dar lugar a interpretaciones erradas, de manera que, primordialmente se tiene que llegar a la esencia del objeto de estudio, más allá de lo que expresan los números.

### **Confiabilidad**

De acuerdo con HERRERA y otros (2010, la recolección de la información es: “...confiable o segura cuando aplicada repetidamente a un mismo individuo o



grupo, o al mismo tiempo por investigadores diferentes, proporciona resultados iguales o parecidos”. (p. 124).

La repetición en la recolección de la información, como dice el autor antes citado, dará seguridad al investigador, para que de esta manera que pueda sacar conclusiones correctas, basándose en los resultados iguales o parecidos.

Para dar solución a este tema de investigación, es de vital importancia establecer ciertas estrategias metodológicas que permitirán de manera clara y precisa orientar el desarrollo del tema planteado.

La base de este proceso de investigación se sustentó en la utilización de dos técnicas: la bibliográfica y la del trabajo, la primera dedicada a escoger información conceptual localizada en libros, periódicos, revistas, folletos, internet y documentos varios; la segunda nos brinda información de primera fuente mediante la observación, la encuesta etc.

Estos datos nos permitieron tener una visión general del hecho o fenómeno a investigarse para lo cual utilizamos investigación aplicada en virtud de poder alcanzar la interpretación cualitativa de las causas y consecuencias del fenómeno en estudios apoyados en los métodos inductivo y deductivo, los mismos que nos permitieron comprobar o modificar el hecho investigado.

El universo de esta investigación se hizo con los docentes de Cultura y Padres de Familia de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

### **3.6 Plan de procesamiento de la información**

Se revisó y analizó la información recogida es decir se implementará la limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta y en algunos casos no pertinentes.

Se tabularon los cuadros según las variables y según la hipótesis que se propuso y se representó gráficamente.

Se analizó los resultados estadísticos de acuerdo a los objetivos e hipótesis planteada.

Se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico.

Se comprobó y se verificó la hipótesis.

Se estableció las respectivas conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de los resultados

##### Encuesta a los Padres de Familia del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

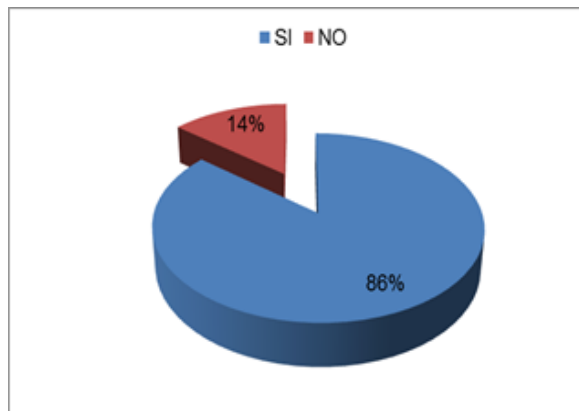
**Pregunta 1.-** ¿Usted cree que los juegos tradicionales superan el egocentrismo en los niños?

**Tabla N°5 Pregunta 1, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

Alternativas	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	86%
NO	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 5 Pregunta 1, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis** Se puede observar que el 86% de los padres de familia si creen que son indispensables los juegos tradicionales para los niños y el 14% de los padres de familia creen que no son indispensables los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad y la coordinación en los niños.

**Interpretación:** La encuesta demuestra que los padres de familia están de acuerdo que los juegos tradicionales son indispensables para el desarrollo de la motricidad y la coordinación ya que los niños desarrollan su coordinación psicomotriz y su motricidad. fina y gruesa. En lo físico; ayuda a que se desarrollen los músculos.

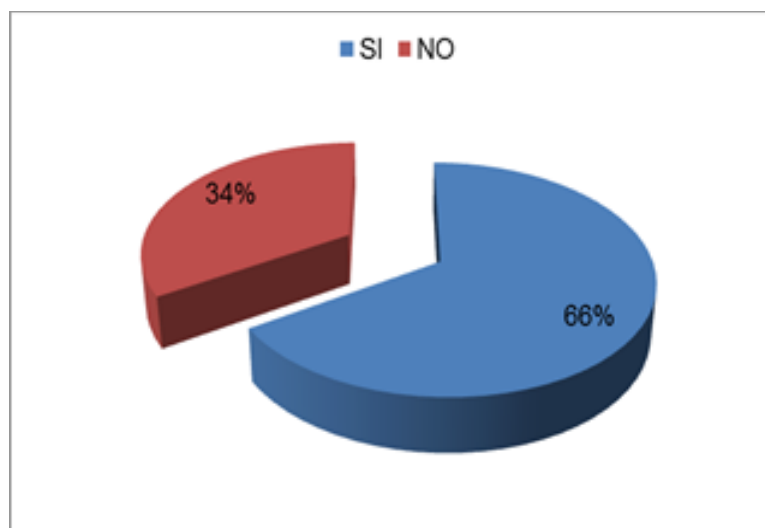
**Pregunta 2.-** ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan a potenciar la expresión gestual y corporal en los niños?

**Tabla N°6 Pregunta 2, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

Alternativas	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	66%
NO	12	34%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 6 Pregunta 2, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** Según la encuesta realizada se concluye que el 66% de los padres de familia si cree que los juegos tradicionales ayudan a potenciar la expresión gestual y corporal en los niños y el 34% de los Padres de Familia no ayudan a potenciar la expresión gestual y corporal en los niños.

**Interpretación:** Los padres de familia encuestados manifiestan que los juegos tradicionales son muy necesarios aplicarlos en el campo educativo por que ayudan a potenciar la expresión gestual y corporal para que los niños desarrollen su coordinación psicomotriz

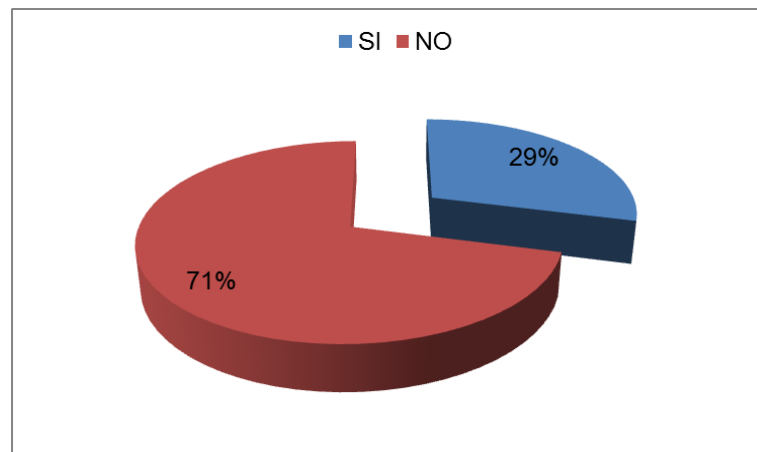
**Pregunta 3.-** ¿Cree que los juegos tradicionales facilitan la movilidad articular en los niños?

**Tabla N°7 Pregunta 3, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

Alternativas	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	29%
NO	25	71%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 7 Pregunta 3, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** Solamente el 29% de los padres de familia si cree que los juegos tradicionales facilitan la movilidad articular, y el 71% de los padres de familia no cree que los juegos tradicionales facilitan la movilidad articular en los niños.

**.Interpretación:** Los encuestados manifiestan que los juegos tradicionales no facilitan la movilidad articular, siendo imprescindible que se los practique ya que al hacerlo fomentara y facilitara el desarrollo de la movilidad articular y potenciara su desarrollo motriz tomando en cuanto, que por la edad delos estudiantes aportara satisfactoriamente.

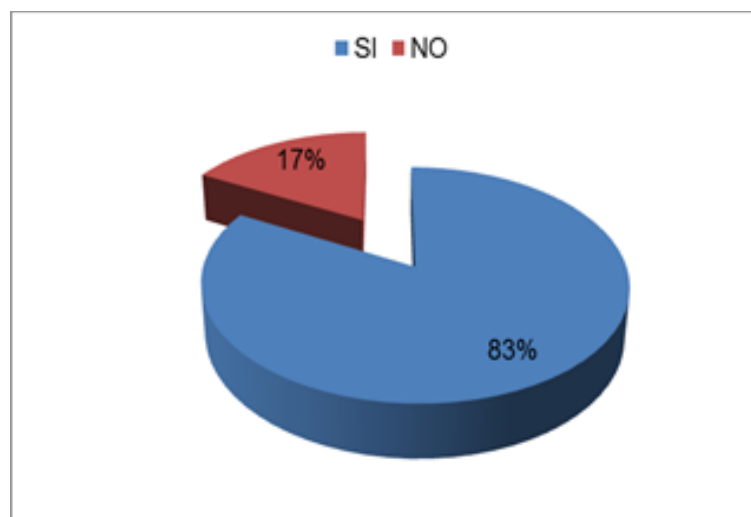
**Pregunta 4.-** ¿Usted cree que los juegos tradicionales influyen directamente en el desarrollo integral del niño y la niña?

**Tabla N° 8 Pregunta 4, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

<b>Alternativas</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	29	83%
NO	6	17%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 8 Pregunta 4, Padres**

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De la encuesta realizada se observa que el 83% de los padres de familia si cree que los juegos tradicionales influyen directamente en el desarrollo integral del niño y la niña y el 17% de los padres de familia no cree que los juegos tradicionales, influyen directamente en el desarrollo integral del niño y la niña.

**Interpretación:** Los encuestados manifiestan que los juegos tradicionales deben ser utilizados de manera imprescindible para que ayuden al desarrollo integral y afectivo en los niños y en las niñas, ya que mejora, en general sus facultades, de superación, apertura social y además incrementa la capacidad creadora.

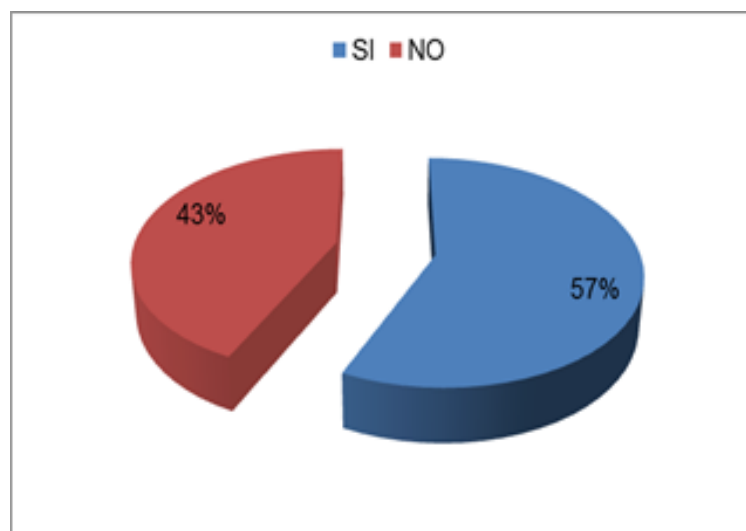
**Pregunta 5.-** ¿Cree usted que la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños?

**Tabla N° 9 Pregunta 5, Padres**

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de Familia

Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

Alternativas	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	57%
NO	15	43%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 9 Pregunta 5, Padres**

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia

Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De los datos obtenidos se puede deducir que el 57% de los padres de familia encuestados si cree que con la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños y el 43% de los encuestados dicen que no cree que con la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños.

**Interpretación:** Los encuestados manifiestan que juegos tradicionales deben ser utilizados de forma imprescindible en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje ya que permitirán al niño desarrollar su motricidad, fina ,gruesa además sus habilidades y destrezas de forma lúdica.

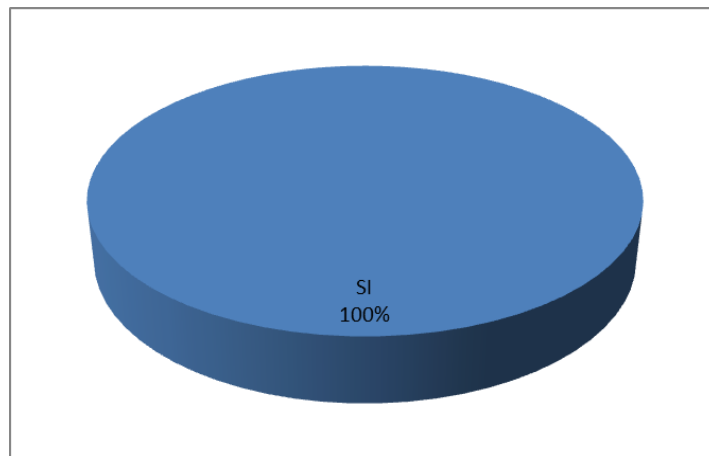
**Encuesta dirigida a los Docentes del Nivel Inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.**

**Pregunta 6.-** ¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a desarrollar socialmente al niño con los demás?

**Tabla N° 10 Pregunta 6, Docentes**

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de Familia  
Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

<b>Alternativas</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	00%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 10 Pregunta 6, Docentes**

Fuente: Encuesta a los Docentes del nivel inicial  
Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De los datos obtenidos se puede observar que los docentes del nivel inicial si creen que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a desarrollar socialmente a los niños con los demás.

**Interpretación:** La totalidad de los docentes encuestados menciona que el proceso enseñanza aprendizaje es muy primordial y enriquecedor por que ayuda a desarrollar socialmente a los niños con los demás.



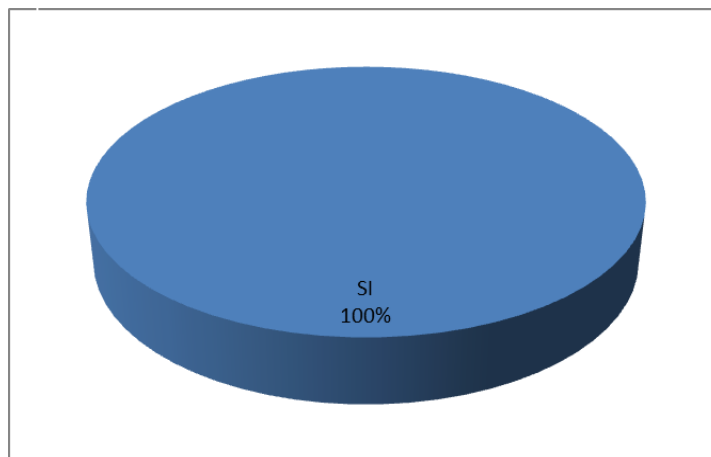
**Pregunta 7.-¿Usted cree que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a propiciar el desarrollo de relaciones cooperativas entre los niños y las niñas?**

**Tabla 11 Pregunta 7, Docentes**

**Fuente:** Encuesta a los Docentes del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

<b>Alternativas</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	00%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 11 Pregunta 7, Docentes**

**Fuente:** Encuesta a los Docentes del nivel inicial

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De los datos obtenidos se puede observar que los docentes del nivel inicial si creen que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a propiciar el desarrollo de relaciones cooperativas entre los niños y las niñas.

