



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE LOS CENTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO, CIUDAD IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2012”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada de Docencia en Educación Parvularía.

AUTORA:

Durán Villarroel Olga Susana.

DIRECTOR:

Msc. Jesús León

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

MAGÍSTER JESÚS LEÓN

CERTIFICA:

En calidad de Director del Trabajo de Grado Titulada “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE LOS CENTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO, CIUDAD IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2012”, realizado por la señorita egresada: DURÁN VILLARROEL OLGA SUSANA, previo a la obtención del Título de Licenciada de Docencia en Parvularia, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

MSC. JESÚS LEÓN

DIRECTOR

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a los Centros de Primer Año de Educación General Básica de la Parroquia de San Antonio de Ibarra, quienes son los encargados en la formación del aprendizaje de los niños y niñas.

De manera muy especial a mi querida madre María Esther y a mis hermanas por su apoyo incondicional. A todas las personas que con sus mejores deseos me incentivaron para continuar y que ocupan un lugar muy especial en mí corazón.

Olga Susana

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera general a la Universidad Técnica del Norte; y en particular a la facultad de Educación Ciencia y Tecnología, en donde se refleja la inquietud juvenil, siendo para ella luz y esperanza, gracias por haberme brindado un espacio en sus aulas educativas donde adquirí valiosos conocimientos teóricos y prácticos para aplicarlos en la vida diaria.

Mi agradecimiento muy sincero al Msc. Jesús León, por su acertado asesoramiento durante el proceso de investigación.

También mi reconocimiento a los Centros de Educación “Escuela Juan Montalvo” y “Centro Educativo de Educación Inicial Infantes San Antonio” por su colaboración, aceptación y facilidad brindada durante el trabajo de campo desarrollado.

Autora: Susana Durán

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	viii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	ix
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.4. DELIMITACIÓN DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN	7
1.4.1. Espacial.....	7
1.4.2. Temporal	7
1.5. OBJETIVOS	7
1.5.1. Objetivo General	7
1.5.2. Objetivos Específicos	7
1.6. JUSTIFICACIÓN	8
CAPÍTULO II	10
2. MARCO TEÓRICO	10
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
2.1.1. Fundamentación Filosófica	10
2.1.2. Fundamentación Epistemológica	12
2.1.3. Fundamentación Sociológica	13
2.1.4. Fundamentación Psicológica	14
2.1.5. Fundamentación Pedagógica	20
2.1.6. Desarrollo de Indicadores y Variables	25
2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	41

2.3.	GLOSARIO DE TÉRMINOS	42
2.4.	PREGUNTAS DIRECTRICES	45
2.5.	MATRIZ CATEGORIAL	47
CAPÍTULO III.....		48
3.	MARCO METODOLÓGICO	48
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.2.	MÉTODOS.....	48
3.2.1.	Empíricos.....	48
3.2.2.	Métodos Teóricos	49
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	51
3.3.1.	Técnicas	51
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA	52
3.4.1.	Muestra.....	52
CAPÍTULO IV.....		53
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
4.1.	RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LOS CENTROS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SAN ANTONIO Y JUAN MONTALVO.....	54
4.2.	RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SAN ANTONIO Y JUAN MONTALVO.....	68
4.3.	ANÁLISIS CUALITATIVO	83
CAPÍTULO V.....		85
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	85
5.1.	CONCLUSIONES.....	85
5.2.	RECOMENDACIONES.....	86
CAPÍTULO VI.....		88
6.	PROPUESTA	88
6.1.	Título	88
6.2.	Justificación e importancia	88
6.3.	Fundamentación.....	89
6.3.1.	Fundamentación legal.....	90

6.4. Objetivos.....	92
6.4.1. Objetivo General	92
6.4.2. Objetivo Específicos.....	93
6.5. Ubicación sectorial y física.....	93
6.6. Desarrollo de la propuesta	94
6.6. Impactos	147
6.6.1. Social	147
6.6.2. Educativo	147
6.7. Difusión.....	147
6.8. Bibliografía.....	148
Anexo 1.....	153
Anexo 2.....	152
Anexo 3.....	154
Anexo 4.....	156
Anexo 5.....	159
Certificado de validación.....	159

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	54
Tabla 2.....	55
Tabla 3.....	56
Tabla 4.....	57
Tabla 5.....	58
Tabla 6.....	59
Tabla 7.....	60
Tabla 8.....	61
Tabla 9.....	62
Tabla 10.....	63
Tabla 11.....	64
Tabla 12.....	65
Tabla 13.....	66
Tabla 14.....	67
Tabla 15.....	68
Tabla 16.....	69
Tabla 17.....	70
Tabla 18.....	71
Tabla 19.....	72
Tabla 20.....	73
Tabla 21.....	74
Tabla 22.....	75
Tabla 23.....	76
Tabla 24.....	77
Tabla 25.....	78
Tabla 26.....	79
Tabla 27.....	80
Tabla 28.....	81
Tabla 29.....	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	54
Gráfico 2	55
Gráfico 3	56
Gráfico 4	57
Gráfico 5	58
Gráfico 6	59
Gráfico 7	60
Gráfico 8	61
Gráfico 9	62
Gráfico 10	63
Gráfico 11	64
Gráfico 12	65
Gráfico 13	66
Gráfico 14	67
Gráfico 15	68
Gráfico 16	69
Gráfico 17	70
Gráfico 18	71
Gráfico 19	72
Gráfico 20	73
Gráfico 21	74
Gráfico 22	75
Gráfico 23	76
Gráfico 24	77
Gráfico 25	78
Gráfico 26	79
Gráfico 27	80
Gráfico 28	81
Gráfico 29	82

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Socialización de la propuesta	99
Ilustración 2 Socialización de la propuesta	107
Ilustración 3 Socialización de la propuesta	107
Ilustración 4 Socialización de la propuesta	109
Ilustración 5 Socialización de la propuesta	109
Ilustración 6 Socialización de la propuesta	111
Ilustración 7 Socialización de la propuesta	112
Ilustración 8 Socialización de la propuesta	113
Ilustración 9 Socialización de la propuesta	114
Ilustración 10 Socialización de la propuesta	115
Ilustración 11 Socialización de la propuesta	116
Ilustración 12 Socialización de la propuesta	117
Ilustración 13 Socialización de la propuesta	118
Ilustración 14 Socialización de la propuesta	119
Ilustración 15 Socialización de la propuesta	120
Ilustración 16 Socialización de la propuesta	120
Ilustración 17 Socialización de la propuesta	122
Ilustración 18 Socialización de la propuesta	123
Ilustración 19 Socialización de la propuesta	124
Ilustración 20 Socialización de la propuesta	125
Ilustración 21 Socialización de la propuesta	127
Ilustración 22 Socialización de la propuesta	128
Ilustración 23 Socialización de la propuesta	130
Ilustración 24 Socialización de la propuesta	131
Ilustración 25 Socialización de la propuesta	132
Ilustración 26 Socialización de la propuesta	132
Ilustración 27 Socialización de la propuesta	135
Ilustración 28 Socialización de la propuesta	136
Ilustración 29 Socialización de la propuesta	137
Ilustración 30 Socialización de la propuesta	139
Ilustración 31 Socialización de la propuesta	141

Ilustración 32 Socialización de la propuesta	142
Ilustración 33 Socialización de la propuesta	143
Ilustración 34 Socialización de la propuesta	143
Ilustración 35 Socialización de la propuesta	145
Ilustración 36 Socialización de la propuesta	146

RESUMEN

El presente informe final recoge las experiencias y hallazgos de la investigación sobre el tema de los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de los Centros Educativos “Juan Montalvo” y “San Antonio” de la parroquia San Antonio, cantón Ibarra, con una Guía Didáctica como propuesta de mejoramiento. Para el efecto se seleccionó cuidadosamente el carácter, tipo y diseño de investigación que permitió recoger valiosa información relacionada con el tema y establecer las conclusiones como punto de partida para seleccionar una propuesta de mejoramiento de esta manera se seleccionó la metodología y las técnicas apropiadas, se ubicó el lugar del estudio así como la población. Las encuestas permitieron describir el fenómeno social, tal y como aparece en la realidad en este caso y llegar a la conclusión más importante del tema tanto de la encuesta aplicada a los docentes, cuanto de la ficha de observación, se concluye que la utilización de los juegos tradicionales en el aula del Primer Año de Educación General Básica estimula el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y psicosociales, presentan maduración fisiológica, psicosocial y emocional, mejoran el proceso de comunicación entre docentes y estudiantes, potencian el desarrollo de habilidades y destrezas, tanto más que se establece de modo general que los niños disfrutaban mucho de las clases cuando se les enseña jugando, escuchan con atención y se expresan con facilidad, responde con apertura suficiente en el implemento de actividades novedosas en cada juego practicado. Sobre esta información se procedió a seleccionar los juegos tradicionales que sean aplicables al trabajo de aula para estructurar la guía. La intencionalidad del diseño de la guía didáctica es facilitar el trabajo de las docentes y encontrar además la metodología y estrategias que mejoren la calidad del aprendizaje, la comunicación y motiven la participación de los niños/as de las Instituciones investigadas. El informe incluye además, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

ABSTRACT

The final formless present picks up the experiences and discoveries of the investigation on the topic of the traditional games that influence in the integral development of the children's of the First Year of Basic Education of the Educational Centers "Juan Montalvo" and "San Antonio" of the parish San Antonio, cantón Ibarra, with a Didactic Guide as proposal of improvement. For the effect it was selected the character, type and investigation design that it allowed to pick up valuable information related with the topic and to establish the conclusions like starting point to select a proposal of improvement carefully. This way it was selected the methodology and the appropriate techniques, the place of the study was located as well as the population. The surveys allowed to describe the social, such phenomenon like they appears in the reality in this case and to reach the most important conclusion in the topic: So much of the survey applied to the educational ones all of the observation record, it concludes that the use of the traditional games in the first year of basic education stimulates the development of abilities and motive dexterities and psychosocial, they present physiologic maturation, psychosocial and emotional, they improve the communication process among educational and students, potency the development of abilities and dexterities, so much more than they settles down in general way that the children enjoy much of the classes when they are taught playing, they listen with attention and they are expressed with easiness, they responds with enough opening in the implement of novel activities in each practiced game. About this information it proceeded to select the traditional games that are applicable to the classroom work to structure the guide. The premeditation of the design of the didactic guide is to facilitate the work of teachers and also find the methodology and strategies that improve the quality of the learning, the communication and motivate the participation of the children and girls of the investigated institutions. The report also includes the consulted bibliographical references and the corresponding annexes.

INTRODUCCIÓN

El estudio de la influencia de los juegos tradicionales en la formación integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica, de la Escuela “Juan Montalvo” y el Centro de Educación Inicial “San Antonio” de la parroquia San Antonio, cantón Ibarra, con una Guía Didáctica como propuesta de mejoramiento, es sin duda una cuestión de actualidad e importancia en la formación integral del grupo de niños investigado. Estas instituciones cuentan con docentes especializadas para asumir la responsabilidad de formar y proteger a los niños y niñas que la comunidad entrega bajo su cuidado; sin embargo, ha sido evidente que en el trabajo de aula, no se incorporan suficientes estrategias de aprendizaje que utilicen como recurso los juegos tradicionales más comunes y populares en la zona. Por esta razón, se hizo necesario elaborar una Guía Didáctica que proporcione al personal docente, las herramientas de trabajo más adecuadas para asumir con éxito el rol que cumplen en la formación de los niños/as.

El informe final está elaborado por capítulos, de acuerdo a los lineamientos establecidos por la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología; así el primero, es el planteamiento del problema, la delimitación, determinación de objetivos de la investigación y la justificación.

Al segundo capítulo, le corresponde el marco teórico y científico que permite la comprensión de las variables del estudio y que cuenta con las referencias bibliográficas pertinentes, así como el aporte personal de la investigadora.

En el tercer capítulo, se describe la metodología seleccionada para el estudio: diseño, tipo y enfoque de la investigación, metodología, técnicas e instrumentos, así como la población.

A continuación, se presenta el cuarto capítulo que contiene el análisis y la interpretación de los resultados de la investigación.

El quinto capítulo, recoge las conclusiones y recomendaciones de los hallazgos comprobados.

El sexto capítulo, es la Guía Didáctica con juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, la comunicación entre docentes y la participación de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica, de la Escuela “Juan Montalvo” y el Centro de Educación Inicial “San Antonio” de San Antonio, cantón Ibarra.

Para finalizar el informe se incorporan los impactos y difusión de la investigación, las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento humano, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, afectos y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo registran las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con éstas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio esencial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

Durante la edad escolar, el niño requiere de ejercicio físico y de la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. El juego con otros niños favorece también el desarrollo de sus rasgos de carácter y personalidad. Por ello, la práctica constante de la actividad física y el deporte se hace indispensable para su pleno desarrollo.

Visto de esta manera, es posible proponer al juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos lleva a lograr el aprendizaje de la "lógica de las cosas". El juego puede ser usado como método de

enseñanza (el maestro guía el juego) y como método de aprendizaje (el alumno participa jugando en su aprendizaje).

El juego es también la expresión fiel de las culturas en las que se desarrolla. Nuestros pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

Una reciente política de estado, vigente en el Ecuador, aplicada a través de la actualización curricular y su aplicación en los diferentes niveles educativos privilegia la necesidad de promover una auténtica cultura e identidad nacional, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano, la preservación de la naturaleza, la formación ciudadana, la práctica de valores propios de su identidad socio cultural y autenticidad en el contexto latinoamericano y mundial.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural coherente con el proceso de transformación del Estado, incorpora normas y disposiciones que regulan la aplicación del rediseño curricular y las complementa con otras necesarias para conducir de manera eficaz el sistema educativo hacia el mejoramiento de la calidad y formación de las nuevas generaciones, buscando desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

La pertinencia de este enfoque, se refuerza si se considera además, que la Declaración de los Derechos de los Niños, en el artículo 7, estipula:

“El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que

favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

El plano de igualdad en el que los Derechos del Niño se regulan en el ámbito universal, genera la obligación del Estado de instrumentar el marco jurídico interno y las políticas adecuadas que logren una verdadera aplicación que se evidencie por principio, en un Sistema Educativo inclusivo, integrador y centrado en el ser humano, que gestione oportunidades para la formación de los individuos desde su niñez, con principios que les permitan reconocerse en su diversidad, integrarse y potenciar su desarrollo intelectual, físico y psicológico, dotado de destrezas y capacidades que le permitan interactuar armónicamente, en un amplio medio socio cultural y económico.