**Interpretación:** La totalidad de los encuestados manifiesta que el proceso enseñanza aprendizaje es indispensable aplicarlo, por que con la ayuda de las diferentes actividades lúdicas que hay ayudan a propiciar el desarrollo de relaciones cooperativas entre los niños y las niñas mediante los diferentes juegos tradicionales que se pueden encontrar en nuestro país.

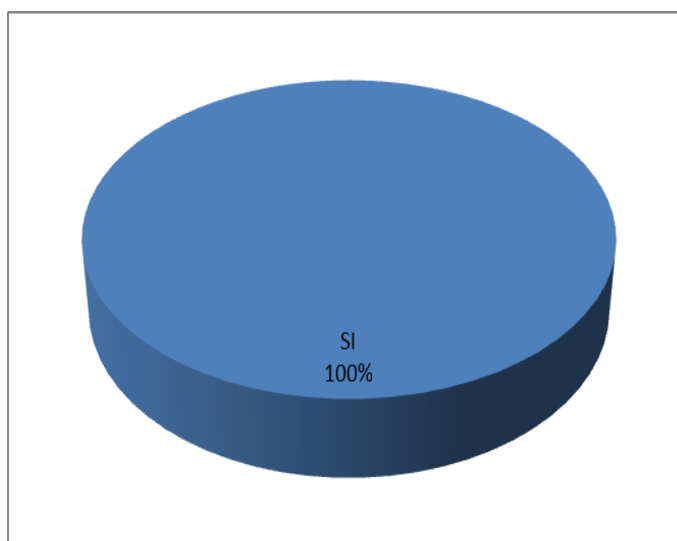
**Pregunta 8.-** ¿Usted cree que el proceso enseñanza aprendizaje mejora la conducta en los niños?

**Tabla 12 Pregunta 8, Docentes**

Fuente: Encuesta a los Docentes del nivel inicial.

Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

Alternativas	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	00%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 12 Pregunta 8, Docentes**

Fuente: Encuesta a los Docentes del nivel inicial.

Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De los datos obtenidos se puede observar que los docentes del nivel inicial si cree que proceso enseñanza aprendizaje ayude a sancionar la conducta de los niños con los de más.

**Interpretación:** Los encuestados manifiesta que el desarrollo cognitivo se interesa por la conducta observable en los niños porque es la base de todo aprendizaje y se produce por una asociación ente “estímulos” y “respuestas” (E-R) y que a partir de aquí se puede añadir otros estímulos y crear aprendizajes más complejos como la inteligencia y el pensamiento

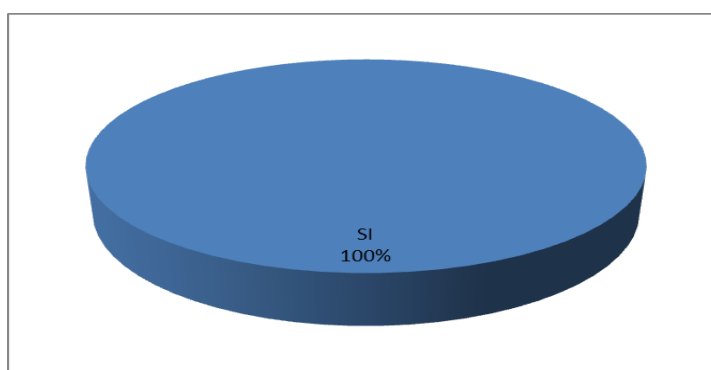
**Pregunta 9.-**¿Usted cree que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a los niños a desarrollar sus sentimientos y emociones ?

**Tabla 13 Pregunta 9, Docentes**

**Fuente:** Encuesta Docentes del nivel inicial

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

<b>Alternativas</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 13 Pregunta 9, Docentes**

**Fuente:** Encuesta a los Docentes del nivel inicial

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De los datos obtenidos se puede observar que los Docentes del nivel inicial contestan que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a los niños a desarrollar sus sentimientos y emociones.

**Interpretación:** La totalidad de los encuestados manifiesta que el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje ayude a los niños a desarrollar sus sentimientos y emociones, los valores y el aprecio brindado por los adultos, así como la transmisión de sentimientos positivos de confianza, generarán en los niños y niñas la autoestima necesaria para el afianzamiento de su personalidad y constituirán un elemento esencial e imprescindible para una adecuada formación integral.

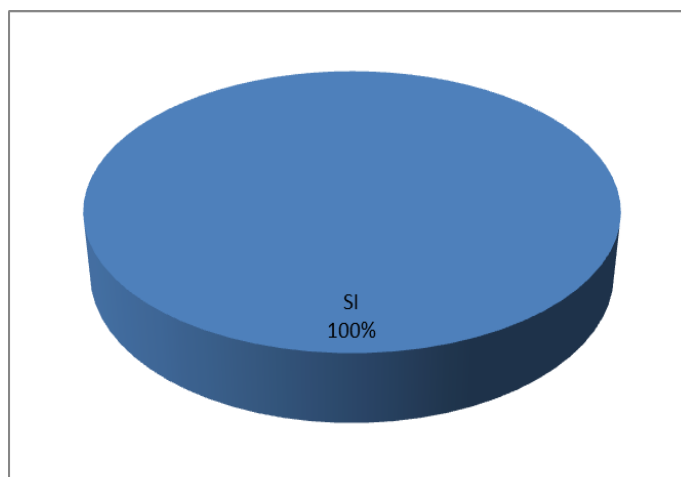
**Pregunta 10.-** ¿Usted cree que con el juego de la carrera de ensacados el niño se integra socialmente fomentando el respeto y sus normas de comportamiento con los demás niños?

**Tabla 14 Pregunta 10, Docentes**

**Fuente:** Encuesta a los Docentes del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

<b>Alternativas</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 14 Pregunta 10, Docentes**

**Fuente:** Encuesta a los Docentes de Cultura Física

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** De los datos obtenidos se puede observar que los Docentes del nivel inicial contestan que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a los niños a desarrollar sus sentimientos y emociones.

**Interpretación:** La totalidad de los encuestados manifiesta que aplicando este juego el niño se integra socialmente , fomentando el respeto y además sus normas de comportamiento con los demás niños así como la transmisión de sentimientos positivos de confianza, que generarán en los niños y niñas la autoestima necesaria para el afianzamiento de su personalidad .

## Resultados de la ficha de observación realizada a los niños

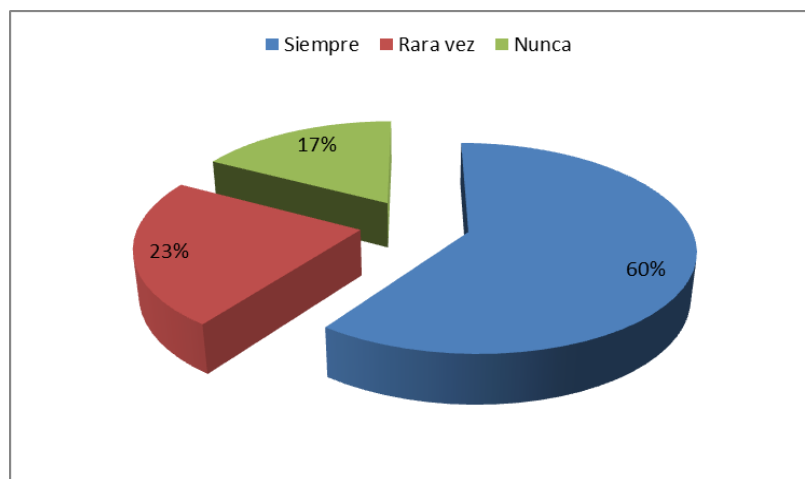
**Observación No. 1** Participa con seguridad el niño en los juegos.

**Tabla No. 15. Ficha Ob. 1**

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial .

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

INDICADORES	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	23%
Rara vez	9	17%
Nunca	7	60%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico No. 15** Participa con seguridad el niño en los juegos.

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial .

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** La presente ficha de observación indica que el 63% de los niños siempre participa con seguridad, el 23% lo hace rara vez y el 17% nunca tiene seguridad en su participación.

### **Interpretación:**

Con la aplicación de la siguiente ficha observamos que la mayor parte de niños demuestra seguridad en la participación de los juegos tradicionales lo que provoca un efecto positivo en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, de todos modos una parte de niño que no participa o interactúa con seguridad merecen la atención debida.

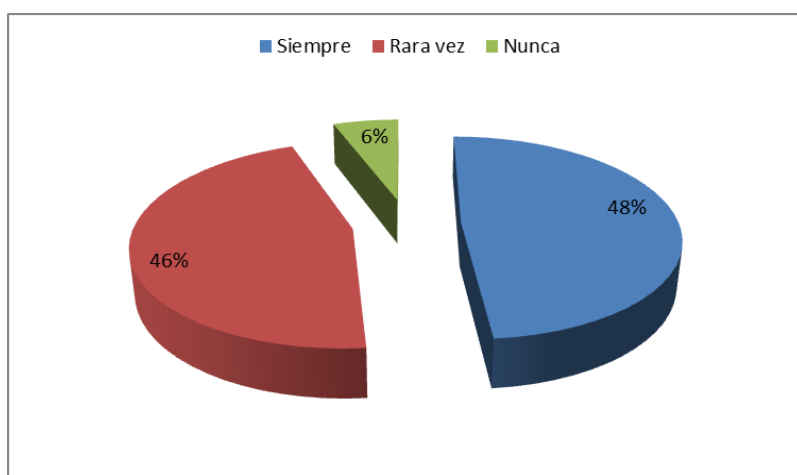
**Observación No.2** Respeta el niño su turno al participar y al expresarse.

**Tabla No. 16 Ficha Ob. 2**

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

INDICADORES	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	48%
Rara vez	16	46%
Nunca	2	6%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico No. 16 Ficha Ob. 2**

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis** De acuerdo a esta ficha de observación el 48% de los niños siempre respeta su turno al participar y al expresarse el 46% lo hace rara vez y el 6% nunca lo hace.

**Interpretación:** Con la aplicación de la siguiente ficha observamos que la mayor parte de niños, si respeta los turnos para participar y para expresarse existiendo un pequeño grupo que no lo hace lo que significa que es necesario fomentar en los niños el respeto a los demás por medio de valores .

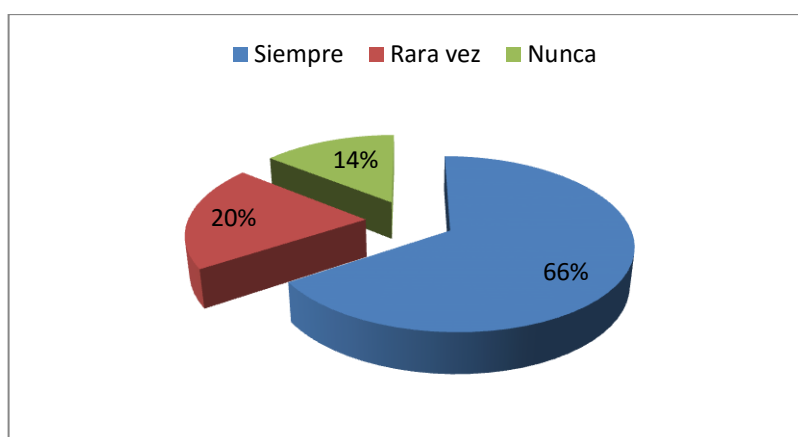
**Observación No. 3** El niño escucha y ejecuta las indicaciones del juego.

**Tabla No. 17 Ficha Ob. 3**

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

INDICADORES	Frecuencia	Porcentaje
<b>Siempre</b>	23	66%
<b>Rara vez</b>	7	20%
<b>Nunca</b>	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico No. 17 Ficha Ob. 3**

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** Esta observación indica que el 66% de los niños escucha y ejecuta las indicaciones del juego, el 20% lo hace rara vez y el 14% nunca lo hace.

**Interpretación:** Con la aplicación de la siguiente ficha observamos que la mayor parte de niños pone atención y capta las órdenes lo que indica que colaboran en sus obligaciones, de todos modos un alto porcentaje lo hace en ocasiones y un número mayor nunca cumplen con esta actividad, por lo cual es necesario tomar en cuenta este resultado.

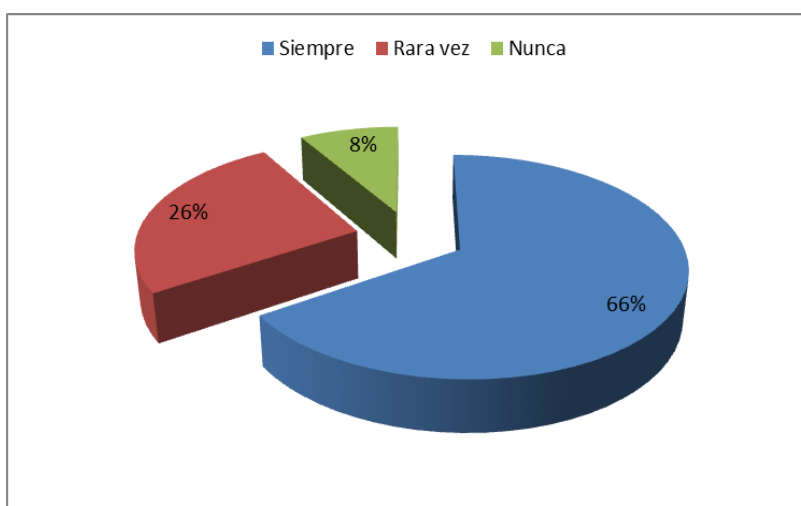
**Observación No. 4** Solicita ayuda el niño al docente cuando la necesita.

**Tabla No. 18. Ficha Ob. 4**

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

INDICADORES	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	23	66%
Rara vez	9	26%
Nunca	3	8%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico No. 18** Ficha Ob. 4

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis** De esta observación se analiza que el 66% de los niños siempre pide ayuda al docente cuando lo necesita, el 26% lo hace rara vez y el 8% nunca lo hace.

**Interpretación:** Con la aplicación de la siguiente ficha observamos que, el 50% de ellos, requiere de ayuda, y la solicita, en consecuencia, la otra parte no tiene esa actitud positiva de manera que es imprescindible, motivarlos para que exista mayor comunicación entre ellos y con sus docentes.



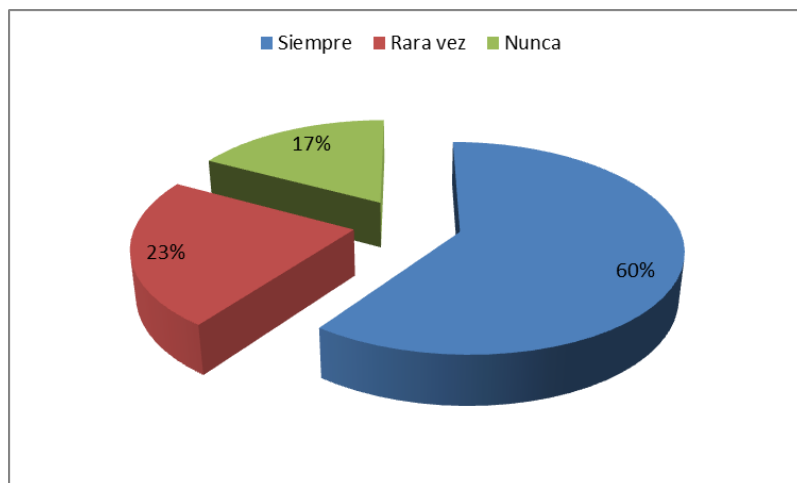
**Observación No. 5** El niño se relaciona socialmente con los demás.

**Tabla No. 19** Ficha Ob. 5

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

INDICADORES	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	60%
Rara vez	8	23%
Nunca	6	17%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>



**Gráfico No. 19** . Ficha Ob. 5

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel inicial.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Análisis:** Aquí se puede observar que el 60% de los niños siempre se relaciona con sus compañeros, el 23% lo hace rara vez y el 17% nunca se relaciona.

**Interpretación:** Con la aplicación de la siguiente ficha observamos que la mayor parte de los niños no tiene problemas al relacionarse con sus compañeros pudiendo compartir con ellos, y un grupo pequeño, podrían mantener problemas de comunicación y relación, sin duda requiriendo de atención y ayuda al respecto buscando motivarlos. .

## **4.2. Interpretación de datos**

Las variables son las siguientes:

**Variable independiente:** Juegos Tradicionales

**Variable dependiente:** Proceso Enseñanza – Aprendizaje

## **4.3. Verificación de la Hipótesis**

### **Planteamiento de la hipótesis**

**Ho:** Los juegos tradicionales no inciden en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

**H1:** Los juegos tradicionales si inciden en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

### **Descripción de la Población**

La encuesta va dirigida a los padres de familia del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato y la comprobación de la hipótesis se realizará tomando en consideración las preguntas: No. 1 y No. 5 de la variable independiente: Juegos Tradicionales

### Tabla de contingencia

PREGUNTA	RESPUESTAS			TOTAL
	Alternativas	Frecuencia	Frecuencia	
<b>Pregunta N° 1:</b> ¿ Usted cree que los juegos tradicionales superan el egocentrismo en los niños?	Si	30	5	35
<b>Pregunta N° 5:</b> ¿Cree usted que la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños ?	No	20	15	35
<b>TOTAL</b>		50	20	70

**Tabla No. 20** Tabla de contingencia

**Fuente:** Tabla de contingencia.

**Elaborado por:** Iván Paucar

Es muy importante verificar si se acepta o no la hipótesis, para esto se utilizará el método Chi cuadrado.

En primer lugar se establece el valor Chi Cuadrado Tabular ( $X^2T$ ), para lo cual se utilizará el Nivel de Significación y los Grados de Libertad, a continuación se realizará el cálculo estadístico ( $X^2C$ ) mediante la fórmula, para esto es necesario establecer la Frecuencia Observada mediante los resultados de las preguntas descritas anteriormente, y con esta información se determinará la Frecuencia Esperada.

#### **Determinación del Chi Cuadrado Tabular ( $X^2T$ )**

Se estable que el nivel de significación será igual a  $\alpha = 0,05$  debido a que este es el más usual en este tipo de investigaciones, si trabajamos con un error del 5%,

ello significa que existe un 95% de probabilidades de que el conjunto maestral represente adecuadamente al universo del cual ha sido extraído.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

Para determinar los grados de libertad se usará la Tabla de Contingencia con las dos filas y dos columnas que tiene el cuadro por lo tanto quedarán de la siguiente manera:

$$GL = (\text{Renglones} - 1) (\text{Columnas} - 1)$$

GL= Grados de libertad.

$$GL = (2-1) (2-1)$$

$$GL = (1) (1) = 1$$

Donde él  $\chi^2_t$  es 3,84

**Tabla de valores del Chi Cuadrado**

<b>P \ GI</b>	<b>0,001</b>	<b>0,0025</b>	<b>0,005</b>	<b>0,01</b>	<b>0,025</b>	<b>0,05</b>	<b>0,1</b>
<b>1</b>	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
<b>2</b>	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
<b>3</b>	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
<b>4</b>	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
<b>5</b>	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363
<b>6</b>	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446

**Tabla No. 21 Valores Chi**

**Fuente:** Tabla de valores del Chi Cuadrado.

**Elaborado por:** Iván Dario Paucar Paucar

**CÁLCULOS:** Con 1 grado de libertad y un nivel de significación de **0,05**, el valor de Chi cuadrado, según la tabla respectiva, es de:

$$X^2T= 3,84$$

### **Cálculo del Chi Cuadrado Estadístico (X<sup>2</sup>C)**

Para realizar este cálculo se utilizará la siguiente fórmula:

$$X^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

En donde:

X<sup>2</sup>= CHI-CUADRADO

FO= FRECUENCIA DE VALORES OBSERVADOS

FE= FRECUENCIA DE VALORES ESPERADOS

∑= SUMATORIA

### **Recolección de Datos y Cálculo Estadístico .**

#### **Frecuencias Observadas.**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Total</b>
<b>Pregunta N° 1:</b> ¿Usted cree que los juegos tradicionales superan el egocentrismo en los niños?	30	5	35
<b>Pregunta N° 5:</b> ¿Cree usted que la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños?	20	15	35
<b>TOTAL</b>	50	20	70

**Tabla No. 22 Frecuencia Observada**

**Fuente:** Frecuencias Observadas.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Total columna (para dicha celda) x Total fila (para dicha celda)**

**F .E.=** \_\_\_\_\_

**Suma total**

**Frecuencias esperadas.**

<b>PREGUNTA</b>	<b>TOTAL</b>		
	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Total</b>
<b>Pregunta N° 1:</b> ¿ Usted cree que los juegos tradicionales superan el egocentrismo en los niños?	25	10	35
<b>Pregunta N° 2:</b> ¿ Cree usted que la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños ?	25	10	35
<b>TOTAL</b>	50	20	70

**Tabla N°23 Frecuencia Esperada**

**Fuente:** Frecuencias Esperadas

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

**Cálculo del CHI Cuadrado**

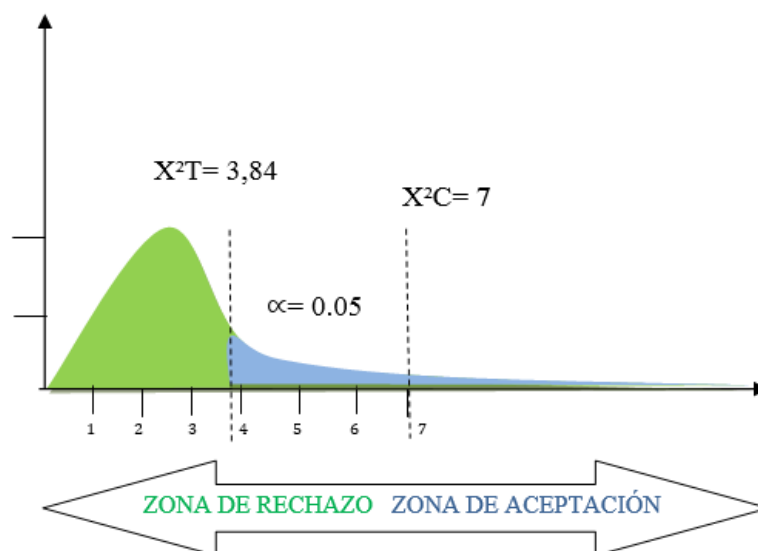
<b>PREGUNTAS</b>	<b>Resp.</b>	<b>O</b>	<b>E</b>	<b>O-E</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b>(O-E)<sup>2</sup>/E</b>
N° 1: ¿Usted cree que los juegos tradicionales superan el egocentrismo en los niños?	<b>Si</b>	<b>30</b>	<b>25</b>	5	25	1
	<b>No</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	-5	25	2,5
N° 2: ¿ Cree usted que la elaboración de un manual de los juegos tradicionales aportaría al desarrollo motriz de los niños ?	<b>Si</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	-5	25	1
	<b>No</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	5	25	2,5
					<b>X<sup>2</sup>C</b>	<b>7</b>

**Tabla No. 24 Calculo Chi**

**Fuente:** Cálculo del CHI Cuadrado

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

## Gráfico de decisión



### Gráfico No. 20 Campana de Gaus

Fuente: Gráfico de decisión

Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro

### Decisión.

Regla de decisión:

Si  $x^2$  calculado  $\leq x^2$  tabular, se acepta la hipótesis  $H_0$

Si  $x^2$  calculado  $\geq x^2$  tabular se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis  $H_1$

Siendo:  $X^2 C 7 > X^2 T 3,84$

El valor de  $X^2 T 3,84$  se encuentra dentro de la zona de rechazo, por lo cual no se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ), de manera que se toma como acertada la hipótesis  $H_1$  de la investigación que manifiesta: “. Los juegos tradicionales si inciden en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.”.

Como el Chi cuadrado calculado (7) es mayor que el Chi cuadrado teórico (3,84) se acepta la hipótesis alternativa, es decir:

**H1 (Hipótesis Alternativa):**

Los juegos tradicionales si inciden en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

Por lo tanto se recomienda elaborar un Manual de Juegos Tradicionales para mejorar el desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Se concluye que los docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del cantón Ambato aplican los Juegos Tradicionales en las actividades diarias, de manera limitada, indicando que no aplican los juegos como estrategia metodológica es decir no los ponen en práctica adecuadamente, es decir, como resultado de esto a los niños no les permiten vivir experiencias para relacionarse consigo mismo ,con su entorno social con su medio natural que los niños no desarrollen adecuadamente el proceso enseñanza aprendizaje, y su motricidad y sobre todo que no puedan relacionarse entre ellos .
- El nivel del desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial no alcanzado un grado aceptable por la ausencia de los juegos en las actividades diarias para que promuevan este aspecto muy importante para ellos.
- Es necesario buscar alternativas de solución a la problemática detectada ya que los juegos tradicionales en la etapa inicial de la niñez son beneficiosos para su desarrollo y que tienen una gran importancia y sus beneficios son considerables.

#### **5.2. Recomendaciones**

- Los Docentes del nivel inicial deben aplicar y practicar con mayor frecuencia los Juegos Tradicionales tomando en cuenta que son parte de

nuestra cultura e identidad ya que los niños en su mayoría manifiestan mucho interés al practicarlos, favoreciendo su desarrollo integral como seres únicos y autónomos siendo capaces de enfrentar retos y a la vez buscar soluciones a posibles dificultades que tengan.

- Se recomienda estimular el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial mediante los juegos tradicionales ya que mediante estos los niños se desarrollen , promuevan , rescaten , conozcan y sean partícipes de esta cultura tan importante que es parte de su formación.
- Es necesario e indispensable aplicar un Manual de los Juegos tradicionales de nuestro país para así mejorar el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato para que los docentes impartan con su creatividad e incentiven a los niños a rescatar parte de nuestra identidad cultural y sigan las generaciones inculcando los juegos tradicionales que no desaparezcan o sean desconocidas por la generaciones venideras.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

**Tema:** Manual de Juegos Tradicionales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

#### **6.1. Datos Informativos**

Nombre de la Institución: Unidad Educativa LA GRAN MURALLA.

Beneficiarios: Niños y Docentes del nivel inicial.

Ubicación: Techo Propio, del Cantón Ambato

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: Enero 2015

Finalización: Diciembre 2015

Persona responsable: Sr Iván Paucar

#### **6.2. Antecedentes de la propuesta.**

Luego de la investigación realizada y de los resultados obtenidos, se determinó que los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato , no han desarrollado óptimamente el proceso de Enseñanza Aprendizaje debido a la escasa aplicación de los Juegos Tradicionales, por parte de los Docentes del nivel inicial se propone la elaboración de un Manual de Juegos Tradicionales para fomentar el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los niños de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato .

La actividad relacionada con los juegos tradicionales es muy apreciada por los niños de la institución, siendo esto un aspecto favorable para que sean aplicados de manera continua y controlada para lograr nuestros objetivos propuestos en la presente investigación.

Se ha detectado también que los docentes del nivel inicial de la institución no han dado mucha importancia a los juegos tradicionales arrojando como resultado que los niños del nivel inicial de la unidad educativa “LA GRAN MURALLA”, no hayan logrado un desarrollo óptimo e integral en el proceso enseñanza aprendizaje y en su motricidad.

En la institución se puede notar claramente la escasa utilización de los Juegos Tradicionales, no existe un buen desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, afectando directamente a los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa.

### **6.3. Justificación**

El manual propuesto se justifica plenamente debido a que los niños del nivel inicial no practican constantemente los juegos tradicionales dentro de la Unidad Educativa también sumando a esta propuesta la poca importancia o desconocimiento manifestado por parte de los docentes del nivel inicial.

Además este manual ofrecerá una información muy práctica y básica sobre varios juegos tradicionales orientados a fomentar la participación activa en los niños en su vida diaria con la finalidad de lograr nuestros objetivos planteados.

El presente manual además ofrecerá un sinnúmero de recursos y de reflexiones que permitirán al docente del nivel inicial sacar el máximo provecho de los juegos tradicionales propuestos.