Es necesario orientar el esfuerzo del proceso educativo para lograr una interacción social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo el principio de solidaridad, contando con un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos tradicionales populares, en el Centro de Educación Inicial San Antonio que se va adecuando progresivamente de acuerdo a los requerimientos en el nivel inicial y primer año de educación básica. El Centro recibe a un elevado porcentaje de la población infantil del sector y está compuesto por 4 paralelos con un total de 105 párvulos, posee un amplio espacio verde e infraestructura

adecuada, situada a pocos pasos del parque central, cuenta con personal docente calificado; para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identidad de los niños.

Por otra parte, se tomó en cuenta también al Centro Educativo de Primer Año de Educación General Básica Juan Montalvo, de la Parroquia de San Antonio de Ibarra, que en el año 2011 incorporó a su oferta el Primer Año de Educación General Básica; y en la fecha actual cuenta con 30 párvulos que continuarán en esta escuela que cuenta con personal docente calificado, para satisfacer la demanda local de sus servicios.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los Juegos tradicionales de la provincia de Imbabura, son la expresión cultural de un pueblo que mantiene vivas las tradiciones culturales ancestrales y conserva en su memoria transmitiéndola de generación en generación, sus expresiones a través del juego y otras actividades en las que se demuestra su verdadera riqueza y creatividad.

Sin embargo, con las modificaciones del estilo de vida de la población, el desarrollo tecnológico unido a la influencia de otras manifestaciones culturales incorporadas a la sociedad ecuatoriana a través de los medios de comunicación en el fenómeno socio económico y cultural de la globalización, se corre el riesgo de perder la tradición por el dominio de culturas extranjeras que han sido fácilmente acogidas por la niñez y adolescencia, sectores de la población que por su nivel de madurez es presa fácil de influencias de esta naturaleza, que distorsionan su formación personal y su identidad cultural.

El estilo de vida actual de la familia actual, obliga a los padres a trabajar fuera de casa y hasta a abandonar sus hogares buscando

mejorar la calidad y condiciones de vida, en las grandes ciudades o en el extranjero. Este fenómeno social que golpeó profundamente a la sociedad ecuatoriana en la última década, ha privado a niños/as y adolescentes del calor de la familia y el disfrute de una infancia placentera y protegida. Niños obligados a dejar los juegos, para asumir responsabilidades, a madurar antes de crecer, en hogares desintegrados por triste fenómeno de la migración.

Es indudable que la educación en la primera infancia incorpora el juego como principal estrategia de aprendizaje; pero ésta se aborda con una visión funcional de único impacto, sin considerar ejes transversales que potencien y desarrollen la identidad cultural y la formación ciudadana de los niños/as.

El consumo excesivo de recursos tecnológicos en el hogar: la televisión, video juegos, internet, acaparan la atención y el tiempo libre de los niños y hasta de sus familias, razón por la que el juego espontáneo o dirigido, al aire libre o en el hogar, está perdiendo espacio e interés para su práctica como actividad física, lúdica y de aprendizaje infantil.

La inclusión de nuevos juegos por los medios tecnológicos conlleva que desaparezcan de sus escenarios habituales los juegos tradicionales, muy a pesar del esfuerzo desplegado por pedagogos, investigadores y otras personas empeñados en perpetuarles en la memoria de sociedad del futuro.

Las generaciones actuales de adultos, han ido perdiendo progresivamente la memoria y la práctica cultural de los juegos tradicionales y por lo tanto, no demuestran interés para enseñar a sus hijos/as estas sanas costumbres necesarias para el crecimiento de los pequeños.

En los Centros Educativos, se tratan las disciplinas de modo formal y tradicional, sin incorporar el juego como estrategia de aprendizaje, situación que provoca cansancio, desinterés y escasa participación infantil en los temas tratados. El juego en la escuela, se convierte en el modo habitual de entretenimiento de los niños/as durante los periodos de descanso.

Los juegos tradicionales han sido transmitidos desde los ancestros a sus descendientes, independientemente de su alcance territorial, pues en ocasiones su práctica resulta universal.

La familia y la escuela, son consideradas elementos protagónicos en la transmisión, fomento, práctica y rescate de las formas tradicionales lúdicas, dada la influencia que llegan a ejercer en los niños, sobre todo en el proceso teórico práctico de aprendizaje y apropiación de estos juegos.

Es necesario entonces, intervenir en esta situación, procurando entregar a la familia y la escuela de una herramienta pedagógica que facilite la tarea formativa de los niños/as del Primer Año de Educación Básica en los Centros Educativos San Antonio y Juan Montalvo, con juegos tradicionales integrándoles como actividades complementarias en la enseñanza – aprendizaje impartida por los docentes, pues existe una vasta producción lúdica tradicional, un verdadero tesoro, un legado histórico cultural para la niñez que debe aprovecharse en todos los ámbitos de su formación.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo integral de niños y niñas de los Centros de Primer Año de Educación

General Básica de la parroquia de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura, en el periodo escolar 2012?

1.4. DELIMITACIÓN DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN

1.4.1. Espacial

El presente investigación se realizó en los Centros Educativos de Primer Año de Educación General Básica “San Antonio” y “Juan Montalvo” de la parroquia San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura.

1.4.2. Temporal

La investigación se cumplió en el primer semestre del año 2012, es decir, durante los meses de enero a junio.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de niños y niñas de los Centros de Primer Año de Educación General Básica de la parroquia de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura, en periodo escolar 2012.

1.5.2. Objetivos Específicos

- ✓ Diagnosticar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo.

- ✓ Identificar las dificultades y limitaciones en la aplicación de estrategias metodológicas que incorporen juegos tradicionales, orientadas al desarrollo integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica.
- ✓ Estructurar los fundamentos teóricos y científicos que permitan la comprensión de las variables de la investigación.
- ✓ Proponer la aplicación de estrategias metodológicas alternativas basadas en juegos tradicionales, orientadas a mejorar la comunicación, cooperación y participación de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de los Centros Educativos “San Antonio” y “Juan Montalvo” en el proceso de aprendizaje.
- ✓ Socializar la Propuesta con docentes y padres de familia de los Centros Educativos investigados.

1.6. JUSTIFICACIÓN

En la Parroquia de San Antonio de Ibarra, al igual que algunas partes de nuestro país los juegos tradicionales han sido un punto de encuentro entre familias, amigos, vecinos, etc. También se podría decir que han sido los juegos la pauta de la imaginación, la comunicación, la sociabilización, el encuentro, el desarrollo de habilidades y destrezas, etc.

Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar la imaginación, creatividad, conocimiento empírico –cognitivo, valores, actitudes que son factores esenciales que consolidan la identidad cultural y la memoria no escrita de los pueblos. La inexistencia de fuentes documentales que recopilen estas vivencias históricas ha sido un factor limitante en su difusión; pues, los pocos libros existentes están dedicados a público adulto y los recursos de material didáctico dirigidos a los niños/as no incorporan la argumentación histórico cultural que reivindique su origen y

el valor de la tradición que se transmite hasta las generaciones actuales y que debe motivar el sentimiento de orgullo y pertenencia.

El presente trabajo de investigación que recoge las experiencias vivenciales de la investigadora en su proceso de formación unida a la teoría pedagógica asimilada en el transcurso de la carrera, aspira convertirse en un aporte importante para la práctica docente de futuras maestras parvularias, como fuente de consulta y referencia que puede ser utilizada en el trabajo de aula con niños/as de 5 a 6 años de edad, en los Centros Educativos del Nivel; beneficiará de modo directo a los niños y familias con la posibilidad de facilitar un reencuentro de los hogares en el uso adecuado y constructivo del tiempo libre.

Como Egresada de Educación Parvularia, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte experta en el tratamiento de la Aplicación de Juegos Tradicionales en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica. Se ejecutará la elaboración de una guía didáctica que será de gran ayuda para docente desarrollando un aprendizaje integral.

Se trata de una investigación factible porque se cuenta con la colaboración, participación y aporte de autoridades y docentes de los Centros Educativos Investigados, de los padres de familia que han demostrado mucho interés en modificar sus hábitos para incrementar el tiempo compartido en el proceso de formación de sus hijos. Se dispone de material bibliográfico, documental y fuentes verbales de información relacionadas con la práctica de los juegos tradicionales locales; y, de los recursos económicos necesarios para su financiamiento.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Fundamentación Filosófica

2.1.1.1. Teoría Humanista

ROGERS (1961) expone entre sus convicciones básicas, la subjetividad del individuo **“cada persona vive en su mundo específico y propio, y ese mundo privado es el que interesa a la teoría, ya que es el que determina su comportamiento”** (pág. 12)

El individuo percibe sus experiencias como una realidad, y reacciona a sus percepciones. Su experiencia es su realidad. En consecuencia, la persona tiene más conciencia de su propia realidad que cualquier otro, porque nadie mejor puede conocer su marco interno de referencia.

Según el autor: **El individuo posee la tendencia inherente a actualizar y desarrollar su organismo experienciante, (proceso motivacional), es decir, a desarrollar todas sus capacidades de modo que le sirvan para mantenerse y expandirse. Según este postulado, acepta una única fuente de motivación en la conducta humana: la necesidad innata de auto actualización (ser, lo que podemos llegar a ser, ser nosotros mismos, convertir la potencia en acto). Opina que no es relevante para una teoría de la Personalidad elaborar una relación de motivaciones puntuales (sexo, agresividad, poder, dinero, etc.). El hombre sólo está movido por su tendencia a ser, que en cada persona se manifestará de forma distinta. (pág.14)**

En la tendencia a la actualización concluyen, por un lado, la tendencia a conservar la organización, obtener alimento y satisfacer las necesidades de déficit (aire, agua, etc.), y por otro, la tendencia a crecer y expandirse, lo que incluye la diferenciación de órganos y funciones, la reproducción, la socialización y el avance desde el control externo a la autonomía. Se podría considerar que el primer aspecto guarda relación con el concepto tradicional de “reducción de la tensión” (equilibrio), mientras que la segunda parte implicaría otro tipo de motivaciones, como la búsqueda de tensión o la creatividad (desequilibrio que se resuelva posteriormente en un equilibrio más complejo y maduro).

Esta tendencia al auto-actualización es considerada como una motivación positiva que impulsa al organismo a progresar, y que va de lo simple a lo complejo; se inicia en la concepción y continúa en la madurez.

Rogers (1961) define “**cuatro características básicas:**

- 1. Es organísmica (natural, biológica, una predisposición innata).**
- 2. Es activa (constante, los organismos siempre están haciendo algo, siempre están ocupados en su crecimiento, aunque no lo parezca).**
- 3. Direccional o propositiva (intencional, no es aleatoria ni meramente activa), y;**
- 4. Es selectiva (no todas las potencialidades se realizan). “La meta que el individuo ha de querer lograr, el fin que, sabiéndolo o no, persigue, es el de volverse él mismo “. La evidencia que apoya esta motivación es la práctica clínica de Rogers, que le muestra que, incluso en los casos de depresión aguda, se aprecia la tendencia a continuar el desarrollo (se aprecia que “hay una persona intentando nacer”).**

El niño interactúa con su realidad en términos de esta tendencia a la actualización. Su conducta es el intento del organismo, dirigido a un fin, para

satisfacer la necesidad de actualización (de ser) en el marco de la realidad, tal como la persona la percibe (proceso conductual). La conducta supone una satisfacción de las necesidades que provoca la actualización, tal como éstas son percibidas en la realidad fenoménica, no en la realidad en sí. Es la realidad percibida la que regula la conducta, más que el estímulo o realidad “objetiva”, (un bebé puede ser tomado en brazos por una persona afectuosa, pero si su percepción de esta situación constituye una experiencia extraña o aterradora, es esta percepción la que influirá en su comportamiento). Así, la Psicología de la Personalidad ha de ser ante todo Psicología de la Percepción, que estudie de qué formas diferentes las personas forman su campo fenoménico.” (p.16)

Junto al sistema motivacional de auto-actualización, existe un sistema valorativo o regulador igualmente primario. Desde la infancia, la persona está desarrollando permanentemente un proceso orgánico de autoevaluación que tiene como criterio la necesidad de actualización. Las experiencias que son percibidas como satisfactorias de esta necesidad se valorarán positivamente, y las no percibidas como satisfactorias se valorarán negativamente. En consecuencia, el niño evitará las experiencias valoradas negativamente y se aproximará a las positivas.

2.1.2. Fundamentación Epistemológica

2.1.2.1. Teoría Epistemológica Racionalista

De acuerdo con esta tendencia del pensamiento humano, según HERNÁNDEZ, G. (2008)

“En el sujeto predomina el acto del conocimiento. El acto propiamente cognoscitivo se da en el sujeto como tal, produciendo en sí mismo una modificación al salir hacia el objeto para aprehender sus propiedades, lo que se conoce como el acto del pensamiento. Del racionalismo surge el paradigma cognitivo cuyas ideas centrales son:

recuperar y desarrollar la mente humana, en el nivel de conocimiento adecuado, los comportamientos no son regulados exclusivamente por el medio externo, sino además por las representaciones que el sujeto ha construido en relación con el entorno.

Desde este punto de vista, el sujeto deja de ser una tabla que acumula conocimientos por asociación de imágenes sensoriales, sino que organiza tales representaciones dentro de su sistema cognitivo general o sistema de memoria. El sujeto es un agente activo cuyas acciones dependen en gran medida de las representaciones o procesos internos que él ha elaborado como producto de sus relaciones previas con el entorno físico y social.”
(pág.124)

De esta teoría entonces, surgen las estrategias de aprendizaje que están orientadas a buscar la interiorización y construcción de nuevos conocimientos partiendo, por una parte de las experiencias externas que luego serán asimiladas, procesadas y transformadas a través de sus propios pensamientos o es que más mentales.

2.1.3. Fundamentación Sociológica

2.1.3.1. Teoría Socio Crítica

Según OÑORO MARTÍNEZ, Roberto Carlos, (2008) la teoría socio crítica: “Se centra en el revelar inconsistencias y contradicciones de la comunidad para la transformación por medio de una acción comunicativa y la formación redes humanas para realizar procesos de reflexión crítica y creando espacios para el debate, la negociación y el consenso.” (pág.23)

Vista desde esta perspectiva, la educación, deviene como un fenómeno estrechamente ligado a las condiciones de vida de la población, que sólo puede ser explicado por medio de un enfoque integral y sistémico. Es un proceso inmerso en la dinámica social donde se pueden identificar seis

grandes dimensiones: biológica, ecológica, sociológica, psicológica y económica.

2.1.4. Fundamentación Psicológica

2.1.4.1. Teorías Cognitiva

Según PONCE (2005) “El modelo pedagógico de esta corriente representa a un sujeto capaz de movilizar sus procesos cognitivos con estrategia y eficacia a la hora de afrontar la solución de problemas y de tomar decisiones importantes. Desde el modelo pedagógico que sugiere esta corriente, se pretende que el estudiante logre una preparación tal que le permita conocer y reconocer – meta cognición – los procesos y habilidades que moviliza al momento de aprender”(pág. 56)

Una pedagogía orientada por el cognitivismo tiene por objeto, formar un sujeto capacitado para construir sus propios sistemas de pensamiento y de inferir el conocimiento de los objetos, fenómenos y procesos, no como algo “acabado” o “terminado”. Para el logro de estos propósitos, se presentan al estudiante actividades de resolución de problemas que le permitan descubrimientos y conocimientos personales, desde un plano individual o en colaboración con otros.

La concepción cognoscitiva enfatiza que el aprendizaje ha de partir de las necesidades y de los intereses del niño quien elabora su proceso de aprendizaje, a desde la experiencia de sus propios aciertos y errores, ambos necesarios en toda construcción intelectual, las relaciones afectivas y sociales juegan un papel esencial en el proceso de aprender y los mundos escolares y extraescolares no pueden dissociarse, es decir, han de formar un todo.

Según BARNES y ARANCIBIA (2004) “También se ha considerado como aporte importante en esta fundamentación a la pedagogía activa que se basa en el aprender haciendo: el niño no es un ser hecho, sino un ser por realizar, que forma parte de una historia y cuyo comportamiento está influido por leyes psicológicas” (pág. 14)

Aseveración que permite inferir que la educación debe ayudar al estudiante a desarrollar su autonomía como individuo y como ser social, donde el aprender es criticar, investigar, transformar la realidad. Propósito que se logra cuando la escuela se convierte en un ambiente donde el niño encuentra comunicación, posibilidad de crítica y de toma de decisiones, apertura frente a lo que considera verdadero, como su nombre lo indica, una pedagogía activa exige que el educando sea sujeto de su aprendizaje, un ser activo, en vez de alguien meramente pasivo y receptivo, para ello el maestro debe ser guía y orientador, una persona abierta al dialogo.

El aprender haciendo implica una metodología flexible que permita el logro de objetivos personales, participación activa en el aprendizaje y retroalimentación de la experiencia, técnicas que lleven al niño a experimentar, vivencias, sacar provecho de los errores, responsabilizarse de su proceso de aprendizaje y aprender a autoevaluarse, contenidos llenos de significado, que estimulen al cambio e integren la teoría con la práctica.

Como parte de la fundamentación pedagógica por su importancia en todo acto educativo se ha considerado los pilares de la educación que plantea la UNESCO (2009), que son: “Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a vivir juntos, Aprender a ser y Aprender a emprender en los que hace referencia el papel de las emociones haciendo hincapié en la

necesidad de educar la dimensión emocional del ser humano junto a su dimensión cognitiva” (pág. 32)

- Aprender a conocer: lo que equivale a dominar los instrumentos del conocimiento. Pero asegura que los métodos que deben ser utilizados para conocer deben favorecer el placer de comprender y descubrir, es decir, factores emocionales unidos al aprendizaje que lo potencian y lo hacen estimulante.
- Aprender a hacer: lo que implica adquirir una formación para poder desempeñar un trabajo y a la vez una serie de competencias personales, como trabajar en grupo, tomar decisiones, crear sinergias, etc. Estas son competencias que forman parte de la Inteligencia Emocional.
- Aprender a convivir y trabajar en proyectos comunes: este es uno de los retos para este siglo, donde la convivencia entre personas diferentes nos obliga a descubrir lo que tenemos en común y a comprender que todos somos interdependientes. Pero para descubrir al otro, antes tenemos que descubrirnos a nosotros mismos, hace referencia a competencias propias de la inteligencia emocional, como el autoconocimiento, la empatía y la destreza social.
- Aprender a ser: refiriéndose al desarrollo total y máximo posible de cada persona, a su proceso de autorrealización hacia la educación integral y la necesidad de educar con inteligencia emocional.

En este contexto, GINER (2011) define el juego como: “El recurso pedagógico por excelencia. Según el autor, la grandeza de los juegos en el terreno del trabajo del aprendizaje es enorme, resultando de este modo una actividad a la que recurren los pedagogos para trabajar diferentes habilidades de aprendizaje, aparte de la larga tradición que existe en

relación al trabajo de valores mediante el juego. El juego con su vertiente lúdica permite potenciar diferentes habilidades que permiten establecer una relación más positiva con los niños y prepararlos para desarrollar sus potencialidades para la vida adulta.” (pág. 18)

El juego es una preparación de las funciones que deben desarrollarse a plenitud en la vida adulta puesto que contribuye eficazmente para crear las condiciones y el desarrollo de habilidades que permitirán una actuación adulta eficiente.

Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando es niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Pensamiento teórico de Jean Piaget

Teoría de los Estadios

Cuadro 1

A partir de	ESTADIO DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensorio-motor	Funcional/ construcción
2 años	Pre operacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

Fuente: www.tecmaestriassenlinea.mx/Ecuador

El ejercicio, el símbolo y la regla

Piaget manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que definen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensorio-motores, que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal.

El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensorio-motor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente. La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta. Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensorio-motora, representativa y reflexiva).

El juego de ejercicio o juego sensorio-motor.

El niño desde que nace realiza de manera muy constante movimientos con su cuerpo que lo producen un gran placer. Igualmente, desde pequeño, intenta coger los objetos más cercanos del mundo que le rodea. Entre los principales objetos por los que muestra un gran interés están los demás seres humanos con los que inicia los primeros juegos de interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando un momento.

El juego simbólico o de ficción.

A partir de los dos años el niño empieza a ser capaz de representar objetos que no están presentes. Es la etapa del desarrollo del lenguaje que facilitará en gran medida la aparición de los juegos simbólicos. Predomina la actividad de fingir y el “como si”; es decir, los niños en esta época de su vida se les puede ver jugar con una escoba como si fuera un caballo, dar piedras a una muñeca como si fuese comida, etc. lo importante a estas edades no son las acciones sobre los objetos, sino lo que unas y otros representan. Jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción (Vygotsky).

Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado “juego en paralelo” en el que cada jugador despliega su propia fantasía. Piaget nos dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño.

El juego de reglas

Alrededor de la edad “mágica” de los siete años, el egocentrismo característico de edades anteriores empieza a disminuir y aparece lo que se denomina juego de reglas. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc. que son muy aceptados por la casi totalidad de los adultos. El niño comienza a comprender que la regla no es una imposición externa y fija, sino que puede ser pactada por los jugadores intervinientes de la actividad lúdica en cuestión. Pero una vez acordadas, las reglas no se pueden infringir ya que equivaldría a arrebatar la ilusión al juego. Esta etapa se caracteriza por tener un marcado origen cultural. Cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.

2.1.5. Fundamentación Pedagógica

2.1.5.1. Teoría Naturalista

Según Romero (2010) “El modelo pedagógico naturalista, se fundamenta en las potencialidades que posee internamente el sujeto. Esta fuerza, que emana del interior, es la que le permite al alumno asimilar el conocimiento. Se respeta y se valora el desarrollo espontáneo del alumno a través de sus experiencias vitales y su deseo de aprender.” (pág. 1)

La educación es un proceso natural, es un desenvolvimiento que surge dentro del ser y no una imposición. Es una expansión de las fuerzas naturales que pretende el desarrollo personal y el desenvolvimiento de todas las capacidades del niño para conseguir una mayor perfección. Aspira también a formar al niño como ser social en función del bienestar de los demás. La formación humana pasa a ser una preocupación social.

Según la autora, “Rousseau propone la vía de la transformación interna del hombre por medio de la educación, de ahí que su papel en el desarrollo de las ideas pedagógicas sea de vital importancia.

Para Rousseau la educación debe llevarse a cabo desde este Naturalismo, ha de realizarse con la naturaleza, basándose en dos principios normativos: La educación debe llevarse a cabo conforme a la naturaleza y la primera educación debe ser puramente negativa.

En particular, los principios de la didáctica de Rousseau son los siguientes: Enseñar por el interés natural del niño y nunca por el esfuerzo artificial, de ahí resulta que sigan vigentes sus postulados de abandonar todo antes de fatigar al niño y de desgastar su interés inútilmente, siendo

preferible que aprenda poco a poco, a que haga algo en contra de su voluntad y libertad.

Educación activa o auto activa, es la ventaja de aprender por nosotros mismos, pues no debemos de acostumbrarnos a una servil sumisión a la autoridad de los demás, sino que, ejercitando nuestra razón, adquiramos cada vez más ingenio para conocer las relaciones de las cosas.

Emilio Rousseau establece tres postulados que deben guiar a la acción educativa:

- Considerar los intereses y capacidades del niño.
- Estimular en el niño el deseo de aprender.
- Analizar qué y cuándo debe enseñarse al niño en función de su etapa de desarrollo.

Existen múltiples teorías educativas, cada una responde a una concepción de la relación entre la educación y el desarrollo. Para unas, la educación debe esperar a que el desarrollo ocurra; para otras, es un proceso donde ambos ocurren simultáneamente; para otros, la educación antecede y guía el desarrollo. Cada enfoque tiene una forma particular de concebir la práctica pedagógica.

Según ESTEVA, (2006) Partiendo sobre la base de las ideas de Vigotsky, y teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo. Adoptar del enfoque histórico cultural es, “fundamentalmente, adoptar una posición humanista y optimista: la personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentran íntimamente ligados a las experiencias educativas y culturales en general que el individuo recibe, el hombre es educable.” (pág. 3)

Vygotski creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive: Socialización: contexto familiar, escolar, amigos... Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, tradiciones.

b. El juego como factor de desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

Reconocer el papel rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador pues representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico cultural, la personalidad se forma y el proceso de su

formación ocurre desde que el niño nace y continúa hasta llegar a la edad adulta; su formación tiene lugar en las diferentes actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, en la comunicación que a partir de ellas establece. Pero este proceso no ocurre de igual forma en todas las edades ni en todas los tipos de actividades; existen tipos de actividad fundamental para cada momento del desarrollo, que contribuye de manera significativa, por cuanto responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse reconociendo en primer lugar que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un plano relevante; sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener también una influencia decisiva en esta etapa específica del desarrollo.

En la edad preescolar, el juego es la actividad fundamental.

Para ESTEVA, (2006) **“Sobre una base de las distintas teorías que lo explican, existen múltiples formas de utilización pedagógica del juego. En América Latina, se pueden citar teorías que impulsan desde la ausencia casi total de juego, porque solo implica placer, y por ello entra en contradicción con los objetivos de aprendizaje de la institución, hasta la utilización didáctica en extremo; sin olvidar la práctica del juego como recreación, para liberar emociones y energía, lo que supone un “dejar hacer” en el juego, es decir, una actividad donde el adulto queda prácticamente marginado.”** (pág. 4)

Asumiendo el enfoque histórico cultural de esta actividad, su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera

significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

Esos procedimientos de dirección pedagógica no entran en contradicción con el carácter independiente de esta actividad, por el contrario, van encaminadas a potenciarlo. Para ello, el adulto juega con los niños, y desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y si fuera necesario demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de objetivos educativos, y sin perder de vista además, las necesidades de los niños, sus intereses, propiciando su iniciativa, su creatividad.

Al asumir la teoría del juego como actividad fundamental, se ubica en el centro del currículo y se proyecta su utilización en diferentes momentos del proceso educativo y de acuerdo con ello, se conciben formas particulares de participación del educador, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, debiendo diferenciarse el juego como tal, de la utilización de procedimientos lúdicos para elevar el tono emocional en una actividad didáctica, para tratar determinados contenidos del programa.

El juego como herramienta didáctica debe propiciar la socialización de los niños, contribuir a su desarrollo en otras esferas. La intervención orientadora del adulto debe potenciar de manera significativa las posibilidades educativas del juego, posibilidades que llevan implícito el “saber jugar” por parte de los niños, y el “saber dirigir” por parte de los educadores para elevar el nivel de desarrollo de los niños en esta actividad, es decir, lograr que los niños dominaran los modos de actuar y de relaciones en el juego y a partir de ese dominio, pudieran ser independientes y creativos en esta actividad; que los niños llegaran a realizar por sí mismos juegos bien estructurados, con un alto nivel de independencia e imaginación y en los cuales, las relaciones tanto lúdicas como reales sean estables, siendo capaces de resolver por sí mismos las

discrepancias que pudieran surgir entre ellos. Se garantiza así, la influencia positiva de la actividad lúdica sobre la esfera social y la intelectual.

2.1.6. Desarrollo de Indicadores y Variables

2.1.6.1. El Juego

Según el Diccionario Océano Uno (2010), el juego es definido como “la actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia; en ocasiones, se realiza por motivo extrínseco” (p. 469).

El juego es una forma de comunicación abierta entre las personas, a través de él, se transmiten ciertos comportamientos y actitudes.

El juego como actividad recreativa e interactiva, es importante para el niño y la niña, ya que por medio de éste, exteriorizan y canalizan sus emociones, intereses e imaginación, adquiriendo, a la vez, responsabilidad, socializando con otros niños, niñas y adultos.

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Según ORTEGA, R. (2004)“**El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos 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**” (pag.14)

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

2.1.6.2. Características del juego

En la página web www.wikipedia.org que recoge criterios de varios autores, quienes en sus definiciones incorporan una serie de características comunes y representativas:

- ✓ Es una actividad placentera
- ✓ El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
- ✓ El juego tiene un fin en sí mismo
- ✓ El juego implica actividad
- ✓ El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- ✓ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- ✓ El juego es una actividad propia de la infancia
- ✓ El juego es innato
- ✓ El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- ✓ El juego permite al niño o la niña afirmarse
- ✓ El juego favorece su proceso socializador
- ✓ El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- ✓ En el juego los objetos no son necesarios
- ✓ El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

- ✓ Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- ✓ Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- ✓ Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- ✓ El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- ✓ Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

2.1.6.3. Clasificación de los juegos

Cuadro 2

TIPOS	DESCRIPCIÓN
Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestima

Fuente: www.tecmaestriassenlinea.mx/Ecuador

De la misma manera que no se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que corresponden a cada etapa del desarrollo, tampoco pueden englobarse todos los juegos del niño en una sola

categoría. Por el contrario, hay tal diversidad de ellos que se hace difícil su clasificación.