Este manual está diseñado principalmente para los Docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” para sacar el máximo provecho de

los juegos propuestos a si también promover e incentivar la participación de los padres de familia en el instante de poner en marcha el presente Manual para la aplicación de los Juegos Tradicionales.

La aplicación de los juegos se justifica especialmente por que permitirá desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial y lograr su desenvolvimiento socio cultural para enfrentar los retos que la sociedad actual exige.

#### **6.4. Objetivos:**

##### **Objetivo General**

Elaborar un Manual de Juegos Tradicionales que permita desarrollar de mejor manera el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.

##### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar la necesidad de elaborar el Manual como un medio didáctico de enseñanza – aprendizaje para mejorar el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.

Aplicar el Manual, para mejorar, el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.

Monitorear y evaluar la aplicación del manual de juegos tradicionales ya que es una parte fundamental para observar los cambios que se presente en el transcurso

de su aplicación ya que los niños del nivel inicial deben conocer el propósito de cada una de las juegos y principalmente los Docentes que están a cargo.

### **6.5. Análisis de factibilidad**

El siguiente trabajo de investigación se considera factible de realizar porque existe el apoyo del personal docente, administrativo y padres de familia para la elaboración del manual de juegos tradicionales con el propósito de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato de esta manera se convertirá en un proyecto factible e incluso de vinculación social ya que se puede aplicar a la comunidad en general.

#### **Sociocultural.**

La sociedad y la cultura tienen como fundamento la educación el presente proceso educativo en sus diferentes fases enfoques y paradigmas que dirigen directamente el aspecto sociocultural de nuestras instituciones educativas y de una población Socioculturalmente también es factible porque aporta con la orientación de las actividades diarias con los juegos para establecer los fundamentos del desarrollo social y educativo.

#### **Equidad de género.**

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto su aplicación beneficiará a los niños y niñas ,del nivel inicial se enfocará al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje .

#### **Económico financiera**

La propuesta es factible porque se dispone de recursos económicos para la elaboración del manual de juegos tradicionales cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta del investigador.

## **Tecnológica**

La educación en su conjunto está aprovechando y desarrollándose con apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TICs, el manual de juegos tradicionales es factible porque se puede utilizar aplicaciones tecnológicas como parte de su desarrollo.

Así también dentro de la presente propuesta se utilizarán materiales de fácil uso y que tecnológicamente no son complicados de obtener en su fabricación, pero que se pueden encontrar fácilmente en el mercado, podrían considerarse un equipo de sonido, o un proyector, siendo estos materiales de fácil adquisición.

### **6.6. Fundamentación Científica.**

#### **¿Qué es un manual?**

Un manual es una guía de enseñanza que permite utilizar o manejar adecuadamente un juego ,una materia o un determinado trabajo o también para darle un desenvolvimiento a un invento ya creado ,también existen manuales que se elaboran para las diferentes áreas como medicina, arquitectura, de la construcción, del deporte etc. Estos son utilizados para ayudar a las personas a tener un mejor desempeño y dominio en cualquier área que este lo requiera.

En este caso se elaborará un Manual de Juegos Tradicionales para fomentar el desarrollo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños como base de sus futuros aprendizajes y para fomentar su desarrollo psicomotriz.

#### **Concepto de juego**

El juego es un espacio y a la vez es un tiempo de libertad por medio del cual se experimenta y se establecen vínculos y relaciones con objetos y personas que nos rodean por medio del cual creamos incontables posibilidades de aprendizaje .el juego es una actividad libre, es un acto voluntario, es decir que nadie está obligado a jugar. Además siempre se lo desarrollará en espacios debidamente

establecidos o elaborados improvisadamente de acuerdo al tipo de juego, también podemos decir que el juego es una actividad recreativa, espontánea y original, dando lugar a que los participantes se conviertan en personas innovadoras y con grandes deseos de interactuar en el juego relacionándose con los demás .

### **Importancia del juego**

Pone en actividad todos los órganos del cuerpo.

Fortifica y ejercita todas las funciones psíquicas.

Es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño.

Con el juego el niño aprende la solidaridad.

Forma y consolida su carácter, desarrolla y estimula el poder creador.

Para que el niño incremente su habilidad creativa debe participar en los juegos tradicionales, lo cual resulta beneficioso al momento de su participación en clase, por que tendrá confianza en si mismo y tendrá un mejor rendimiento.

### **Los Juegos tradicionales**

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de sus participantes, también usado como una herramienta educativa, por tal motivo debe ser aprovechado para que se lo realice dentro del contexto educativo, como son las instituciones escolares ya sea dentro o fuera de ellas. Los juegos tradicionales, tienen que ser realizados de manera conjunta con todos los niños y con la colaboración de docentes y padres de familia, por que resultarán altamente provechosos para los niños del nivel inicial involucrados en este tipo de juegos.

Es necesario que el niño juegue para su correcto desarrollo, estando especialmente relacionado con los procesos de mielinización y osificación que se producen en los primeros 7 años de vida. Complementando con el proceso del desarrollo motriz, cognitivo, físico, afectivo y social.



El juego tradicional es algo más que un entretenimiento infantil o un recurso didáctico, atendiendo a su sentido y valor para el desarrollo personal, social y cultural de los niños, a su valor educativo, radica principalmente en el desarrollo motor del niño, lo cual se debe una dar mayor atención ya que existe curiosidad atracción y motivación de los niños para el juego, es una labor muy fundamental de los docentes aplicar esta medida de aporte a su desarrollo integral.

### **El juego como instrumento educativo.**

Los juegos son de vital importancia en la vida de los niños desde sus primeros años de vida, porque son un medio de crecimiento. Cuando un niño juega experimenta, lo cual le proporciona una experiencia en su vida .El uso de su imaginación es un elemento principal, al vivir realidades ficticias se crea un proceso de enseñanza aprendizaje, por sí mismo proporciona siempre un sentido placentero, a todos los niños les gusta jugar, esto debemos aprovecharlo para que dichos juegos adquieran un propósito en el ámbito educativo.

El juego puede mejorar en los niños sus capacidades físicas, de expresión oral, gráfica y estética, así como promover la ejercitación de las capacidades de comunicación y de relaciones interpersonales, las principales características que hacen que el juego funcione con fines educativos son:

•**Progresividad:** Elaboración gradual para que de ésta manera el juego se adecue a la edad de los niños.

•**Normatividad:** Los juegos deben contar con un elemento en el que se deban seguir reglas, logrando que los participantes sean capaces de respetar normas y desarrollar un sentido de compañerismo de colaboración y competencia interna.

•**Espontaneidad:** Los juegos deben contar con una forma libre de actuar con el propósito de motivar la observación, la comparación y la expresión.

•**Intención:** El juego permite a los niños concentrarse hacia un solo propósito.

•**Flexibilidad:** El juego deberá proponer opciones para casos específicos en los cuales no se pueda seguir con las reglas ya establecidas.

•**Diversificación:** El juego deberá contar con una actividad principal, la cual deberá seguir todo el grupo, pero a su vez se tendrán actividades complementarias que podrán ser realizadas de manera individual, esto es para llegar a obtener los resultados educativos de manera personal y también de manera grupal.

•**Exploración:** Es cuando el niño desarrolla actividades a través del juego, inmediatamente aparece la oportunidad de orientar la atención del niño hacia la reflexión, después de la retroalimentación generamos un aprendizaje significativo en éste momento es cuando un simple juego se convierte en un juego educativo.

### **Requisitos para el juego.**

Un niño para poder jugar tiene que haber desarrollado un buen vínculo afectivo con las personas que tiene a su alrededor, ha de sentirse seguro afectivamente, aprender a disfrutar sus sensaciones, sus emociones, sus acciones sentirse bien apreciado y aceptado tener oportunidad de explorar su cuerpo, el del adulto y el mundo que le rodea; Esto es posible en la medida en que los adultos a los que está vinculado disfrutan con él, ríen, juegan, le estimulan sus logros y le limitan , donde podrá crecer y desarrollarse con plenitud, de forma integral y armónica.

Hay dos etapas fundamentales para que el niño pueda jugar con otros: la primera es que el adulto de referencia le introduzca en la dinámica de juego jugando y la segunda es que el niño tenga la suficiente capacidad cognitiva para coordinar su acción con la de otros .El niño necesita conocerla gran variedad de juegos, conocer la vida directamente o a través de otros medios audiovisuales, cuentos, canciones , dibujos, es decir que tenga objetos para jugar ya sea de su propio medio o improvisarlos si no los hay en el momento. Ningún niño puede jugar a

algo que no conozca. Si un niño, nunca ha ido a comprar a la tienda de su barrio , no podrá jugar a la compra-venta, siendo éste un juego muy interesante, para que el desarrolle sus capacidades cognitivas como el cálculo mental y la negociación.

### **Categorías básicas de los juegos.**

Cuando un niño juega, está aprendiendo, interioriza los roles y valores, y cuando juega con otros se está centrando en cómo hacerlo, cuándo y con quién actuar, y cómo hacer negociaciones con sus compañeros. Esto es el motivo más fuerte para considerar que dentro de las actividades de lúdicas hay aprendizaje.

Con el inicio de un juego motivado por su contenido organizado, se derivan de éste, otros contenidos, como saltar, correr, girar, atrapar, si darse cuenta el niño va desarrollando acciones que le dan significado a su movilidad articular no es lo mismo correr en solitario, que correr para no dejarse atrapar por el compañero, podemos concluir que hay un aprendizaje por parte de él al participar.

### **Clases de juegos**

Conocemos tres categorías básicas de los juegos; el libre, el orientado y los dirigidos.

El juego libre es individual y autónomo, donde los lugares y espacios destinados son elegidos por los niños para practicarlos en forma personal o en grupo.

El juego orientado son todas aquellas actividades en las que los protagonistas de la selección y acción son los mismos niños donde el docente interviene sin ser el protagonista ni el director de los mismos ahí el niño va aprendiendo.

El juego dirigido es una actividad que esta propuesto, organizado y vigilado por el docente a su cargo, contiene una intención formativa, es decir utilizaremos este tipo de juegos para lograr en los niños muchos aprendizajes significativos,

podemos concluir que el juego libre es el exponente de la libertad y de la autonomía personal, al cual toda persona libre aspira, y que el juego dirigido si no es impuesto y si no es excesivamente reglamentado, desarrolla la experiencia lúdica educativa al ofrecer nuevas posibilidades, nuevas conductas, nuevos retos.

### **Aportaciones del juego al desarrollo social.**

Se manifiestan esencialmente en el juego simbólico y el de reglas.

El juego es simbólico por su carácter cultural e inter-cultural, porque el niño expresa distintos comportamientos de si mismo, y descubre la manera de entender el mundo que lo rodea.

Los juegos son de carácter cultural porque los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, por sus rasgos culturales propios y se manifiestan a través de los juegos y tiene carácter inter-cultural porque cuando jugamos juegos similares de distinta forma es necesario ampliar, entre otras posibilidades, nuestros conocimientos sobre el mundo.

Los juegos de reglas suponen una iniciación en la norma social, una relativización del sentido de competitividad aquí lo que verdaderamente importa es jugar.

### **Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia.**

El docente debe tener en cuenta primero que el juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad. El juego es una forma de expresión importante en la infancia, porque es una especie de lenguaje, mediante el cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad. Por eso el juego es una actividad esencial para que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente.

El juego no sólo es para tener placer y entretenerse sino también para aprender y comprender el mundo.

### **Tipos de juegos en la escuela.**

El docente antes de emplear un juego debe tener pleno conocimiento para que sirvan, que beneficios tiene y poder aplicar en cada área, y dar la oportunidad a los niños que estos trabajen en grupo con la finalidad que descubran cuáles son sus habilidades, sus destrezas y para ayudar a desarrollar sus capacidades.

**Juego de ejercicios:** Este tipo de juegos se da entre los 0 y los 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

**Juego construcción:** Esos juegos se imparten a niños de entre los 4 hasta los 7 años aproximadamente son de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, y potencian la creatividad y desarrollan las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive o en el medio que se desenvuelve.

**Juego simbólico:** Estos juegos impartiremos a los niños desde su primer año de vida hasta los 7 años de edad. Mediante este tipo de juego le permite la representación corporal de lo imaginario, predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz.

**Juego de reglas:** Este tipo de juego se utiliza para la competición, esperando el turno, respetando al otro, mediante el juego niños ejercitan al mismo tiempo su capacidad de pensar y sus habilidades motoras y desarrolla el lenguaje por eso es importante que el docente estimule la verbalización de los niños cuando juegan.

Toda Institución Educativa debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, las debidas oportunidades y una variada cantidad de elementos para su entretenimiento, porque a través de ellos el niño descubre, crea, inventa, llevándolo a establecer un conocimiento significativo. Cuando comenzamos a trabajar con los niños estos comenzarán a interactuar con

otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente las actividades físicas con implementos pueden ser más o menos intensas. Dentro de las aplicaciones básicas del uso de implementos en la actividad física, podemos incidir en las habilidades y destrezas, con la finalidad de desarrollar su pensamiento, creatividad, interacción social y sobre todo para mejorar el aprendizaje.

### **Escoger una nueva manera de jugar:**

Los docentes debemos tener cuidado en cuanto a los juegos que ofrecemos a los niños, ya que la mayoría de las veces son competitivos, debemos indicarles otras maneras de jugar y vivir, que son los juegos cooperativos. Ellos de por sí son muy competitivos por su cultura dominante que los rodea. Las instituciones priorizan la competición para los juegos, dando valor a quien llega primero y muchas veces excluyendo a quien pierde y esto no debe de ser así, sino apreciarlos por igual. El juego no es para propiciar peleas, por el contrario va a permitir formar seres autónomos porque estos van a crear sus propias reglas de juego y van a disfrutar compitiendo sanamente sin hacer daño a nadie.

La mayoría de los niños necesitan aprender a perder no solo a ganar, porque se dan muchos casos que son más los que pierden que los que ganan. Por esto es importante comenzar a cambiar las reglas de juego para hacerlas menos discriminatorias, mediante el juego el niño aprende a formar grupos porque tienen intereses diferentes en todo siempre habrá un ganador y un perdedor pero esto no es motivo para discriminar a nadie y peor aún para cambiar las reglas ya que estas son impuestas por ellos en el momento de iniciar el juego.