Un primer intento de sistematización de las distintas variedades de actividades lúdicas podría ser el propuesto por WOLFF, (2003) citado en HERNÁNDEZ, Pedro. (2001), distinguió los juegos que se valen de objetos reales de aquellos otros que lo hacen con objetos imaginarios. “No hay que sobrevalorar el realismo de tales objetos, pues jamás alcanzan el significado que podemos atribuirle los adultos. En este sentido es bueno recordar que dado el franco predominio de la asimilación en esta actividad infantil, una ramita de árbol es equiparable a un juguete sofisticado, al que en ocasiones puede sustituir sin desventaja alguna.”(pág.6)

Wolff nos informa también que los materiales de construcción son los predilectos de los niños en la etapa preescolar. Sin embargo los primeros juegos no emplean formas materiales, y son simplemente ejercicios de las diversas funciones corporales.

Algo más adelante surgen los denominados "juegos hedonísticos", basados tan sólo en la obtención de placer sensorial o motriz. No es nada fácil diferenciar este tipo de juego del inmediatamente anterior. En realidad este tipo de juego no desaparece sino que pasa a integrarse con los otros como uno de sus componentes básicos. WOLFF, (2003) citado en HERNÁNDEZ, Pedro. (2001) señala que:

“En este orden de ideas cabe recordar que la obtención de placer no ligado a ningún fin fisiológico "utilitario", es un esquema matriz desde el que luego se diferenciarán juego y sexualidad, como dos formas de desarrollo de una misma raíz ontogenética. A su vez ambas actividades se integrarán a otras funciones para expresar, a lo largo de los años, el goce que produce la

gratificación de necesidades en niveles superiores de organización del ser.” (pág. 8)

Más tarde aparecen los juegos "de desorden", con sus variantes "de destrucción" y "de arrebató" que adquiere significados importantes como el desquite por frustraciones sufridas, y, sobre todo, el de constituir un primitivo modo de autoafirmación.

La otra variedad de juegos "de desorden", el juego "de arrebató", ha sido pragmáticamente delimitada por GARCÍA SICILIA, J.; IBÁÑEZ, ELENA Y OTROS (2009): **"Empujar lo más posible, gritar lo más que se pueda, arreglárselas para caer y arrastrar a todo un grupo en la caída, con grandes carcajadas, son juegos de arrebató. Están los juegos solitarios como (...) girar sobre sí mismo lo más rápidamente posible hasta la caída final". Al juego funcional se le ha hecho un agregado hedonístico que se realiza sobre nuevos niveles de control motriz y de interacción social. En este último sentido puede decirse que estos juegos, todavía bastante individualistas, significan ya un contacto con el otro y el correspondiente intento de controlar la situación.**" (pág. 11)

Inmediatamente aparecen los "de construcción", regidos al principio por la exploración de la propia motricidad, y luego puestos al servicio de la necesidad de orden y exploración del medio exterior. Superpuestos a los anteriores pueden observarse los "de regla arbitraria", progresivamente infiltrados en los "de imitación", hasta desembocar ambos en los "de desarrollo dramático". (pag.12)

WOLFF, (2003) op.cit.: **"La forma más compleja de actividad lúdica es la que se rige por reglas estables. Estas reglas se van imponiendo progresivamente sobre la impulsividad infantil, la cual es responsable de que, por lo menos en un comienzo, los jugadores necesiten la intervención de los adultos o de niños más grandes para el sostenimiento del cuerpo normativo. Poco a poco esta presencia será sustituida por la imitación, y luego por la identificación, con lo que las reglas terminan siendo**

asumidas por cada uno de los participantes, y por el grupo. En este sentido aquella impulsividad, aunque cada vez más controlada, es la que nos ayudará a entender el carácter oscilante de las reglas, y la mediocridad de los resultados en un grupo de niños menores.” (Pág.14-15)

Esta aparición y ulterior afianzamiento de las reglas implica un nivel superior de autoafirmación, y manifiesta con claridad el proceso de socialización. A través de este desarrollo surgen en plena etapa escolar los juegos que se han denominado "sociales", y que desembocarán en los "de grupo organizado" y en los "tradicionales". Estos dos últimos tipos de juego favorecen la integración del niño en equipos deportivos, y éstos, a su vez, al permitir combinar solidaridad y competitividad -no destructiva-, enriquecen la vida social, por lo que merecen el calificativo de psicosociales.

Los dramáticos se hacen más complejos, pero van disminuyendo en su frecuencia como precio de la creciente vergüenza frente a los pares. Los de regla arbitraria se exageran, manifestándose un claro predominio de los juegos de proeza motriz en los varones, y los de imitación colectiva en las mujeres, los que, en ambos casos, se encuentran confundidos con actitudes poco conscientes de seducción mutua.

2.1.6.4. El juego y la socialización

El juego es el lugar privilegiado para el desarrollo de las relaciones sociales.

La captación de la realidad del ambiente psicológico presenta en los adultos una adecuada estratificación. Así, en ellos es posible separar con nitidez lo fáctico de lo deseado. Por ello encontraremos tanto niveles de pensamiento más realistas, muchas veces impuestos por lo inalcanzable,

como niveles de menor realismo, en algunos de los cuales se mueven sueños e ilusiones. Si bien existe gran influencia y permeabilidad entre tales niveles, al mismo tiempo los límites entre ellos son bastante precisos, salvo en ciertas situaciones de mayor tensión.

Por el contrario el ambiente psicológico infantil ha sido caracterizado, según CALERO Mavilo, (2005), porque "la diferenciación de los diversos grados de realidad es mucho menos marcada, y las transiciones entre los niveles de realidad y de irrealidad se verifican mucho más fácilmente" (pág.18).

Según este autor, "el niño parte de una indiferenciación entre dichos niveles de realidad y de irrealidad, y le resulta difícil discernir entre imágenes eidéticas y percepciones, así como entre causalidad "mágica" y "animista". En esta primera etapa "nombre y cosa, acto y palabra mágica, no aparecen aun claramente separados" (pág.19).

De esa manera se confunden deseo y realidad en un sistema de codificación muy distinto del adulto, pero que persiste en los adolescentes y en aquellos adultos inmaduros para quienes todavía las ideologías resultan absolutas y sustituyen a los hechos. Será bueno aclarar que semejante confusión de niveles no es tan marcada en las conductas infantiles en general, sino particularmente en la situación de juego, que es aquella en la cual la sociedad infantil adquiere su mayor significación. Por ello tal situación puede ser considerada como la forma natural de interacción entre niños. Por lo mismo los grupos infantiles prácticamente nunca son fijos sino que por el contrario se caracterizan por lo cambiante de sus límites.

El liderazgo es un rasgo infaltable en los grupos de edad escolar. En un grupo de juego ese liderazgo se revela por la constante intervención en la actividad, la decisiva influencia en la elección del tipo de juego y en el

arbitraje para la aplicación de las reglas. El líder lúdico en ocasiones es tiránico y, como dice CALERO Mavilo, (2005), "siente por una especie de intuición psicológica, la atmósfera del grupo y obra en consecuencia. Es diplomático al mismo tiempo que un jefe. Raramente usa la violencia para hacerse obedecer" (pág. 21)

2.1.6.5. El juego y el desarrollo infantil

No es posible hablar del desarrollo infantil sin hablar del juego, por la gran significación que esta actividad lúdica tiene para los niños; actividad que se ha identificado desde la antigüedad por parte de filósofos, y en la actualidad por sociólogos, antropólogos y pedagogos.

El juego es una actividad que no tiene una meta de largo alcance, aunque si tiene objetivos inmediatos: brincar de aquí para allá, hacer una montaña de arena, volar un papalote etc. El juego es lo que los niños y los adultos hacen por divertirse, pero el hecho de que no tenga un propósito final, no significa que carezca de importancia o sea inútil.

En realidad es una actividad sumamente importante para casi todos los aspectos del desarrollo de los niños: social físico e intelectual, pues está estrechamente ligado a la exploración, a la curiosidad, a la actividad sensorio-motora, a la actividad social, a la imitación verbal y a otros procesos importantes y vitales en la vida de los niños y niñas.

El juego ayuda a establecer una posición con respecto a sus iguales y les enseña conductas de interacción social aceptables. Algunas de las funciones del juego en los niños son, por ejemplo: El juego de práctica (físico) es útil para desarrollar y ejercitar habilidades físicas, aumentar la fuerza muscular y también puede contribuir a una adecuada adaptación

social; además cuando implica exploración física, se vincula estrechamente con la atención y la coordinación de movimientos.

El juego imaginativo que tiene funciones muy distintas. La imaginación implica capacidades cognitivas importantes, relacionadas con la simbolización, imitación, anticipación y solución de problemas. La creciente conciencia de sí mismos y de la existencia de otros, ayudan significativamente a la comprensión gradual de que todos somos personas muy similares.

La autoconfianza, la autoestima, la seguridad, la capacidad de compartir y amar, e incluso las habilidades intelectuales y sociales, tienen sus raíces en las experiencias vividas por el niño a través del juego y el entorno familiar y social. En un ambiente escolar o familiar donde se respira un ambiente de cariño, de respeto, de confianza, de estabilidad, donde el aprendizaje ocurre de manera motivadora y creativa, los niños o niñas se crían y se desarrollan psíquicamente más sanos y seguros, y se relacionarán con el exterior de esta misma forma, con una actitud más positiva y constructiva hacia la vida.

En el sitio web <http://www.psicomaster.com/talleres-psicologia/Taller-habilidades-sociales-ninos.php>, se encuentra la siguiente definición: **“Se entiende por desarrollo psicosocial el proceso de transformaciones que se dan en una interacción permanente del niño o niña con su ambiente físico y social. Este proceso empieza en el vientre materno, es integral, gradual, continuo y acumulativo. El desarrollo psicosocial es un proceso de cambio ordenado y por etapas, en que se logran, en interacción con el medio, niveles cada vez más complejos de movimientos y acciones, de pensamiento, de lenguaje, de emociones y sentimientos, y de relaciones con los demás.”**

En este proceso, el niño va formando una visión del mundo, de la sociedad y de sí mismo, al tiempo que adquiere herramientas

intelectuales y prácticas para adaptarse al medio en que le toca vivir y también construye su personalidad sobre las bases del amor propio y de la confianza en sí mismo.

De acuerdo a esta información, no sorprende la correlaciones positivas que existente entre el juego y el nivel de desarrollo cognitivo de los niños en edad infantil.

2.1.6.6. El juego como instrumento en el desarrollo integral del niño

El juego es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz sino que además incrementará su capacidad intelectual social moral y creativa.

Su práctica le permitirá aumentar el caudal de experiencias psicomotrices, coordinación general y específica interactuando con el medio circundante mientras que durante su exploración lo pone en contacto con los diferentes objetos captando así sus formas colores tamaños y texturas.

A medida que el niño juega adquiere valores fundamentales para poder vivir en sociedad tales como el ser cooperativo, honesto y respetar su propia persona como a los demás pares y adultos, va aprendiendo progresivamente normas de convivencia ayudándolo a compartir sus cosas y las de los demás.

El juego le permite asumir diferentes responsabilidades como así también obligaciones creando de esta forma nuevas pautas de conducta que no solo lo adapta al medio sino que además lo incorpora. Por medio de la actividad lúdica va aumentando su autoestima ya que se va

conociendo a sí mismo, tanto en sus potencialidades como debilidades ayudándolo de esta manera a disminuir sus temores pudiendo tomar iniciativas que incrementan aún más su poder creativo latente.

Es importante tener en cuenta que el juego debe estar de acorde a la edad cronológica como así también a sus inclinaciones y necesidades para ser productivo de modo que provoque un cambio favorable en su desarrollo. El juego en todas sus formas es la primera herramienta que toma el niño y que le permite experimentar diferentes sensaciones satisfaciendo sus necesidades y expectativas como el medio de expresión creativa, social y emocional.

En su desarrollo, se produce una interacción y retroalimentación del niño y el juego que va a desencadenar en aprendizaje que influye directamente sobre su expresión corporal y lingüística, lo cual le permitirá una mejor comunicación con el entorno, un incremento en sus relaciones y/o vínculos incrementar su capacidad intelectual y cognitiva incorporando una mejor adaptación témporo-espacial.

2.1.6.7. Educación y formación integral del niño a través del juego

Desde el punto de vista educativo, se han definido algunos factores a tener en cuenta a la hora de practicar el juego desde un punto de vista educativo. Autores reconocidos como Kamii y De Vries consideran como necesarias para que un juego colectivo sea educativamente útil y que pueden servir a su vez como elementos:

Son las siguientes:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.

- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego, es decir, que se impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

Obviamente existen otras razones para que un juego pueda ser valorado como útil desde el punto de vista educativo, como por ejemplo que sea intrínsecamente motivador para quienes lo practiquen, que se genere de forma espontánea, que sea experimentado como divertido, que su práctica sea activa y, por supuesto, que se realice por voluntad propia.

El juego es la actividad que permite a las niñas y niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reestructurar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, que en suma contribuyen a su formación integral.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (en cuanto interviene en el desarrollo sensorial, motor, muscular, psicomotriz, etc.), como en el sentido mental (el niño pone a trabajar durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual, su creatividad, afectividad, etc.). El juego tiene, además, un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, contribuye en la adquisición de un conocimiento más realista del mundo.

2.1.6.8. Los juegos populares y tradicionales

No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras, ni caretas, donde todo se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

Fritz (1992) citado en LINAZA, J. (2001), señala que **“El juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas y antiguas realidades. Es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. No se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida. (p.41)**

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y

tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aun así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, es un interesante desafío fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. Trautmann, citado en PAVIA, Víctor y otros (2004) afirman que: "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."

Los juegos tradicionales responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores intrínsecos a los juegos tradicionales, que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

Se habla indistintamente de juegos populares y juegos tradicionales. Los primeros están apegados a la práctica local y llegan a caracterizar las formas de actividad social de una región determinada, los segundos han sido transmitidos desde los ancestros a sus descendientes, independientemente de su alcance territorial, pues en ocasiones su práctica resulta universal.

De aquí que ciertos juegos sean considerados al mismo tiempo con ambas denominaciones. Para SANTOS Y CORREA (2003) caracterizan los juegos populares tradicionales de la siguiente manera: "...manifestaciones que se transmiten mediante la palabra, por lo general de padres a hijos, de generación en generación, ejecutadas en cualquier entorno y organizadas espontáneamente por los infantes, en numerosas ocasiones sin requerimientos especiales de espacio, lugar o de tiempo para su desarrollo." (pág. 14)

Muchas de las formas usadas se han conservado sin grandes variaciones durante siglos. Según PÉREZ (2009) "en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de estos juegos, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales".(pág.16)

La inclusión de nuevos juegos en la relación de los populares tradicionales, ocurre muchas veces como parte del proceso de desarrollo que alcanzan los pueblos.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Se encuentran entre los juegos tradicionales, una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

Los que se han mencionado no surgen arbitrariamente, sino que van desarrollándose durante las diferentes etapas en que transita el escolar desde la enseñanza preescolar hasta la secundaria básica. Para su surgimiento y desarrollo anterior, es necesaria la participación del adulto, pues bajo su dirección, los niños se inician con juegos sencillos y continúan con otros más complejos al recibir el cúmulo de representaciones de la vida y de la experiencia de sus relaciones con los adultos y con el colectivo infantil. Existen muchos de estos tipos de juegos, que favorecen a formación integral del estudiante, ellos se han de

analizar conscientemente, y valorar los elementos que aportan los juegos, sin perder su finalidad lúdica, pueden ser:

- ✓ Los juegos tradicionales: son aquellos que se han transmitido oralmente, de generación en generación. El docente tiene que participar para conducir el juego a su tradición, a sus aspectos propios del folclor, con el objetivo de aportar a la motivación lúdica espontánea y de riqueza cultural y lingüística, que estimulan la imaginación y la creatividad.

- ✓ Los juegos dentro del aula: estos tienen que adaptarse al marco donde se desarrollan, deben valorar el momento, el espacio, el tiempo, y la higiene ambiental, en correspondencia con las condiciones de cada contexto educativo. Ellos pueden ser libres u organizados, tener aspectos diversos que ayuden a desarrollar el aprendizaje de determinados contenidos.

- ✓ Los juegos de animación: son los dirigidos o estructurados, mayoritariamente para la actividad del ocio recreativo, la diversión, como competencia de bailes, canciones, movimientos rítmicos, tocar instrumentos musicales y se usan también para llevar a término objetivos específicos de aprendizaje.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar el enfoque piagetiano que consiste básicamente en observar para comprender. El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño.

En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, porque es preciso observar para transformar. Es el adulto el que interviene en el juego del niño encauzándolo, haciéndolo progresar, poniendo al niño ante situaciones paradójicas, opuestas, cambiantes.

Ambos enfoques tomados de manera conjunta le permiten a la investigación, comprender las conductas del niño en el juego, basándose en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño, en un proceso de formación y transformación que permitan lograr su desarrollo integral de una manera agradable, placentera, creativa y motivadora, conociendo y clasificando las estructuras de todo tipo de juegos; que pueden ayudar a valorar las aptitudes del escolar, físicas, intelectuales o sociales y estéticas, mediante los medios expresivos y sonoros de la música que casi siempre acompañan a los juegos.

Esta orientación teórica de la investigación, facilitará el trabajo de aula y permitirá que al incorporar estrategias, basadas en los juegos tradicionales como elementos motivadores y transformadores, apoyarán sin lugar a dudas los resultados de aprendizaje aportando significativamente a la formación integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de los Centros investigados.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

ACTITUDES.-Es el grado de inclinación hacia un objeto social determinado, dado por los sentimientos, pensamientos y comportamientos hacia el mismo.

APLICACIÓN.-Emplear alguna cosa, poner en práctica unos principios o conocimientos.

APRENDIZAJE.-Alude a los procesos mediante los cuales las personas incorporamos nuevos conocimientos, valores y habilidades que son propios de la cultura y la sociedad en que vivimos.

CREATIVIDAD.-Es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto.

COSTUMBRES.- Práctica usual de una persona o de un grupo que se ha fijado o se ha establecido por su constante repetición.

DESARROLLO.-Proceso de transformación de una cualidad, que contribuye a perfeccionar a un individuo, ya sea mental o social.

DESARROLLO PERSONAL.-Es una experiencia de interacción individual o grupal a través de la cual los sujetos que participan en ellos, desarrollan u optimizan habilidades y destrezas para la comunicación abierta y directa, las relaciones interpersonales y la toma de decisiones, permitiéndole conocer un poco más de sí mismo y de su compañero de grupo, para crecer y ser más humano.

DESTREZA.-Es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

EDUCACIÓN.-Es el proceso multidireccional mediante el cual se transmite conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

E.I.-Educación Inicial.

ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS.-Conjunto de procedimientos y actividades pedagógicas planificadas que se dan entre profesores y estudiantes que facilitan al proceso de aprendizaje.

GUÍA DIDÁCTICA.-Constituye un instrumento que apoya al alumno en el estudio independiente, presentando información acerca del contenido, orientado a la metodología establecida y enfoque del curso, indicaciones generales y actividades que apoyen el estudio independiente.

JUEGO.-Es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

JUGAR.-Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

JUEGOS TRADICIONALES.-Son aquellos que han partido de un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico.

JUEGOS POPULARES.-Manifestación lúdica, arraigada a una sociedad. Muy difundida en la población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folclórico.

HABILIDAD.-Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

INVESTIGACIÓN.-Es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna (digna de fe y crédito), para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento.

P.A.E.G.B.-Primer Año de Educación General Básica.

VALORES.-Son aquellas características morales en los seres humanos.

ZDP.-Zona de Desarrollo Próximo.

2.4. PREGUNTAS DIRECTRICES

Las siguientes preguntas orientarán el proceso de investigación hasta llegar a establecer la realidad del problema:

- ✓ ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo?

La utilización de los juegos tradicionales en el aula del Primer Año de Educación General Básica estimula el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y psicosociales, presentan maduración fisiológica, psicosocial y emocional, mejoran el proceso de comunicación entre docentes y estudiantes, potencian el desarrollo de habilidades y destrezas.

- ✓ ¿Cuáles son las dificultades y limitaciones en la aplicación de estrategias metodológicas que incorporan juegos tradicionales, orientadas al desarrollo integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica?

La principal limitación encontrada en el diagnóstico constituye la resistencia de los docentes responsables del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones investigadas, quienes no le conceden importancia al juego como estrategia de aprendizaje y están poco familiarizados con la dinámica de los juegos tradicionales.

- ✓ ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y científicos que permitan incorporar los juegos tradicionales como recurso didáctico del proceso

de aprendizaje, que hagan posible el desarrollo integral de los niños del Primer Año de Educación General Básica?

En la construcción del marco teórico se desarrollaron teóricamente las variables del tema, es decir el juego como recurso de aprendizaje, los juegos tradicionales como elemento formativo cultural y socializador, así como la formación integral del niño/a del Primer Año de Educación General Básica.

2.5. MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADORES
Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.	Juegos Tradicionales	Social	Juegos Simbólicos o de ficción Juego de Reglas Juego Cooperativos Juego de Roles
		Tradicional	Manipulativos: Aviones, banderillas, canicas, cometas, flechas. Motores: La perinola, la rayuela, tornas, ruedas, trompos, sin que te roce, zumbambico, etc.
Proceso secuencial mediante el que la educación incide positivamente, en la formación y transformación física, psicológica y social del niño/a.	Formación integral	Físico	Habilidades motrices Coordinación de movimientos Esquema corporal
		Psicológico	Autoestima Autoconfianza Autonomía Control de las emociones Pensamiento reflexivo Pensamiento creativo Pensamiento Crítico
		Social	Habilidades cooperativas Formación de equipos Habilidades participativas Formación ciudadana Liderazgo

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación tuvo un **enfoque cualitativo**, y se ubica por sus características el nivel de **proyecto factible** apoyado por la Investigación **Bibliográfica** y de **Campo**. Tuvo un **Enfoque Cualitativo** porque basó su propuesta en la observación y estudio de hechos y situaciones que rodean el problema investigado; fue **factible** porque se planteó una idea de solución con el diseño de una Propuesta Alternativa que incorpora Juegos Tradicionales en el proceso de formación de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica. Fue un estudio **Bibliográfico** porque se recurrió al estudio y recolección de información de fuentes bibliográficas, documentales, eventos e Internet, entre otros, a fin de ampliar y profundizar el conocimiento sobre el problema; y, finalmente, fue una investigación **de campo** en tanto permitió aplicar los instrumentos seleccionados con el propósito de recolectar información directamente de la realidad.

3.2. MÉTODOS

3.2.1. Empíricos

Observación Científica, establecido como un procedimiento lógico, ordenado y sistemático para percibir activamente la realidad exterior con el propósito de obtener los datos que previamente han sido definidos. Fue utilizado a lo largo del estudio, principalmente en la etapa de la

recolección de datos, en tanto facilitó la percepción directa del objeto de investigación desde su realidad física y fenoménica.

Adicionalmente se utilizó el método empírico de la **recolección de la información**, utilizando técnicas y herramientas que en la etapa del trabajo de campo, fueron utilizados para desarrollar los sistemas de información en la aplicación de los instrumentos de la investigación a la población seleccionada para el estudio.

3.2.2. Métodos Teóricos

3.2.2.1. Método Científico

LEIVA, Francisco, (2006); menciona: “Es la estrategia de investigación, que afectará a todo el ciclo de investigación, independiente del tema en estudio” (pág. 56), será fundamental en la elaboración del conocimiento para la descripción y explicación de las regularidades del fenómeno.

Se aplicó el método científico a lo largo de todo el trabajo de grado, en tanto se trató de un proceso secuencial, ordenado y coherente.

3.2.2.2. Método Inductivo

LAVAYEN, Leopoldo (2001); afirma; “Es un proceso analítico sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares, para llegar al descubrimiento de un principio o ley que las rige”. (pág. 47)

Este método se utilizó estudiando casos similares, extraídos de fuentes bibliográficas e internet, y se analizó su procedimiento, errores y aciertos,

para lograr generalizar su contenido y proponer alternativas para obtener los resultados esperados.

3.2.2.3. Método Deductivo

IZQUIERDO, Enrique (2006) mantiene: “Sigue un proceso sintético-analítico, es decir, contrario al anterior: se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias, que se aplican o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.” (pág. 58)

Este método fue de invaluable ayuda, ya que permitió procesar la información y presentar resultados para el logro del objetivo final, aplicando los principios, leyes y normas generales.

3.2.2.4. Método Analítico

LEIVA, Francisco, (2006); menciona: “Consiste en descomponer en partes algo complejo, en desintegrar un hecho o una idea en sus partes para mostrarlas, describirlas, numerarlas, para explicar las causas de los hechos o fenómenos que constituyen el todo.” (pág. 61) El alcanzar un objetivo final implica cumplir una serie de etapas previas; al estudiar, analizar y describir estas etapas es que se utilizó este método.

3.2.2.5. Método Sintético

Es el proceso contrario, es decir mediante el cual se reconstruye el todo uniendo que estaban separadas, facilitando la comprensión cabal del asunto que se estudia o analiza. La síntesis complementa de esa forma el

análisis. Un proceso analítico-sintético hace posible la comprensión de todo hecho, fenómeno, idea, caso. Resultó útil en cuanto luego de estudiar, analizar y describir cada etapa, e integrarlas, se pudo perfilar el objetivo final estimando un escenario de resultados. Los métodos de análisis y síntesis, fueron necesarios también en la selección de contenidos apropiados y estructuración definitiva del marco teórico y científico que sustenta el trabajo general de la investigación.

3.2.2.6. Método Estadístico

Este método se aplicó en la etapa del procesamiento y análisis de la información para presentar los resultados en el informe final, utilizando tablas de frecuencias y gráficos de barras que permitieron sintetizar y comprender fácilmente los datos finales obtenidos a través de los instrumentos aplicados.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1. Técnicas

Con la finalidad de obtener información válida se utilizó:

FICHA DE OBSERVACIÓN: que favoreció la obtención de información directa del comportamiento y desenvolvimiento de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica.

LA ENCUESTA: La encuesta, que fue aplicada al personal docente del Primer Año de Educación General Básica de los Centros Educativos seleccionados para el estudio, con el propósito de conocer particularidades del trabajo de aula y recolectar información primaria

acerca de la incidencia de los juegos tradicionales en la formación integral de los estudiantes.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

CUADRO DE POBLACIÓN DE PROFESORES

Cuadro 3

INSTITUCIÓN	PROFESORES
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "INFANTES SAN ANTONIO"	6
ESCUELA "JUAN MONTALVO"	2
TOTAL	8

CUADRO DE POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS CENTROS EDUCATIVOS "SAN ANTONIO" Y "JUAN MONTALVO"

Cuadro 4

Nº	CENTRO EDUCATIVO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	SAN ANTONIO	49	57	106
2	JUAN MONTALVO	13	18	31
	TOTAL	62	75	137

3.4.1. Muestra

Por tratarse de una población relativamente pequeña, se trabajó con el 100% y no se aplicó cálculo muestral.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con el esquema de la investigación y aplicando el marco metodológico, se diseñaron y aplicaron las técnicas para la recolección de la información que requiere, en este caso, se trata de una encuesta a través de la que se obtuvo información de los docentes de las instituciones educativas seleccionadas; una ficha de observación con indicadores específicos para registrar el desenvolvimiento de los niños/as en el aula.

La encuesta aplicada a los docentes del Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Juan Montalvo” y el Centro de Educación Inicial “San Antonio”, estructurada con catorce preguntas de selección que facilitaron la recopilación de información trascendente relacionada con las estrategias metodológicas que incorporan juegos tradicionales locales y el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. No se descuidaron aspectos relacionados con la indagación del nivel de dominio de estrategias metodológicas del trabajo de aula.

En el segundo caso, la ficha de observación contiene 15 indicadores en los que se registraron las valoraciones asignadas al desenvolvimiento espontáneo de los niños/as en el aula de clases durante el desarrollo de los distintos temas abordados por la docente, para establecer la realidad del logro de los objetivos de aprendizaje.

4.1. RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LOS CENTROS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SAN ANTONIO Y JUAN MONTALVO

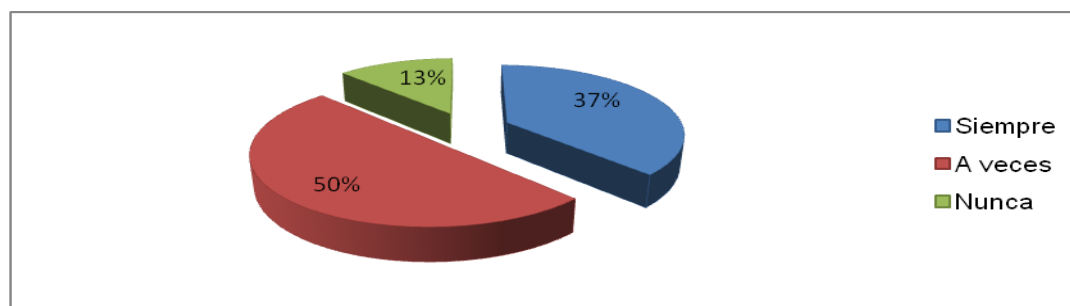
Pregunta 1: ¿Cree usted que el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula con los niños de Primer Año de Educación General Básica?