### **El juego y la educación**

El juego en el mundo de la educación hoy en día desarrolla un papel muy importante porque contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. Por medio del juego el niño aprende a controlar su propio cuerpo

coordinando sus movimientos, el organiza sus pensamientos, explora el mundo que le rodea, controla y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y por eso implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean. El juego favorece el desarrollo intelectual del niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar desarrollando su pensamiento hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

El niño también mediante el juego desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja se desplaza y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.



# MANUAL

## JUEGOS TRADICIONALES



**AUTOR IVANPAUCAR**  
**2015**



## **A LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA**

El juego es hoy en día es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño. Hoy en día los juego tradicionales están siendo sustituidos por juegos electrónicos ordenadores portátiles play station, nintendo wii, psp.

Causa de esta que el niño juegue en solitario de forma sedentaria y poco enriquecedora asilándolo de los demás.

El manual está elaborado de tal manera que el docente pueda compartir con el niño los diferentes tipos de juegos detallados.

Todos los juegos constan con su descripción para que edad están dirigidos, cuantas personas pueden participar y que materiales son necesarios, detallados de una manera sencilla y comprensiva para que el niño pueda leerlos y jugarlos en el ambiente que lo rodea.

En el presente manual constan juegos con materiales sencillo que se puede encontrar en su propia casa o en la calle el objetivo es el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje el desarrollo motriz y del entretenimiento.

## INTRODUCCIÓN

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos las distintas costumbres y tradiciones.

El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen los docentes hoy en día para conseguir sus objetivos, podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida, a su vez cualquier otra actividad educativa, debido a la importancia que radica en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños.

Este manual trata aspectos relativos a la definición de objetivos. Se presentan recursos para afrontar las distintas circunstancias imprevistas que pueden plantearse durante el desarrollo de los juegos ,en definitiva todo aquello que tiene que ver con aprender jugando y aprender a jugar puede encontrarse en esta obra.

Para colaborar con los docentes en esta gran tarea, se ha trabajado los diferentes aspectos de los juegos tradicionales con el fin de preparar este repertorio organizado de juegos variados que permiten extraer el máximo partido de los juegos propuestos. En definitiva, ha de convertirse en un punto de referencia para la práctica cotidiana del estudiante.

De cada juego se ofrecen informaciones básicas para su mejor aprovechamiento por parte del docente en su función de pedagogo: los parámetros más aconsejables de edad y número de participantes, espacio, duración, materiales necesarios. También se ofrece indicaciones para el desarrollo de aspectos determinados: la interacción, acciones individuales, de equipo, de cooperación, los recursos que se ejercitan y los valores que se transmiten y se estimula al niño.

Se presenta entonces este Manual de Juegos tradicionales , en el proceso enseñanza aprendizaje que pretende y mejorar la motricidad y el rendimiento académico de los niños, esperando además que los docentes encuentren en esta

obra algo más que una colección de juegos, es decir una herramienta útil para conseguir los objetivos educativos.

Considero que el juego tradicional es un conjunto de operaciones que se pueden realizar en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía. Esta conducta, para su realización, necesita del más alto grado de libertad interna y externa con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

Es un proceso en el que toma diversos elementos de nuestra propia vivencia y experiencia y se les otorga un nuevo significado. Esta transformación, entonces se vera reflejada en cada experiencia significativa le aportará nuevos datos que serán vivenciados. Estas experiencias irán modificando sus esquemas y enriqueciéndolos. Es aquí donde el arte de jugar y aprender jugando, interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá aprendizaje en la interacción de los niños, niñas, jóvenes y adultos y el ambiente

Esta actividad lúdica en donde las actividades representan un juego, que estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

### **OBJETIVO GENERAL:**

Elaborar un manual de Juegos Tradicionales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Desarrollar destrezas motrices en los niños de Educación Inicial.
- Utilizar los juegos tradicionales como un recurso lúdico.
- Mejorar la atención y concentración a través de los juegos tradicionales.

**DEDICATORIA:**

Esta manual está dirigida a los docentes del nivel inicial, para que lo utilicen como fuente de información y que puedan aplicar en el momento de recreación con los niños/as, de una manera placentera. Buscando la continuidad de nuestras costumbres y tradiciones, utilizando como materia prima los estudiantes de la institución.

**USO DE LA GUÍA:**

El presente manual que se ha elaborado es muy práctico y sencillo en su utilización, el mismo que tiene la finalidad de transmitir los conocimientos a las generaciones futuras en costumbres y tradiciones así como el desarrollo sensorio motor, coordinación física, espacial con el uso correcto de materiales.

## NOCIONES BÁSICAS

El juego, es un recurso educativo por excelencia. Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que «el juego es el recurso educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos tradicionales funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo, su desarrollo social.

Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

### **El docente y su rol en el juego en la escuela.**

Nuestro rol como docentes debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más inmiscuirnos y ser partícipes. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un ambiente adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador-estimulador» del juego, una serie de elementos:

## **Diseño de espacios del juego**

El docente debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea posible. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del patio, los espacios verdes de la Unidad Educativa, los distintos espacios culturales de la zona donde está ubicado.

## **Materiales para el juego**

Los materiales lúdicos ya sean a la vez improvisados que van a utilizar nuestros niños deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de «pretexto» que debemos tener en cuenta, la creatividad y el desarrollo psicomotriz de los niños.

## **Estructuración y organización de los tiempos de juego**

Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo, el juego entre dos niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el docente debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase.

## **Actitudes del docente respecto al juego**

El docente debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador

y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará:

Una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño; no anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor.

El aprendizaje es mucho más significativo; no acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del juego. El docente no debe instigar al niño a acelerar de forma desmedida su proceso de evolución; y ofrecer posibilidades de éxito porque el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es un persona capaz.

El tremendo potencial educativo que poseen los juegos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños a que aprendan lúdicamente. Es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **La afectividad:**

El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, desarrolla la personalidad, sirve de entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

**La motricidad:** La actividad psicomotriz proporciona a los niños unas sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global.

**La motricidad fina** es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

**La motricidad gruesa** es la habilidad que tiene nuestro cuerpo para desempeñar movimientos grandes como correr, saltar, gatear desarrollando sus habilidades.

**La inteligencia:** Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis.

**La creatividad:** Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

**La sociabilidad:** En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social y favorece su identidad cultural .



### **Importancia del juego**

El juego ejerce un papel preponderante en el desarrollo de la personalidad, es necesario aprovechar la etapa escolar para ir desarrollando valores en el niño mismos que le servirán para insertarse más fácilmente en la sociedad; puesto que una persona amable, respetuosa, honesta logra ganarse el cariño de las personas que la rodean y por consiguiente tendrá una vida plena. Además el juego favorece al desarrollo físico y mental del niño.

### **Importancia del juego en la primaria**

Para el desarrollo físico.-Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

### **El juego como estrategia.**

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad, el desarrollo y en particular la capacidad creadora del niño convirtiéndose en una estrategia de enseñanza–aprendizaje.

### **El juego usado de una manera estratégica de enseñanza**

El juego permite al niño que aprenda, se divierta y que a la vez aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas (integración, tolerancia, reconocimiento del otro. Pues con cada juego que el niño se enfrenta le exige haber aprendido otras conductas no lúdicas, los juegos en que se han de recrear los niños han de ser tales que no solo sirvan de recreación sino de enseñanza.

### **Metodología del juego**

Los juegos pueden plantearse simplemente como una diversión, pero no hay duda que constituye una eficaz herramienta para el educador. Por ese motivo, para

poder obtener el máximo partido de este recurso lúdico, es aconsejable que el educador o educadora incorpore los juegos a las actividades educativas siguiendo unas pautas lógicas y estructuradas.

### **Como explicar un juego tradicional.**

A la hora de explicar un juego se deben tener en cuenta varias situaciones:

- La disposición de los estudiantes
- El terreno de juego
- Las normas del juego
- El objetivo del juego
- La puntuación
- El ensayo
- La formación de los equipos
- El uso del gesto como refuerzo visual
- No permitir que se interrumpa la explicación
- Asegurarse de que todos han entendido las reglas

Luego de desarrollados los juegos tradicionales, es necesario realizar las siguientes actividades:

### **Proceso de reflexión**

Como en toda actividad educativa, el proceso de reflexión debe entenderse como el resultado de un sumario de observación diario que, junto con el resto de actividades, nos orientará para poder establecer con un argumento válido, cómo es cada alumno/a

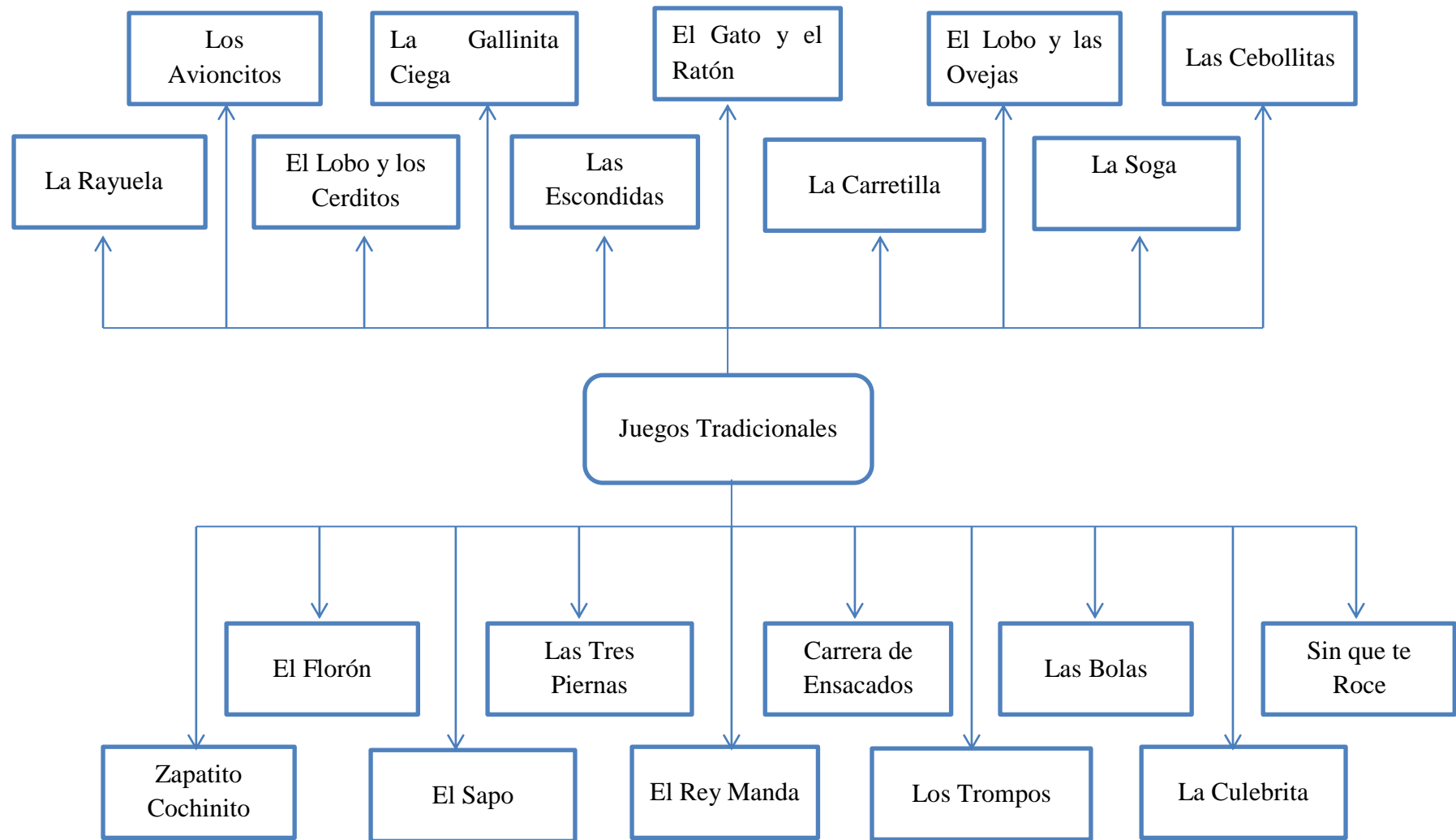
Para evaluar el juego a los niños se puede realizar preguntas como .

¿El juego fue de su agrado?

¿Qué fue lo que más les gustó?

¿Qué aprendieron con el juego?

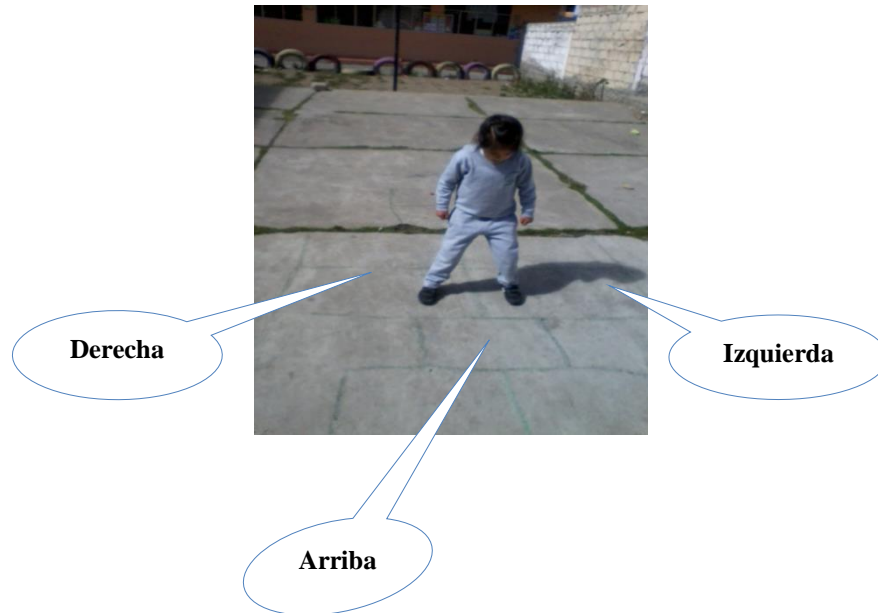
O las preguntas que el docente crea convenientes.



## 1. JUEGOS TRADICIONALES .

### 1.1. FASE 1. ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

#### La Rayuela



**Objetivo:** Mejorar el equilibrio, la habilidad en sus piernas, la puntería, los saltos, la coordinación, además de aprenden a numerar y recordar posiciones, como lo explican los médicos.

**Tiempo:** Necesario para el grupo para que puedan participen todos los niños con repeticiones si lo desean.

**No. de participantes:** más de un niño.

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Patio dela escuela

**Materiales:** Silbato, una tiza ,un pedazo de madera o piedra material del medio .

**Interacción:** Compañerismo, superación, motivación , autoestima .

#### **Descripción:**

1.- Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.

**2.-** Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

**3.-** El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

**4.-** Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

**5.-** Quien recorre todos los espacios sin errores gana.

#### **OBSERVACIONES:**

De acuerdo a la edad de los niños se puede dibujar la rayuela de más o menos espacios o cuadros

**Evaluación:** Planos, partes y movimientos corporales: el niño principalmente deberá lograr un conocimiento de los aspectos de su cuerpo y las capacidades de movimiento.

**1.** Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

**2.** Trabajar con los planos del cuerpo (arriba, abajo, derecha, izquierda, frente y girar).

**3.** La ubicación de los objetos con respecto a los planos. Ejm. Lanzar la ficha, para empezar a jugar

**VALORES:** Para que los niños y niñas se den cuenta la forma de comportarse entre amigos y aprendan a actuar correctamente durante el juego.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## Los Avioncitos.



**Objetivo:** Entrenar el equilibrio, la habilidad, la puntería, los lanzamientos, la coordinación, además de aprenden a numerar y recordar posiciones, como lo explican los médicos.

**Tiempo:** Necesario para que cada niño aprenda a elaborar su avioncito de papel y después lo haga volar.

**No. de participantes:** Todos los niños.

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Patio dela escuela o el aula.

**Materiales:** Hojas de papel de cuaderno usados.

**Interacción:** Compañerismo, superación y cooperación.

**Descripción:**

- 1.- Consiste en doblar la hoja de papel por la mitad papel.
- 2.- Después empezamos a doblar sus partes superiores.
- 3.-Resultado de esto doblamos nuevamente por su mitad y alisamos dando la forma terminada de nuestro avioncito de papel.
- 4.-El niño comienza el juego cogiendo el avión con sus manos tomando viada hacia atrás y lo suelta para que vuele dando piruetas y aterriza en diferente sitios.

5.- El niño puede lanzar las veces que desee.

6.-El juego lo gana el niño que más lejos lance a su avioncito

**OBSERVACIONES:**

De acuerdo a la edad de los niños se puede elaborar aviones de diversas ,formas tamaños y modelos

**Evaluación:** Movimientos corporales: el niño principalmente deberá lograr un conocimiento de los aspectos de su cuerpo y las capacidades de movimiento.

El niño desarrolla su motricidad fina y su creatividad al elaborara los avioncitos.

**Valores:** Para que los niños y niñas se den cuenta la forma de comportarse entre amigos y aprendan a actuar correctamente durante el juego.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## El Lobo y los Cerditos



**Objetivo:** Este juego ayuda a mejorar los reflejos y mejora la motricidad del organismo.

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños puedan participar interpretando las funciones de lobo.

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 10 niños.

**Edad:** A partir de 3 años en adelante.

**Espacio:** Patio de la escuela o área espaciosa libre de obstáculos.

**Materiales:** La canción juguemos en el bosque y silbato.

**Interacción:** Fomenta la unidad, colaboración y la expresión corporal.

Descripción:

- 1.- El Docente forma con los niños una rueda en el patio.
- 2.- Selecciona a un alumno como “el lobo”, mismo que pasará al centro de la rueda. Los demás, serán “los cerditos”.
- 3.- Los niños se forman en un círculo y escogemos al personaje principal en este caso el “Lobo” damos vueltas y mientras gira la rueda hacia la derecha todos



juntos cantan el coro:

¡Juguemos en el bosque hasta que el lobo estece Si el lobo aparece... ¡Enteros nos comerá!

¿Qué ESTAS HACIENDO LOBITO?

(El lobo contesta: ¡No! Estoy, o estoy durmiendo o comiendo o SIIIIII! )

4.- Cuando llegue el turno de que “el lobo” conteste, éste tendrá opción a contestar “sí” o “no”. Si la respuesta es negativa, se canta otra vez el coro. Si la respuesta es afirmativa, “los cerditos” corren hacia afuera rompiendo el círculo y el lobo corre tras ellos. Al primero que alcanza se convierte en “El lobo”.

**OBSERVACIONES:**

El juego permite asociar a los niños con sus compañeros esta fomenta el cooperativismo, coordinación, colaboración y la afinidad para integrarlos .

Evaluación: Movimientos corporales de su cuerpo y las capacidades de movimiento de reacción desarrollo de la motricidad fina y gruesa, la colaboración

**Valores:** Fomentar la unión de los compañeros para desarrollar la amistad

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## La Gallinita Ciega



**Objetivo** Desarrollar la percepción táctil y auditiva, además cohesionar a los integrantes del grupo.

- Desarrollar el equilibrio y la organización espacial.
- Utilizar la memoria para el recuerdo de características significativas de los compañeros.
- Mejorar el conocimiento corporal.

**Tiempo:** Necesario para que participen todos los niños

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 8 niños.

**Edad:** A partir de 3 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela o área espaciosa libre de obstáculos.

**Materiales:** Pañuelo o venda para los ojos .

**Interacción:** Compañerismo, comunicación y cooperación.

**Descripción:**

- 1.- Se forma un círculo con los niños
- 2.- Se nombra a uno de los niños que va a ser la “gallinita ciega” y se le tapan los ojos con el pañuelo o la venda

3.- Se coloca a la “gallinita ciega” en el centro del círculo.

4.- El resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear.

5.- Mientras todos ríen y la gallina gira, se va cantando esta frase :

Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar? - Una aguja y un dedal - En que esquina en la esquina de un portal. - Da tres vueltas y la encontrarás

6.- La persona que hace las veces de la gallinita intenta atrapar a alguno de los que desafinan, guiándose por sus gallos. Tocando, por supuesto, pero sin pegar.

7.- Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. En algunas versiones avanzadas del juego hay que adivinar quién es el jugador pillado, palpándole. En otras, cuando atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego.

#### **OBSERVACIONES:**

Es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado, que intentará atrapar al resto de los niños para convertirlo en la nueva “gallinita ciega”. Suele jugarse en un lugar adecuado para evitar que el jugador haciendo el papel de "la gallina" se lastime al tropezarse o golpearse con algo. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran.

**Evaluación:** Movimientos corporales: el niño principalmente deberá lograr un conocimiento de los aspectos de su cuerpo y las capacidades de movimiento .

La colaboración al instante que se realiza el juego.

**VALORES:** Favorece la comunicación y la cooperación entre todos los niños.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## Las Escondidas o Cincuenta el Palo .



**Objetivo** Desarrollar la percepción táctil y auditiva, la motricidad gruesa además en los psico social estimulan el desarrollo social, motor y cognitivo.

- Desarrolla el equilibrio y la organización tiempo espacial.
- Utilizar la memoria para el recuerdo de características significativas de los compañeros.
- Mejora el conocimiento corporal y la flexibilidad ..

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen contando.

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 8 niños.

**Edad:** A partir de 3 años en adelante

**Espacio:** Patio dela escuela o área espaciosa libre de obstáculos.

**Materiales:** Ninguno.

**Interacción:** Compañerismo, comunicación y cooperación.

### **Descripción:**

1.-Se sortea de entre todos los niños a, uno de ellos que se dirigirá a un lugar ya asignado tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden.

2.-Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o ya ¡ y va en busca de sus amiguitos que están escondidos ,el más ágil y con buena flexibilidad corre hacia donde estaba el palo y lo topa para salvarse diciéndola frase **cincuenta el palo** .

3.- El primero que haya sido encontrado será la próxima persona que cuente .

4.-Se repite el juego tantas veces deseen los participantes.

**Observaciones:**

Es un juego infantil en el que se cubre los ojos el jugador que va a contar, en apoyado en un poste o una pared luego que salir a buscar al resto de los niños Suele jugarse en un lugar despejado para evitar que los jugadores se tropiecen con algo cuando van esconderse los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran para que cuando los vea diga la frase **visto Paul o juan**.

**Evaluación:** Movimientos corporales: el niño principalmente deberá lograr un conocimiento de los aspectos de su cuerpo y las capacidades de movimiento de reacción desarrollo dela motricidad gruesa correr saltar.

**Valores:** Favorece la comunicación y la unión entre compañeros

**Recomendaciones:** antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## FASE 2. DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

### El Gato y el Ratón



**Objetivo:** Desarrollar la relación grupal y la motricidad fina y gruesa.

Desarrollar el equilibrio y la organización espacial.

-Mejorar el conocimiento corporal.

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen en las dos funciones hace de gato y de ratón.

**No. de participantes:** Grupos de 6 a 8 niños.

**Edad:** A partir de 4 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela o área espaciosa libre de obstáculos.

**Materiales:** Silbato y memorizarse la frase del ratón ratón que quieres gato ladrón

**Interacción:** Compañerismo, comunicación y cooperación

Fomenta la unidad, colaboración y la expresión corporal.

#### **Descripción:**

1.- El Docente forma con los niños un círculo en el patio.

2.- Selecciona a un alumno que va a ser el papel del gato, mismo que saldrá fuera del círculo y al centro de la rueda está el otro que hace de ratón. Los demás, serán

“los que protejan a ratón cuando el gato quiera cogerlo”.

**3.-** Luego sigue este diálogo:

el niño que esta fuera dice ¡Ratón, ratón!

el que esta dentro le contesta ¿Qué quieres gato ladrón?

el gato responde ¡Comerte quiero!

el raton responde ¡Cómeme si puedes! El gato le responde ¡Estas gordito!

el raton le responde ¡Hasta la punta de mi rabito! Y sale corriendo

**4.-**El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

**Observaciones:**

El juego permite asociar a los niños con sus compañeros y fomentar el compañerismo, coordinación, colaboración y la afinidad.

**Evaluación:** Movimientos corporales de su cuerpo y las capacidades de movimiento de reacción desarrollo de la motricidad gruesa .

**Valores:** Fomentar la relación de los compañeros para desarrollar la amistad .

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

## LA CARRETILLA



**Objetivo:** Mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, la habilidad y el equilibrio además de ejercitar la fuerza general, sobre todo de los brazos y la coordinación de sus extremidades.

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen en las dos funciones.

**No. de participantes:** Parejas de 4 a 6 niños.

**Edad:** A partir de 4 años en adelante.

**Espacio:** Patio de la escuela o área espaciosa libre de obstáculos.

**Materiales:** Silbato

**Interacción:** Coordinación, desarrollo corporal y resistencia.

**Valores:** Desarrolla la unidad entre compañeros, además se motiva a cuidarse los unos a los otros.

**Descripción:**

- 1.- El profesor elige las parejas a participar
- 2.- Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero.
- 3.- El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos.



4.- Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta.

**Observaciones:**

Par mayor seguridad de los niños, deben cambiarse los papeles frecuentemente, así como tomar precauciones, si el piso puede lastimar las manos, es necesario que usen guantes. Hay que explicar a los niños que, el que está tomando los pies al otro niño, no vaya muy rápido para evitar accidentes y no causar daño al que está con sus manos en el piso.

**Evaluación:** Movimientos corporales de su cuerpo y las capacidades de movimiento de reacción y equilibrio desarrollo de la motricidad gruesa .

**Valores:** Fomentar la relación de los compañeros para desarrollar la amistad .

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

## EL LOBO Y LAS OVEJAS .



**Objetivo** Desarrollar la motricidad gruesa , la coordinacion y la reaccion grupal

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** Grupos 6 niños.

**Edad:** A partir de 4 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela o aula.

**Materiales:** Ninguno.

**Interacción:** Acción grupal y cooperacion

**Descripción:**

- 1.-De todos los niños Se elige uno que es el lobo. El resto son ovejas.
- 2.- Las ovejas forman una fila agarrándose de la cintura el lobo intenta tocar a la última oveja de la fila, mientras las otras se mueven para impedirlo.
- 3.- Cuando el lobo toca al último de la fila, este pasa a ser el lobo de la partida siguiente. El lobo de la partida anterior se coloca al principio de la fila de las ovejas.

**Observaciones:**

Es un juego infantil en el cual el niño aprende a estrechar lazos de amistad y de

cooperacion .Si se desea se puede marcar un circulo de unos tres metros de diámetro. El lobo no puede entrar en ese círculo ya que se trata de un juego tradicional en muchos países, es posible que los niños conozcan variantes con otros personajes.

**Evaluación:** Desarrollo de la motricidad gruesa al momento de desplazarse correr girar en cualquier dirección para no dejar cojerse se desarrolla su agilidad

**Valores:** Favorece la relación entre compañeros .

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

## LA SOGA



**Objetivo:** Mejorar el desarrollo de la motricidad fina y gruesa ,el fortalecimiento de los músculos del cuerpo, especialmente de las piernas

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen batiendo y saltando con momentos para descansar.

**No. de participantes:** Grupos 6 niños.

**Edad:** A partir de 4 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela o aula.

**Materiales:** sogas y silvato

**Interacción:** Coordinación y colaboración .

**Valores:** Identificar el comportamiento de los demás niños.

### **Descripción:**

- 1.- El docente escoge a dos niños para batir la sogas.
- 2.- Dos niños toman cada uno un extremo de la sogas para hacerla girar, mientras el resto,ase cola en turnos y ordenadamente, saltan sobre ella.
- 3.- Se acompaña los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la sogas.
- 4.- El juego lo gana el dura más tiempo saltando.

### **Observaciones :**

Es un juego infantil en el cual el niño aprende a memorizar las frases que se va repitiendo en el transcurso del juego , también la agilidad al momento de ingresar a saltar .

**Evaluación:** Desarrollo de la motricidad gruesa al momento de entrar para saltar

durante la batida de la sogá . y para retirarse

**Valores:** Identificar el comportamiento del niño con los demás.

**Recomendaciones:** antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

## Las Cebollitas



**Objetivo:** Incentivar a los participantes a la colaboración y respeto mutuo, además de desarrollar la motricidad en los niños.

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** De 4 a 6 niños.