Tabla 1

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	37
A veces	4	50
Nunca	1	13
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 1



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Los docentes encuestados consideran que a veces el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula y fuera de ella, por lo que nuestra propuesta será de ayuda fundamental para conseguir alto rendimiento escolar en los niños.

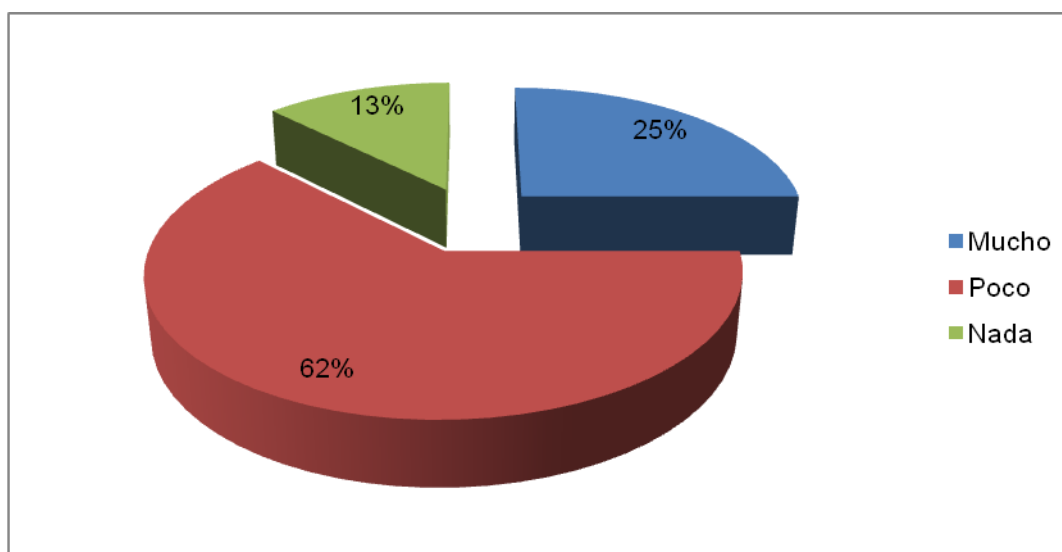
Pregunta 2: ¿Está familiarizado(a) con los juegos tradicionales?

Tabla 2

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	2	25
Poco	5	62
Nada	1	13
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 2



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Los docentes encuestados están poco familiarizado con los juegos tradicionales nuestra propuesta vendrá a suplir esta falencia y sobre todo la importancia del juego tradicional en el currículum.

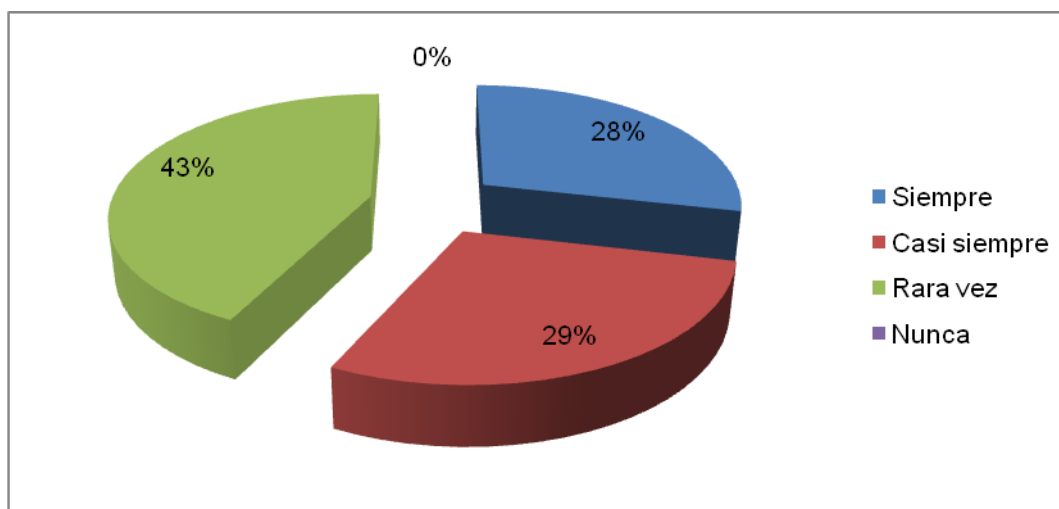
Pregunta 3: ¿Ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje?

Tabla 3

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	28
Casi siempre	2	29
Rara vez	3	43
Nunca	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 3



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Esta respuesta es coherente con las precedentes, cuando los docentes reconocen no utilizar el juego en el trabajo de aula con los niños de Primer Año de Educación General Básica, sin embargo ante esta realidad el docente deberá incluir en su trabajo diario al juego tradicional como estrategia en la enseñanza de aprendizaje.

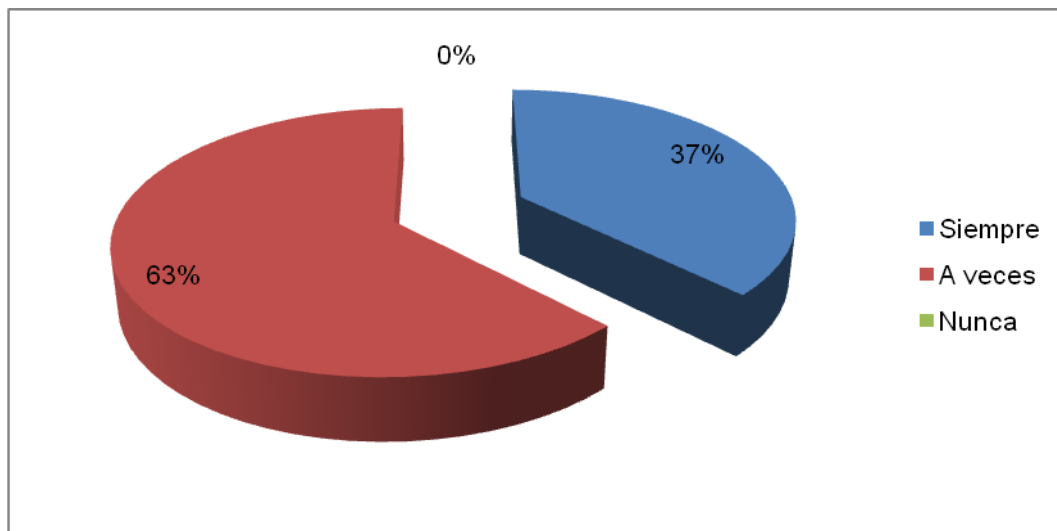
Pregunta 4: ¿Con la realización de actividades lúdicas tradicionales logra motivar y despertar la imaginación de sus estudiantes?

Tabla 4

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	37
A veces	5	63
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 4



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Las actividades lúdicas tradicionales motivan y despiertan la imaginación de los estudiantes, por lo que es necesario que los docentes consideren al juego tradicional como agente motivador y activador de sus alumnos.

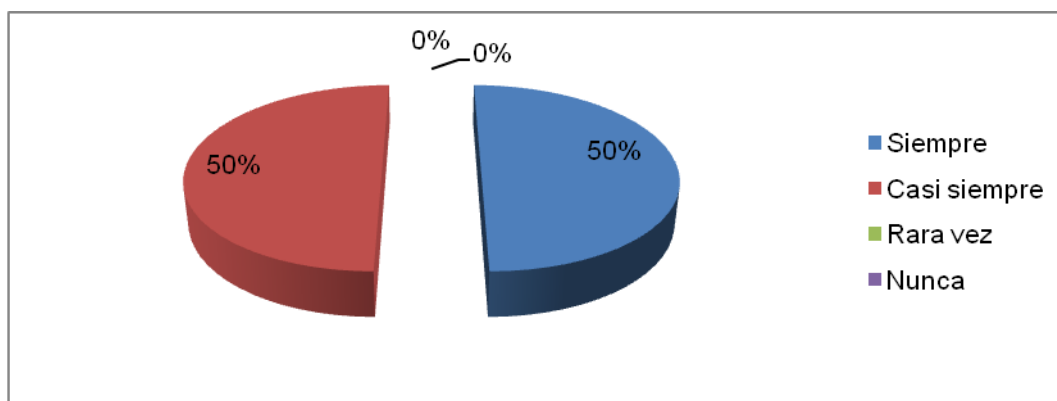
Pregunta 5: ¿Las actividades lúdicas tradicionales facilitan el desarrollo de la autoestima, autoafirmación y autoconocimiento?

Tabla 5

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	50
Casi siempre	4	50
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 5



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

La aceptación de los docentes es halagadora, puesta que el juego despierta habilidades facilita el desarrollo de la autoestima, autoafirmación y autoconocimiento. De esta respuesta se colige, la importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de formación de los niños/as, dado que incluso poseen conocimientos previos que pueden ser aprovechados para avanzar a nuevos aprendizajes.

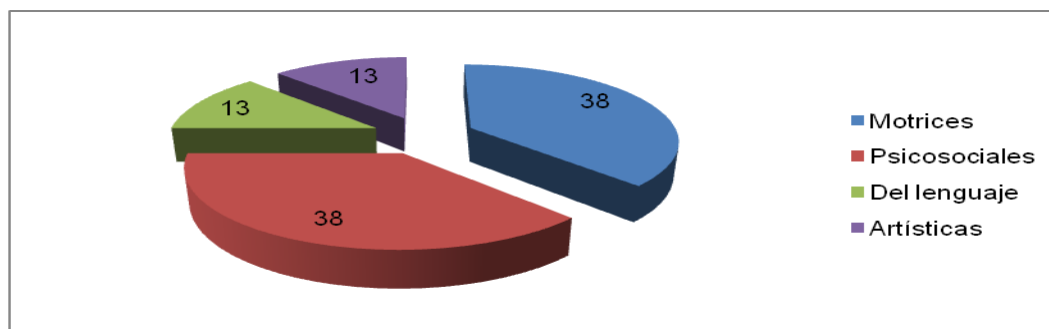
Pregunta 6: ¿Qué habilidades y destrezas es posible desarrollar a través del juego tradicional?

Tabla 6

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Motrices	3	38
Psicosociales	3	38
Del lenguaje	1	13
Artísticas	1	13
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 6



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

De acuerdo con la opinión más de la mitad los docentes encuestados, la utilización de los juegos tradicionales en el aula del Primer Año de Educación General Básica estimula el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y psicosociales. Reforzando la respuesta anterior, existe el reconocimiento de la importancia de la utilización de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes del Primer Año de Educación General Básica.

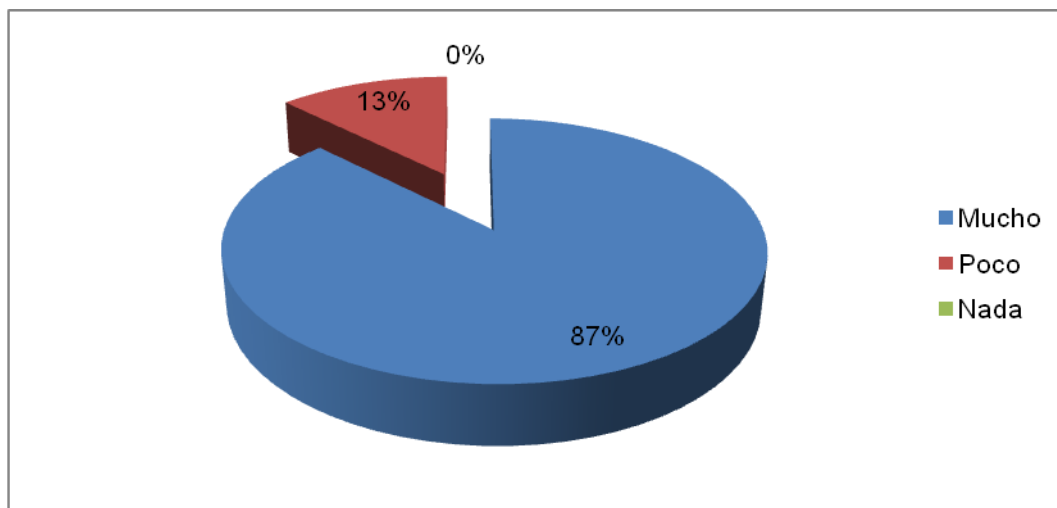
Pregunta 7: ¿Los niños/as disfrutaban de las clases cuando se enseña jugando?

Tabla 7

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	7	87
Poco	1	13
Nada	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 7



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El juego trabajo siempre constituirá en los niños/as una forma de disfrutar la clase. Partiendo de esta afirmación, es importante el juego como estrategia.

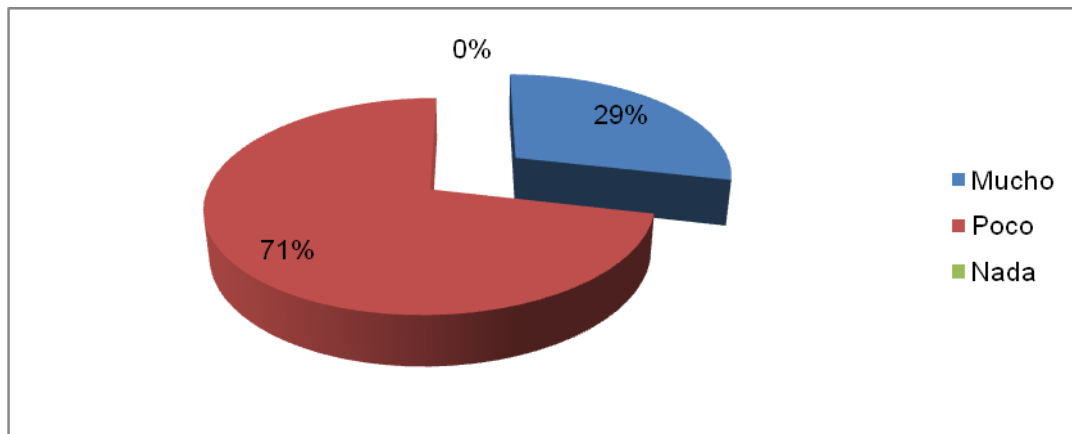
Pregunta 8: ¿Considera que los niños/as han alcanzado aprendizajes significativos sin el apoyo del juego como recurso del trabajo de aula?

Tabla 8

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	2	29
Poco	5	71
Nada	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 8



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

La experiencia de los niños/as es un factor preponderante para que el niño alcance un aprendizaje más significativo, y sin apoyo del juego como trabajo no se pueda reflejar coherencia que nos permita obtener ventajas en la calidad de aprendizaje.