**Edad:** A partir de 4 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela , silvato .

**Materiales:** Tubo o poste ,silvato

**Interacción:** Coordinación y colaboración y resistencia .

**Valores:** Identificar el comportamiento de los demás niños.

**Descripción:**

**Interacción:** Coordinación, colaboración, afinidad

**Descripción:**

- 1.-El docente ase el papel de agricultor de su parcela para ir cosechando a las cebollitas.
- 2.- Los jugadores se sientan frente aun poste o tubo una tras otro .
- 3.- El primero se asegura fuertemente al poste para no dejarse cosechar o arrancar.
- 4.- Los demas jugadores se sujetan fuertemente entre si para no dejarse arrancar
- 5.- El docente va cosechando una por una las cebollitas asta dejar sin cebillas la parcela .

**Observaciones :**

Las cebollitas es un juego que se practica para el entretenimiento de grandes y pequeños ala vez es un juego divertido y recreativo .

**Evaluacion** Se evaluara el compañerismo y la cooperacion grupal

**Valores:** Para practicar un juego en el que se requiere de gran respeto a los demás, para evitar conflictos.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

### **FASE 3. DESARROLLO DE LA LATERALIDAD .**

#### **Zapatito Cochinito**



**Objetivo** Desarrollar la motricidad fina y el desarrollo cognitivo para la asimilación del juego ,utilizando la memoria para el recuerdo de repetir las frases del juego y para desarrollar la auto superación la flexibilidad y la coordinación al momento del cambio de pie

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 6 niños.

**Edad:** A partir de 3 años en adelante

**Espacio:** Patio dela escuela o aula.

**Materiales:** Ninguno.

**Interacción:** Acción grupal

**Descripción:**

- 1.-Los niños asen un circulo pequeño sacando su pie derecho hacia adelante .
- 2.- Uno de ellos será el que dirige el juego va señalando las puntas de los pies de sus compañeros mientras canta zapatito cochinito, cambia de piecito pero mi burrito me dijo que mejor la cambiaras tú .



**3.-**El niño cuyo pie sea señalado al final de la canción debe cambiar su pie derecho por el izquierdo.

**4.-**El niño que vuelve a ser señalado por segunda ocasión con su pie izquierdo delante pierde y sale del juego .

**5.-**El ganador del juego será el último niño que quede dentro del círculo

**Observaciones:** Es un juego infantil en el cual el niño aprende a memorizar las frases que se va repitiendo en el transcurso del juego para el cambio del pie y a la vez está pendiente del cambio del pie si es que le tocara cambiar a él .

**Evaluación:** Desarrollo de la motricidad fina al momento de señalar con el dedo las puntas de los zapatos de sus compañeros y desarrollo cognitivo en la memorización y repetición de las frases durante el juego.

**Valores:** Favorece la comunicación y la unión entre compañeros

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## El Florón



**Objetivo** Desarrollar la motricidad fina y el desarrollo cognitivo para la asimilación del juego, desarrollando la memoria para el recuerdo de donde quedo el florón , la agilidad al repetir las frases del juego .

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego.

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 6 niños.

**Edad:** A partir de 3 años en adelante

**Espacio:** Patio dela escuela o aula.

**Materiales:** ficha pequeña o un tillo .

**Interacción:** Acción grupal

### **Descripción:**

1.-Los niños asen una media luna extendiendo sus manos con sus palmas cerradas

2.- Uno de ellos o el docente será el que dirige el juego va posando sus manos sobre cada uno de ellos repitiendo la frase

El florón está en mis manos , de mis manos ya paso

Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán

A buscar lo que se a perdido , debajo del arrayan

pasando por cada uno de ello sin que se den cuenta la ficha queda dentro de uno

de ellos entre sus palmas .Y termina diciendo lentamente donde está el florón señalando al niño que le toco a decir donde quedo la ficha una vez que el niño adivina lo comienza el juego quien tenía el florón .dejando la ficha en cualquiera de los participantes del juego

**Observaciones:**

Es un juego infantil en el cual el niño aprende a memorizar las frases que se va repitiendo en el transcurso del juego y la vista.

**Evaluación:** Desarrollo de la motricidad fina al momento pasar su palmas sobre las de los demás jugadores y desarrollo cognitivo en la memorización y repetición delas frases durante el juego.

**Valores:** Favorece la comunicación y la unión entre compañeros

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

## EL Sapo



**Objetivo** Desarrollar la motricidad fina para lanzar y aserta su punteria y el desarrollo cognitivo para la asimilación del juego .

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 6 niños.

**Edad:** A partir de 3 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela o aula.

**Materiales:** Ninguno.

**Interacción:** Acción grupal

### **Descripción:**

1.-Los niños asen una hilera sacando su pie que mas apoyo tenga al momento de lanzar .

2.-Para lanzar cada niño debe tener una ficha o un tillo o en este caso lo aremos con un balon pequeño .Este juego también es jugado por los adultos, quienes organizaban campeonatos interesantes de sapo.

3.-En este caso se utiliza un tacho vacio especial con una boca ancha parecida

con la de un sapo en la parte superior.

5.-A una distancia prudencial los jugadores arrojan ordenadamente, la ficha o tillo, o el balon dentro de la boca del sapo.

5.-Gana el jugador que introduce más fichas o tillos dentro de la boca del sapo ..

**OBSERVACIONES:**

Es un juego infantil en el cual el niño aprende a lanzar las ficha tillo o el balon repitiendo en el transcurso del juego cambiando de pie descubriendo en cual tiene mas fuerza para punto de apoyo .

Puede repetir las veces que sean nesarias las fichas hacia el sapo.

**Evaluación:** Desarrollo de la motricidad fina al momento de lanzar con sus manos las diferentes cosas que haya usado como ficha desarrollo su punteria .

**Valores:** Favorece la comunicación y la unión entre compañeros.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

## Las Tres Piernas



**Objetivo** El objetivo de este juego es desarrollar la motricidad gruesa para caminar en pareja con una buena coordinación sin perder el equilibrio y el desarrollo cognitivo para la asimilación del juego .

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** De 4 a 8 niños en parejas .

**Edad:** A partir de 3 años en adelante

**Espacio:** Patio de la escuela o aula sin obstáculos .

**Materiales:** Pasador o cordón , pedazo de cuerda o una camiseta para atar los pies

Interacción: Acción grupal

### **Descripción:**

- 1.-Se trazan dos líneas paralelas a 5 metros de distancia cada una
- 2.- Se amarra a los niños por su pie izquierdo al uno y el derecho al otro mas arriba del esu tibiillo con la ayuda del pasador o cordón Los niños asen una hilera sacando su pie que mas apoyo tenga al momento de lanzar .
- 4.-A la señal del silvato los niños salen asta la línea de meta
- 5.-El juego gana la pareja que primera llegue a la meta .

### **Observaciones:**

Es un juego infantil en el cual el niño aprende a sincronizar el paso desde la salida el trabajo grupal .

El par atado debe dar el primer paso.

**Evaluación:** Desarrollo de la motricidad gruesa al momento de salir con desarrollando la agilidad y la coordinación al desplazarse hacia la meta .

**Valores:** Favorece la comunicación y la unión entre compañeros.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones

## FASE 4.- CONTROL POSTURAL

### El Rey Manda .



**Objetivo:** Desarrollar la motricidad, gruesa además desarrolla la agilidad y despierta la intuición y la reacción .

**Tiempo:** : Necesario para que todos los niños y niñas participen y todos hagan el papel de rey .

**No. de participantes:** Grupos de 4 0 6 niños.

**Edad:** A partir de 4 años en adelante .

**Espacio:** Patio de la escuela o área espaciosa libre de obstáculos .

**Materiales:** Silbato y corona o algo pa distinguir al rey de los demás jugadores .

**Interacción:** Coordinación, desarrollo corporal y resistencia .

**Valores:** Desarrolla la unidad entre compañeros, además se motiva la colaboración entre ellos .

#### **Descripción:**

- 1.- El docente elige por sorteo la persona que hará de rey el resto será los subditos
- 2.- Los niños se organizan en dos grupos con distinto nombre para distinguirse para buscar lo que el rey o reina mande a pedir .
- 3.- Por ejemplo dice en voz alta El Rey pide un lápiz negro
- 4.- El equipo que más pronto consiga y lleve al rey lo solicitado
- 5.- El rey solo coje al primero en llegar lo anteriormente solicitado.
- 4.- Al final gana aquel equipo que más cosas entregue al rey .



**Observaciones:**

Es un juego muy divertido y requiere de mucha cooperacion por parte de sus integrantes de cada grupo

**Evaluación:** Movimientos corporales de su cuerpo y las capacidades de movimiento de reacción y equilibrio desarrollo de la motricidad gruesa .

**Valores:** Fomentar la relación de los compañeros para desarrollar la amistad y cooperacion.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones

## **FASE 5. DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ .**

### **Carrera de Ensacados**



**Objetivo:** Mejorar el dominio de los movimientos corporales y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen en el juego .

**No. de participantes:** Desde 2 niños en adelante .

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Aula sin mobiliario; patio, lugar amplio

**Material:** Un saco o lona para cada jugador y silbato .

**Interacción:** Acción individual, superación personal

#### **Descripción:**

- 1.- Primero señalamos con una raya la salida y con otra, la llegada
- 2.- Todos los jugadores se preparan en la salida, metidos en los sacos que sujetan hasta la cintura con las manos.
- 3.- El Docente que no participa en la carrera dará la señal de salida con una palmada o un silbato: de "¡LISTOS, YA!

4.- Los jugadores se dirigen, dentro de sus sacos, hacia la meta dando saltos. Está prohibido empujar a los compañeros o darles codazos.

5.- Gana el primero que llegue a la meta

**Evaluación** Desarrollo de la motricidad gruesa coordinación y desplazamientos .

**VALORES:** Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás. Se trata de integrar a los niños/as en una actividad lúdica, logrando también realimentar actuaciones y formas de comportamiento.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones

## Los Trompos



**Objetivo:** Desarrollo de la motricidad fina al envolver el trompo con la piola .

**Tiempo:** El necesario para que el niño aprenda a envolver el trompo con la piola para poder lanzarlo para que baile ,se dan repeticiones para a serlo bailar a gusto del niño en forma ordenada .

**No. de participantes:** Grupos desde 4 a 8 niños .

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Aula sin mobiliario; patio, lugar amplio

**Material:** Un trompo y piola para envolver para cada jugador .

**Interacción:** Acción individual, superación personal

### **Descripción:**

1.-El juego que consiste en a ser un círculo de un metro de diámetro ya sea en la tierra o en una cancha pavimentada en hacer girar el trompo, coger con la mano y  
2.- Cogemos el trompo y procedemos a envolverlo con la piola empezando por la punta asta terminar cerca del a cabeza .

3.-Ya terminado de envolver el trompo lo cogemos con la mano que mas fuerza

tengamos y lo lanzamos dentro del círculo que dibujamos anteriormente. Algunas personas a los trompos se pueden personalizar sus trompos con diseños muy variados con clavos pequeños y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento.

4. El juego consiste en que el trompo tiene que bailar dentro del círculo y salir cuando ya acabe de bailar sin necesidad de ayudarlo también con una piola se lo envolvía y se lo alaba y se lo ponía en la mano y se lanzaba a rodar en el piso.

### **Recomendación**

Se puede elaborar un trompo con material de desecho con un cd viejo y la punta de un gomero o grite y una piola.

**Evaluación** Desarrollo de la motricidad fina al momento de envolver el trompo con a mano evaluamos la técnica al lanzar al círculo y que baile y salga coordinación al momento de lanzar y desplazamientos.

**Valores:** Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás. Se trata de integrar a los niños/as en una actividad lúdica y recreativa.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones

## Las Bolas



**Objetivo:** Desarrollo de la motricidad fina .

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** Grupos desde 4 a 6 niños .

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Aula sin mobiliario; patio, lugar amplio .

**Material:** Canicas o bolas para cada jugador , palillo para trazar la bomba y tiza.

**Interacción:** Acción individual, o en parejas superación personal

**Descripción:**

- 1.-El juego que consiste en a ser un círculo o bomba de 50 cm de diámetro ya sea en la tierra o en una cancha pavimentada para colocar las bolas dentro de esta
- 2.-Cada jugador pone 1 o 2 bolas según los participantes que sean
- 3.-Se traza una línea de salida unos 5 metros de la bomba.
- 4.-Para la salida cada jugador lanza una bola con la cual jugará el que más 5.-Se puede jugar en parejas el juego consiste en sacar la mayor cantidad de bolas de la bomba por medio del tingué .

**Evaluación** Desarrollo de la motricidad fina al momento del gesto de tingar la bola para sacar las demás coordinación al momento de lanzar para salir .

**Valores:** Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás. Se trata de integrar a los niños/as en una actividad lúdica y recreativa .

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones .

## La culebrita



**Objetivo:** Desarrollo de la motricidad fina .

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 6 niños .

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Patio, o un lugar amplio .

**Material:** Canicas o bolas para cada jugador , palillo para trazar y silbato .

**Interacción:** Acción individual, o en parejas superación personal

### Descripción:

- 1.-El juego que consiste en dibujar una culebrita en el suelo de 2m de distancia con un inicio en la cola y termina en su cabeza .
- 2.-Cada jugador se pone en fila hasta que le toque su turno para salir cola 1 bola al inicio de la cola .
- 3.-Para la salida cada jugador da un tingazo para seguir avanzando el recorrido de la culebrita el jugador que sea topado con 1 otra bola tendrá que regresar al inicio
- 4.-El juego lo gana el jugador que llegue primero o haya completado todo el recorrido de la culebrita .

**Evaluación** Desarrollo de la motricidad fina al momento del gesto de tingar la bola en todo el recorrido la paciencia y perseverancia durante el juego.

**Valores:** Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás. Se trata de integrar a los niños/as en una actividad lúdica y recreativa .