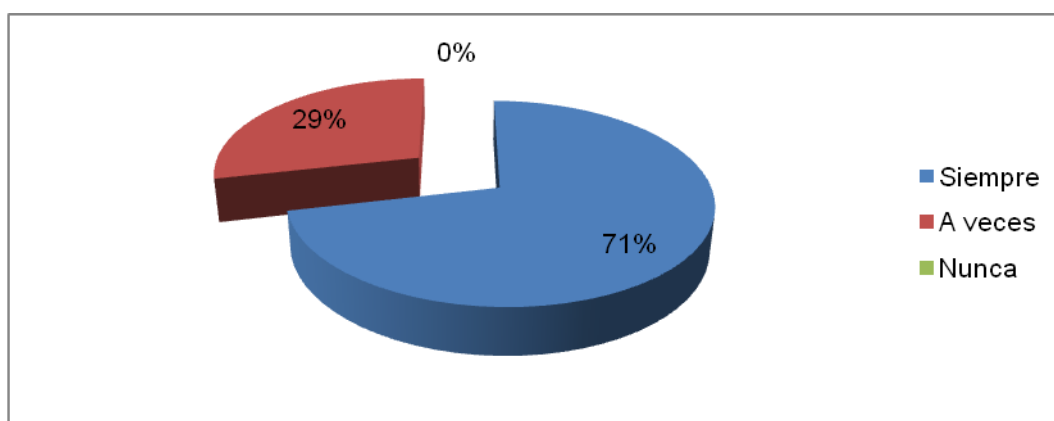
Pregunta 9: ¿La falta de reivindicar los juegos tradicionales afectó a la educación de niño/a pre escolar?

Tabla 9

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	71
A veces	2	29
Nunca	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 9



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

La despreocupación de los maestras de incentivar nuestra cultura a través de juegos tradicionales si afecta a la educación de nuestros niños/as, por lo que nuestra propuesta dará importancia al juego tradicional.

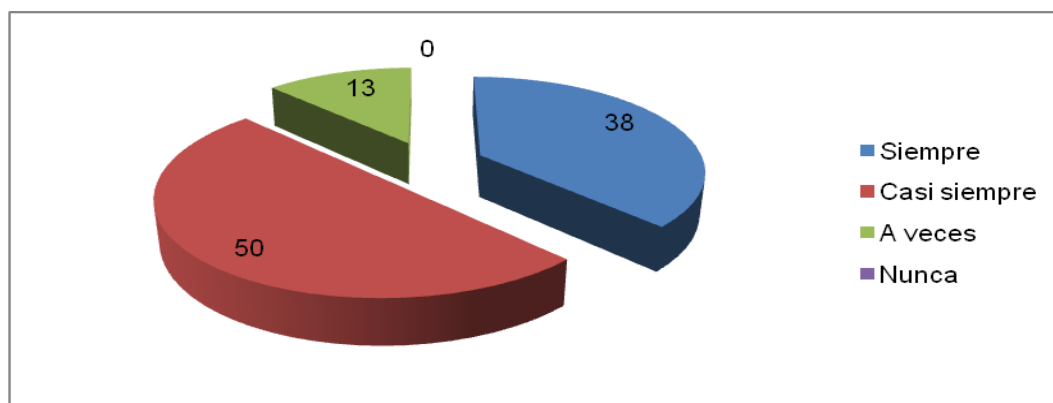
Pregunta 10: ¿Considera que el niño/a es capaz de presentar maduración fisiológica, psicosocial y emocional a través de la práctica de los juegos tradicionales?

Tabla 10

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	38
Casi siempre	4	50
A veces	1	13
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 10



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Siempre y casi siempre, son las respuestas seleccionadas por los docentes de forma mayoritaria para afirmar que el niño/a es capaz de presentar maduración fisiológica, psicosocial y emocional a través de la práctica de los juegos tradicionales, hablando de los niños del Primer Año de Educación General Básica, por lo que nuestra guía facilitara los requerimientos de los docentes de este nivel.

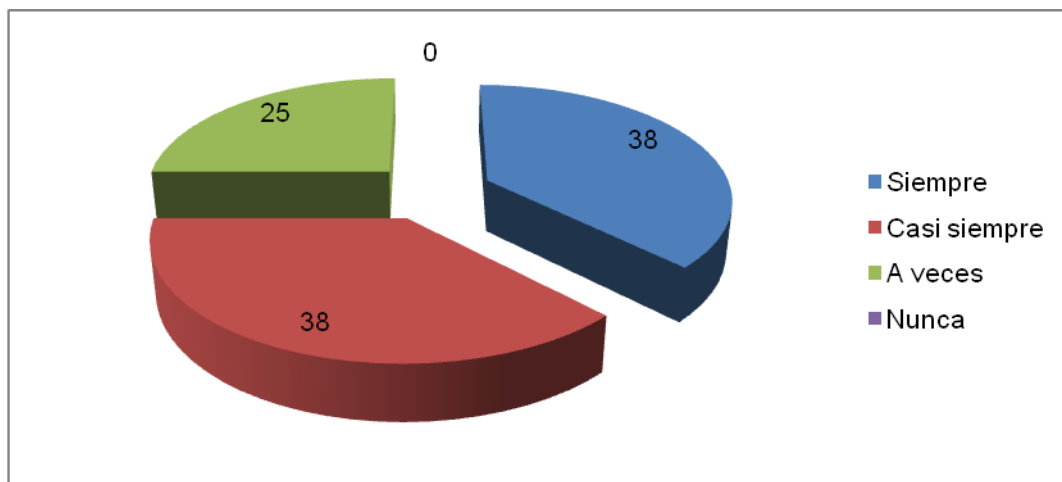
Pregunta 11: ¿La participación de los niños/as en juegos tradicionales en el aula, ayudan a la formación ciudadana?

Tabla 11

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	38
Casi siempre	3	38
A veces	2	25
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 11



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Enaltecer nuestra idiosincrasia, cultura y tradición a través del juego siempre ayudara a nuestra formación ciudadana por lo que nuestra propuesta es una respuesta a esta necesidad.

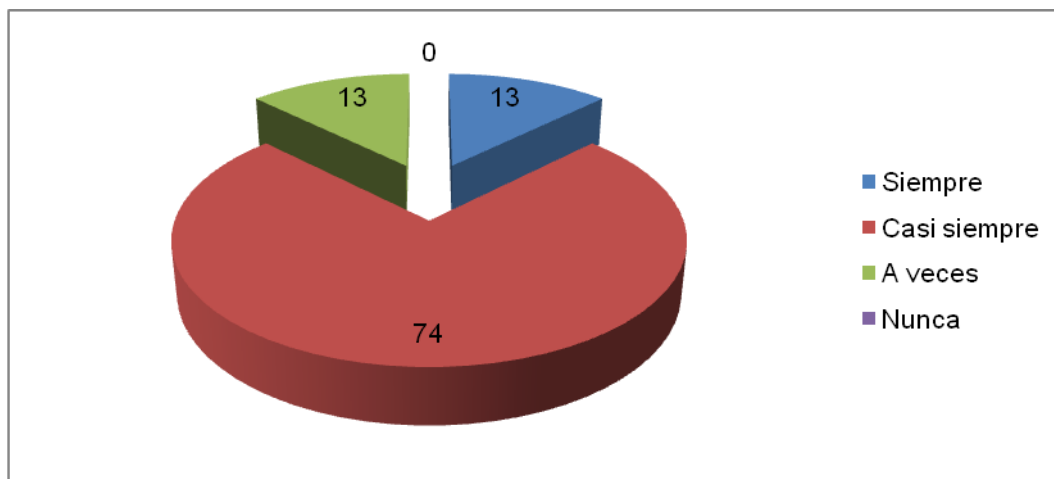
Pregunta 12: ¿La comunicación que surge de la práctica de los juegos tradicionales mejora la inter relación docente / estudiante?

Tabla 12

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	13
Casi siempre	6	74
A veces	1	13
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 12



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Como conclusión de esta pregunta el proceso de comunicación de docentes y estudiantes se ve beneficiada con la utilización de los juegos tradicionales por lo que nuestra propuesta está bien encaminada.

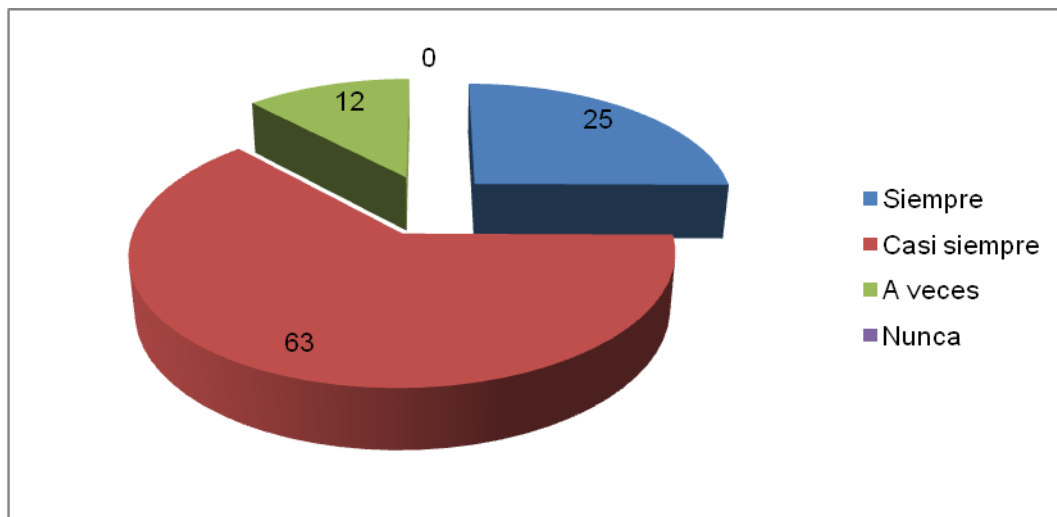
Pregunta 13: ¿La participación de los niños/as en los juegos tradicionales, permiten el surgimiento de líderes?

Tabla 13

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	25
Casi siempre	5	63
A veces	1	12
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 13



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Es una ventaja adicional del juego tradicional como estrategia al trabajo del aula para establecer el liderazgo y el apareamiento de líderes en clase.

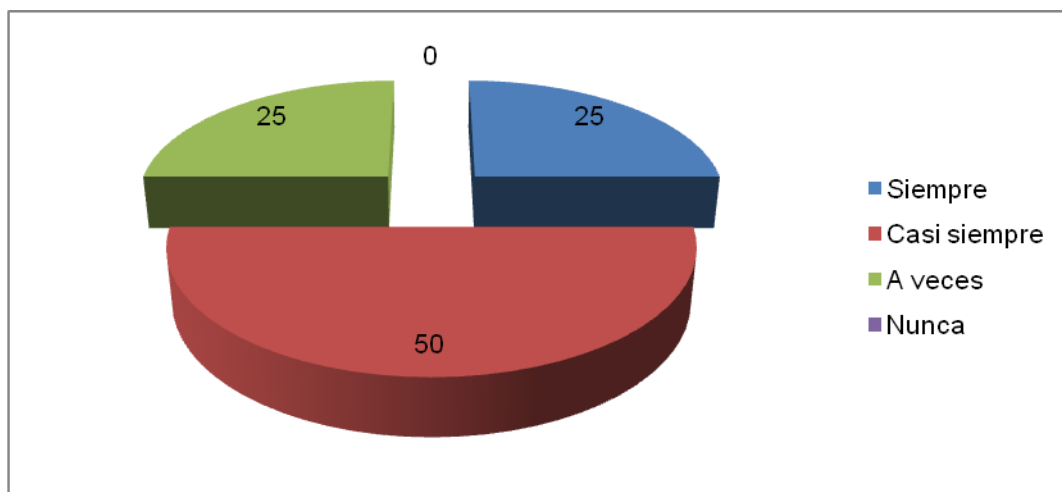
Pregunta 14: ¿Los video juegos, juegos en la televisión difundidos y juegos electrónicos han desplazado a los juegos?

Tabla 14

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	25
Casi siempre	4	50
A veces	2	25
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 14



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El juego educativo a través de la tics es sumamente importante para la enseñanza aprendizaje de los niños/as, no estoy de acuerdo con los juegos que pase horas en el televisor sin la ayuda de una guía profesional, es una verdad que han desplazado a los juegos tradicionales.

4.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SAN ANTONIO Y JUAN MONTALVO.

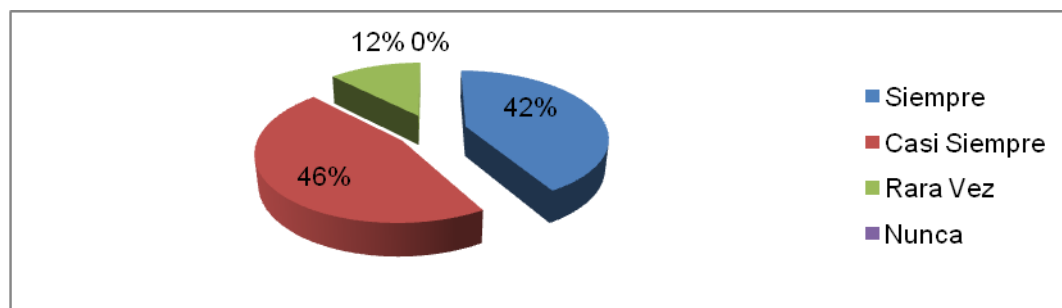
Indicador 1: Disfruta los juegos tradicionales.

Tabla 15

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	42
Casi Siempre	63	46
Rara Vez	17	12
Nunca	0	0
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 15



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Lo poco que los niños/as han podido asimilar de los juegos tradicionales ha constituido un beneficio para ellos. La conclusión evidente contrasta con las respuestas proporcionadas en una pregunta que busca esta información en la ficha de observación.