**Recomendaciones:** antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones

## SIN QUE TE ROCE



**Objetivo:** Desarrollo de la motricidad gruesa la coordinación y equilibrio.

**Tiempo:** Necesario para que todos los niños y niñas participen del juego .

**No. de participantes:** Grupos de 4 a 6 niños .

**Edad:** A partir de 4 años

**Espacio:** Patio, o un lugar amplio .

**Material:** silvato .

**Interacción:** Coordinación, colaboración, afinidad

### **Descripción :**

- 1.- El docente forma equipos de juego los cuales se ponen en fila una tras de otro con una distancia de 1 metro por niño para poder saltar sobre el .
- 2.- Da las instrucciones a todos los niños.
- 3.- Hace una demostración del juego.
- 4.- Los niños saltan sin que rocen a sus compañeros. Los jugadores van corriendo y saltando por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo, si el jefe o cabeza de grupo canta, silba, o cualquier otra cosa, los demás tienen que imitarle.
- 5.- Corrige errores y resuelven problemas generados por el juego.

### **Observaciones:**

El “Sin que te roce” es un juego que se practica por muchas personas en los barrios, en las esquinas, plazas y parques. El juego consiste en nombrar un jefe de grupo o cabecilla como eje principal para desarrollar esta actividad, que puede ser



realizada por niños o niñas.

**Evaluación** Desarrollo de la motricidad gruesa y la postura que adopta el jugador después de saltar sobre el jugador cuando salta sobre su compañero.

**Valores:** Para practicar un juego en el que se requiere de gran respeto a los demás, para evitar conflictos.

**Recomendaciones:** Antes de iniciar cualquier actividad se recomienda a ser un pequeño calentamiento con los jugadores para evitar cualquier tipo de lesiones.

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

## 6.7. Metodología. Modelo operativo

**Tema: Manual de juegos tradicionales.**

Fase No.	Etapas	Metas	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo
1	Socialización de los resultados de la investigación	Sensibilizar a la comunidad educativa de la necesidad de practicar juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje.	Entrega del documento con conclusiones y recomendaciones a directivos	Humanos Económicos	El autor	Julio 2015
2	Elaboración de un Manual de Juegos Comunitarios para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.	Elaborar el manual de juegos tradicionales para el proceso enseñanza aprendizaje	Estructurar el Manual de Juegos tradicionales para el proceso enseñanza aprendizaje	Humanos Económicos Técnicos Pedagógicos	El autor	Agosto 2015
3	Capacitación en el Manual de Juegos tradicionales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje	Capacitar a los docentes de Cultura Física para la utilización de la guía.	Convocatoria para la capacitación. Jornada de capacitación. Ajustes en los contenidos del manual.	Humanos Didácticos Económicos	El autor	Septiembre 2015
4	Aplicación del manual de Juegos tradicionales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.	Aplicar como prueba de la práctica de juegos tradicionales.	Plan para la aplicación. Jornadas de aplicación y comparaciones de resultados	Humanos Pedagógicos Económicos	El autor	Octubre 2015

**Tabla No. 25 Metodología. Modelo operativo**

**Fuente: Investigador**

**Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro**

### 6.8 Administración de la propuesta

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Equipo de gestión	- Autoridades - Docentes	- Organización previa al proceso - Diagnóstico situacional - Direccionamiento estratégico	\$660.00	Financiamiento personal y colaboración de parte de la institución
Equipo de trabajo	- El investigador - Representantes de los padres de familia - Coordinadores y colaboradores	- Discusión y aprobación - Programación operativa - Ejecución del proyecto - Análisis de los resultados - Informe de resultados		

**Tabla No. 26 Administración de la propuesta**

**Fuente: Investigador**

**Elaborado por: Iván Darío Paucar Castro**

### 6.9 Plan de monitoreo y Evaluación de la propuesta

OBJETIVO	INDICADOR VERIFICABLE	FUENTE DE VERIFICACIÓN	RESPONSABLE
<p><b>Fin:</b> Elaborar un Manual de Juegos Tradicionales en el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa LA GRAN MURALLA de Techo Propio del Cantón Ambato.</p>	<p>Elaboración del manual de juegos tradicionales que permita desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje al 100%</p>	<p>Guía terminada y presentada al centro educativo</p>	<p>El Autor</p>
<p><b>Propósito:</b> - Utilizar el Manual de juegos tradicionales como un medio didáctico de enseñanza y aprendizaje para mejorar el proceso.</p>	<p>Juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje al 80%</p>	<p>Lista de Juegos tradicionales para el proceso enseñanza aprendizaje.</p>	<p>El Autor</p>
<p>Mejorar la calidad de vida, aprendizaje y motricidad de los niños de la Unidad Educativa</p>	<p>Elaboración del manual al 100%</p>	<p>Manual de aplicación.</p>	<p>El Autor</p>
<p>Proporcionar a los docentes y padres de familia una herramienta para incentivarlos y de esta manera den la importancia adecuada a los juegos tradicionales.</p>	<p>Docentes capacitados en un 30%</p>	<p>Lista de asistencia de los docentes capacitados.</p>	<p>El Autor</p>

**Tabla No. 27 Plan de monitoreo y Evaluación de la propuesta**

**Fuente: Investigador**

**Elaborado por:** Iván Darío Paucar Castro

## BIBLIOGRAFÍA

- Aisenstein, A., & Scharagrodsky, P. .. (2006). La combinatoria: higiene y moral en la clave científica. En A. Aisenstein, & P. Scharagrodsky, *Tras las Huellas de la Educacion Fisica escolar argentina Cuerpo , genero y pedagogia 1880-1950* (pág. 82). Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Beltran, J., & Bueno, J. (1995 ). *Proceso Enseñanza Aprendizaje* . En J. Beltran, & J. Bueno, *Psicologia de la Educacion* (pág. 459). Barcelona España: Editorial Boixareu Universitaria MARCOMBO.
- Bustos, M., Carrion, M., Garcia, J., Guzman, J., Irigoyen, A., Larraya, I., . . . Zoroza, A. (2010). *Juego Popular*. En M. Bustos, M. Carrion, J. Garcia, J. Guzman, A. Irigoyen, I. Larraya, . . . A. Zoroza, *JUEGOS POPULARES Una propuesta practica para la escuela* . (pág. 10). Alpedrete: Editorial Pila Teleña.
- C, J. (2003). *Fortalece valores*. En J. C, *EL MAPA PARA ALCANZAR EL EXITO*. Tenesse Estados Unidos de America: Editorial Caribe.
- Casacuberta, D. N., Serra.Laia, Casacuberta, J., Martinez, O., Mestres, A., Pedregosa, J., . . . Sempere, N. (2011). *Desarrollo cultural concepto*. En D. N. Casacuberta, Serra.Laia, J. Casacuberta, O. Martinez, A. Mestres, J. Pedregosa, . . . N. Sempere, *Acción cultural y desarrollo comunitario* (pág. 11). Barcelona: Editorial GRAO,de IRIF,S.L.
- Cordoba, D. (2011). *Desarrollo cognitivo*. En D. Cordoba, *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. SSC322\_3. Antequera, Malaga: INNOVACION Y CUALIFICACION,S.L.
- Cuoto, S. (2001). *Convivencia* . En S. Cuoto, *Desarrollo de la Relacion entre Inteligencia Emocional y los Problemas de Convivencia:Estudio Clinico y Experimental* (pág. 117). Madrid España: Vision Libros.

Daniels, J. (2003). La Pedagogia. En J. Daniels, Vigostsky y la Pedagogia Y (pág. 15). Barcelona - España: Ediciones Paidos Iberica,S.A.,

Lavega, P. (2005). juegos tradicionlaes. En P. Lavega, Juegos y deportes populares tradicionales (pág. 79). Barcelona : INDE Publicaciones.

Mendez, A. (2003). Juegos con Material Alternativo , Juegos Predeportivos y Juegos Multiculturales. En A. Mendez, Nuevas Propuestas Ludicas para el Desarrollo Curricular de Educacion Fisica (pág. 11). Barcelona: EDITORIAL PAIDOTRIBO.

Mike, F. (2004). CAPITULO XIII ¿Juegos Perfectos? En F. Mike, tres mundos:Cuerpo ,cultura y movimiento Reflexiones de la Cultura Fisica (pág. 62). Bogota ,D.C .Colombia: Consejo Editorial Universidad Santo Tomas.

Pere, L., & Salvador, O. (2003). Aproximacion al concepto de juego. En L. Pere, & O. Salvado, 1000 Juegos y Deportes Populares y Tradiconales la Tradicion Jugada (pág. 12). Barcelona: EDITORIAL PAIDOTRIBO.

Pugmire-Stoy, M. .. (1996). Tipos de juegos. En M. .. Pugmire-Stoy, El juego espontaneo Vehiculo de Aprendizaje y comunicacion (pág. 30). Madrid: NARCEA , S. A . DE EDICIONES.

Rudolph, H. (2000). Desarrollo Interpersonal. En H. Rudolph, *Desarrollo Social*. (pág. 23). Mexico: siglo xxi editores,s.a de c.v.

Rudolph, H. (2000). Desarrollo social definicion. En H. Rudolph, *Desarrollo social* (págs. 33-34). Mexico: sigloxxi editores, s.a. de c. v.

Sadurni, M., Rostan, C., & Serrat, E. (2003). Lo cognitivo y el desarrollo integral del niño. En M. Sadurni, C. Rostan, & E. Serrat, *El desarrollo de los niños, paso a paso* (pág. 267). Barcelona: EDITORIAL UOC.

Saunders, R., Bingham, A., & Newman. (2000). El egocentrismo. En R. Saunders, A. Bingham, & Newman, *Perspectivas piagetanas en la educacion infantil* (pág. 121). Madrid: Ediciones Morata, S.L.

## LINKOGRAFIA

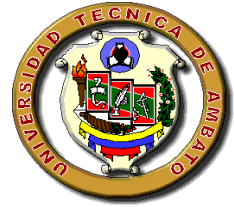
Benitez, M. (Marzo de 2009). [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20I SABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20I SABEL_BENITEZ_1.pdf). Obtenido de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20I SABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20I SABEL_BENITEZ_1.pdf): [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20I SABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20I SABEL_BENITEZ_1.pdf)

Cervantes, C. .. (16 de agosto de 2015). *Acerca de nosotros* : [www.doslouredes.net](http://www.doslouredes.net). Obtenido de sitio web de: [www.doslouredes.net/juepopularytadicional.htm](http://www.doslouredes.net/juepopularytadicional.htm)

Ecured. (18 de noviembre de 2015). *Acerca de nosotros: Ecured*. Obtenido de sitio web de Ecured: [http://www.ecured.cu/index.php/Cultura\\_F%C3%ADsica](http://www.ecured.cu/index.php/Cultura_F%C3%ADsica)

Eumed.net, U. d. (16 de Agosto de 2015). [www.eumed.net/rev/ced/15/ylr2.htm](http://www.eumed.net/rev/ced/15/ylr2.htm). Obtenido de [www.eumed.net/rev/ced/15/ylr2.htm](http://www.eumed.net/rev/ced/15/ylr2.htm): [www.eumed.net/rev/ced/15/ylr2.htm](http://www.eumed.net/rev/ced/15/ylr2.htm)

**ANEXOS**



**Universidad Técnica de Ambato**

**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**

**Carrera de Cultura Física- Modalidad Semipresencial**

**Ficha de Observación dirigida a los niños del nivel inicial de la Unidad**

**Educativa “ LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón Ambato.**

**LA OBSERVACIÓN.- Niños**

**OBJETIVOS.-**Evaluar en los niños/as si mediante los Juegos Tradicionales mejoran el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje

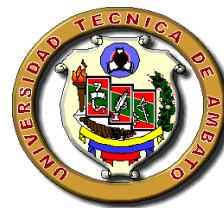
NOMBRE DEL NIÑO/A .....

NIVEL.....

Frecuencia	Siempre	Rara vez	Nunca
Aspectos a observar			
Observación No. 1 Participa con seguridad el niño en los juegos.			
Observación No.2 Respeto el niño su turno al participar y al expresarse.			
Observación No. 3 El niño escucha y ejecuta las indicaciones del juego .			
Observación No. 4 Solicita ayuda el niño al docente cuando la necesita.			
Observación No. 5 El niño se relaciona socialmente con los demás .			



## ANEXOS



**Universidad Técnica de Ambato**

**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**

**Carrera de Cultura Física- Modalidad Semipresencial**

**Encuesta dirigida a los Padres de Familia de los niños del nivel inicial de la  
Unidad Educativa “ LA GRAN MURALLA” de Techo Propio del Cantón  
AMBATO .**

**Objetivo:** Conocer el criterio de las autoridades y padres de familia en relación a los juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial .

### **Indicaciones Generales:**

- Marque con una X a respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borrones o enmendaduras

**Pregunta 1.-** ¿ Usted cree que los juegos tradicionales son indispensables para la integración social de los niños .?

SI ( ) NO ( ) A veces ( )

**Pregunta2.-** ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayuden al desarrollo intelectual y afectivo en los niños .?

SI ( ) NO ( ) A veces ( )

**Pregunta 3.-** ¿ Usted práctica , enseña o dedica parte de su tiempo con sus hijos para darles a conocer los juegos tradicionales .?

SI ( ) NO ( ) A veces ( )

**Pregunta 4.-** ¿Usted cree que con la ayuda de los juegos tradicionales los niños mejoran el aprendizaje .?

SI ( ) NO ( ) A veces ( )

**Pregunta 5.-** ¿ Usted cree que los niños desarrollan su motricidad a través de los juegos tradicionales .?

SI ( ) NO ( ) A veces ( )



**Universidad Técnica de Ambato**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Cultura Física- Modalidad Semipresencial**  
**Encuesta dirigida a los Docentes de la Unidad Educativa “LA GRAN**  
**MURALLA” de Techo Propio del Cantón AMBATO .**

**Objetivo:** Conocer el criterio de los Docentes en relación a los juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial .

**Indicaciones Generales:**

- Marque con una X a respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borrones o enmendaduras

Pregunta 1.- ¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje ayude a desarrollar socialmente los niños con los demás .?

SI (    )      NO    (    )      A veces (    )

Pregunta 2.- ¿Usted cree que el desarrollo cognitivo mejora la conducta en los niños ?

SI(    )      NO    (    )      A veces (    )

Pregunta 3.- ¿Cree usted que las estrategias pedagógicas fortalecen los valores en los niños .?

SI(    )      NO    (    )      A veces (    )

Pregunta 4.- ¿Usted cree que el desarrollo cultural y social en los niños es una estrategia pedagógica .?

SI(    )      NO    (    )      A veces (    )

Pregunta 5.- ¿Conoce usted la importancia del proceso enseñanza aprendizaje .?

SI(    )      NO    (    )      A veces (    )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**