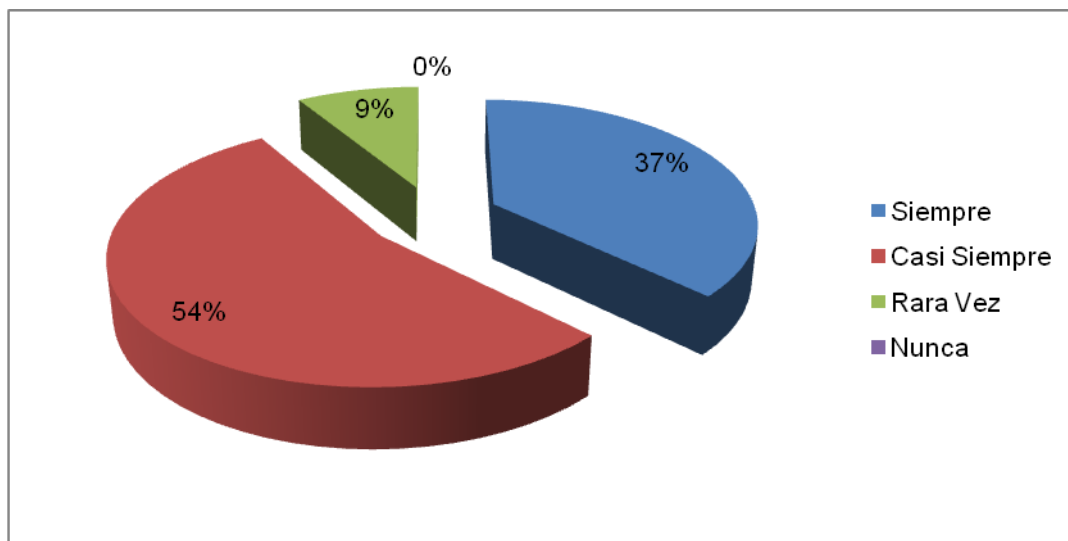
Indicador 2: Participa en las actividades lúdicas tradicionales que le permiten el desarrollo de la imaginación.

Tabla 16

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	51	37
Casi Siempre	74	54
Rara Vez	12	9
Nunca	0	0
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 16



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Es necesario tomar en cuenta en esta respuesta para incentivar actividades lúdicas tradicionales que despertaran el interés de los niños/as.

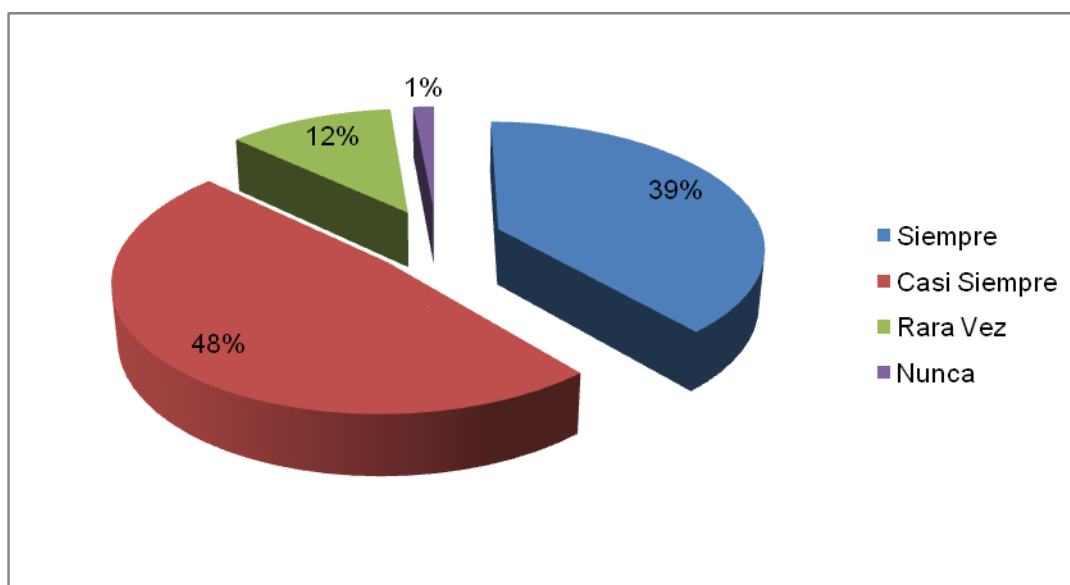
Indicador 3: Demuestra creatividad para crear o incorporar modificaciones en los juegos.

Tabla 17

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	53	39
Casi Siempre	66	48
Rara Vez	16	12
Nunca	2	1
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 17



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Los juegos tradicionales permiten al niño/a demostrar creatividad, imaginación y habilidades motrices coordinación de movimientos permite incorporar modificaciones positivas en los juegos que él conoce.

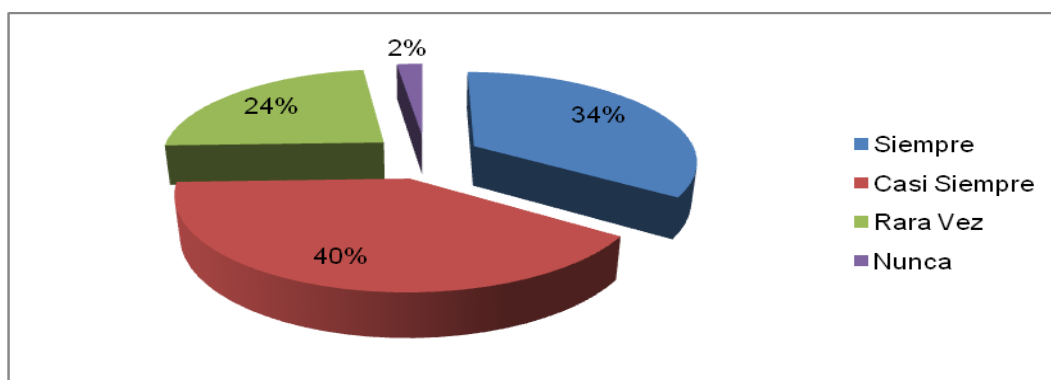
Indicador 4: Trabaja en el autodescubrimiento y el de los demás en la práctica de los juegos tradicionales.

Tabla 18

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	34
Casi Siempre	55	40
Rara Vez	32	24
Nunca	3	2
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 18



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Casi siempre y siempre, los niños/as observados trabajan en el autodescubrimiento y en el de los demás, mientras participan en los juegos tradicionales. Los resultados de la ficha arrojan hasta el momento, resultados muy favorables relacionados con la intervención del juego tradicional como estrategia de aprendizaje de los niños del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones seleccionadas.

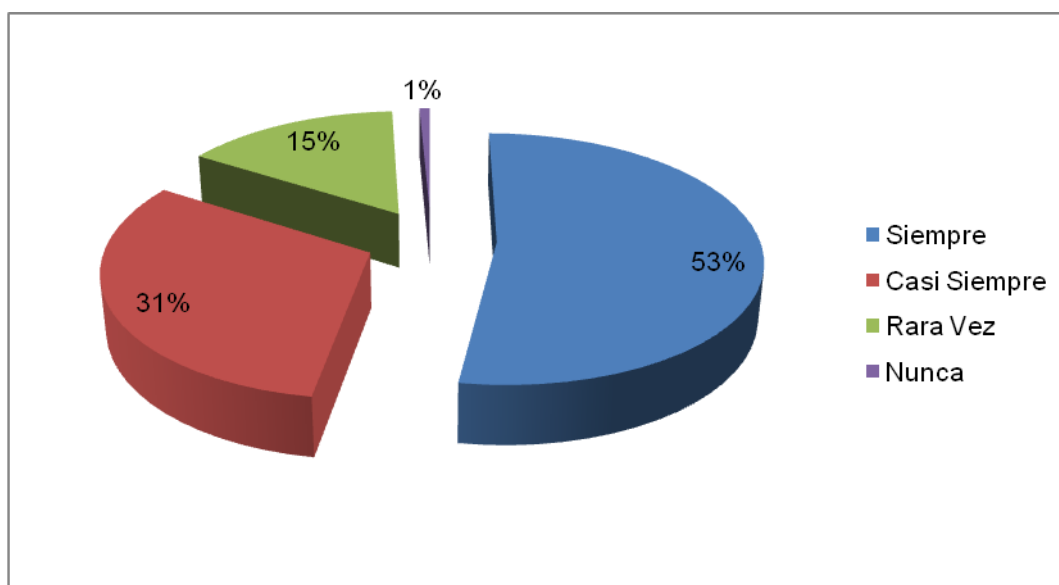
Indicador 5: Acepta, respeta y práctica normas pre establecidas en los juegos tradicionales.

Tabla 19

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	72	53
Casi Siempre	43	31
Rara Vez	21	15
Nunca	1	1
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 19



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Siempre el juego es general enseña al niño/a normas de atención y cortesía importante es que el niño los ponga en práctica de este modo intentara formando su personalidad.

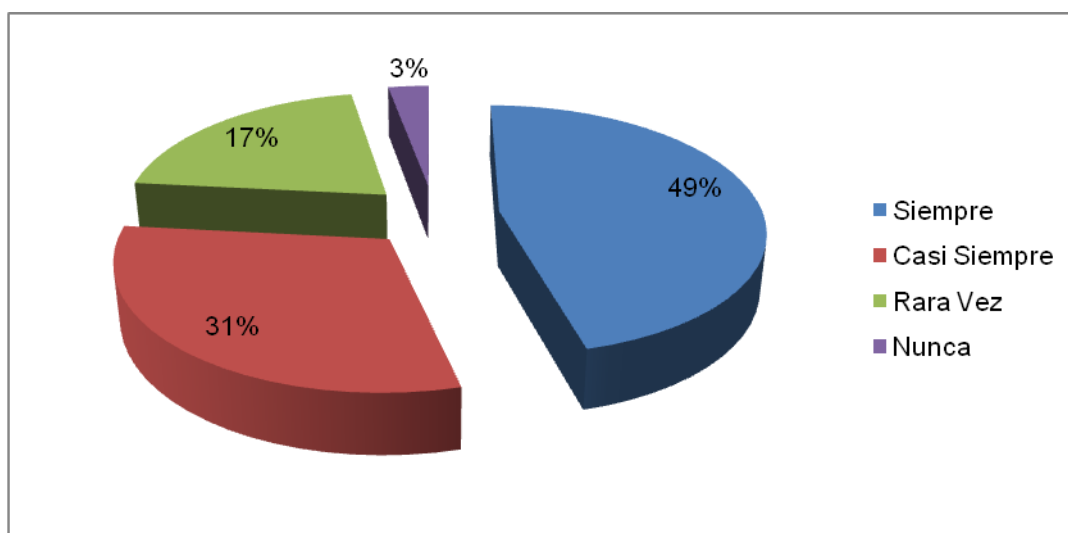
Indicador 6: ¿Qué le enseña el juego tradicional al niño/a?

Tabla 20

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	63	46
Casi Siempre	42	31
Rara Vez	28	20
Nunca	4	3
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 20



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El juego tiene la capacidad de afianzar el amor al terruño, la tradición, las costumbres que nuestros mayores a través del juego nos han querido inculcar.

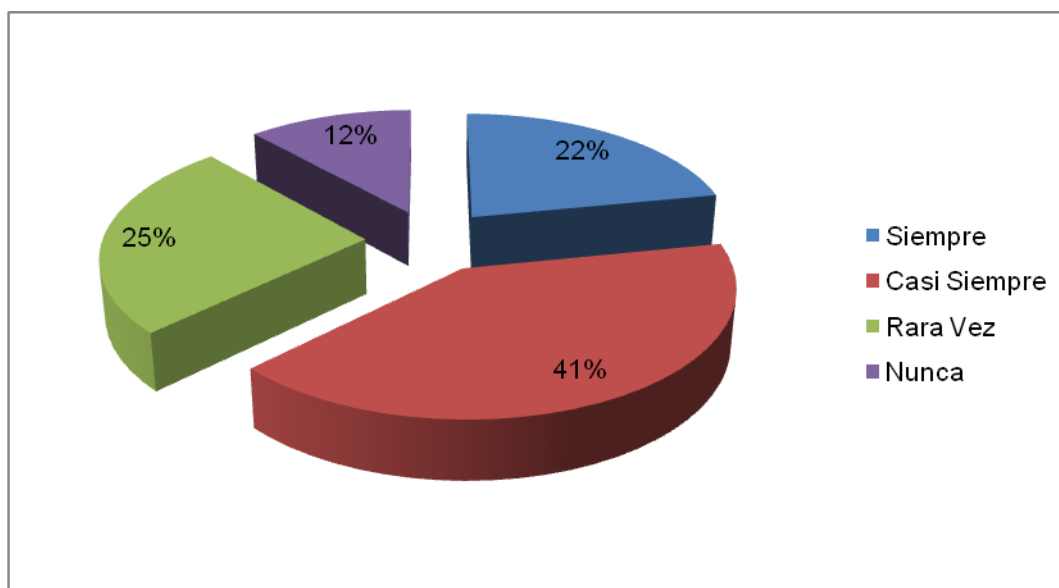
Indicador 7: A través de la participación en los juegos tradicionales presenta maduración fisiológica.

Tabla 21

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	22
Casi Siempre	56	41
Rara Vez	35	25
Nunca	16	12
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 21



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El niño está en un proceso mental, fisiológico y emocional en este sentido el juego le ayuda a desarrollar en forma completa y positiva toda su formación física.

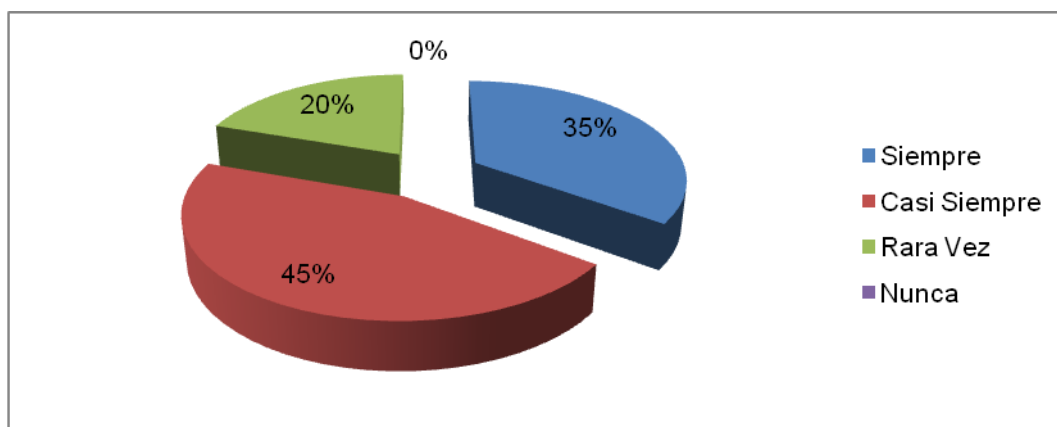
Indicador 8: Escucha con atención y se expresa con facilidad en la ejecución de juegos tradicionales.

Tabla 22

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	35
Casi Siempre	62	45
Rara Vez	27	20
Nunca	0	0
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 22



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Los resultados de este indicador permiten concluir que los niños/as han aprendido a familiarizarse con los juegos tradicionales y sus nuevos términos para poder ejecutarlos mismos.

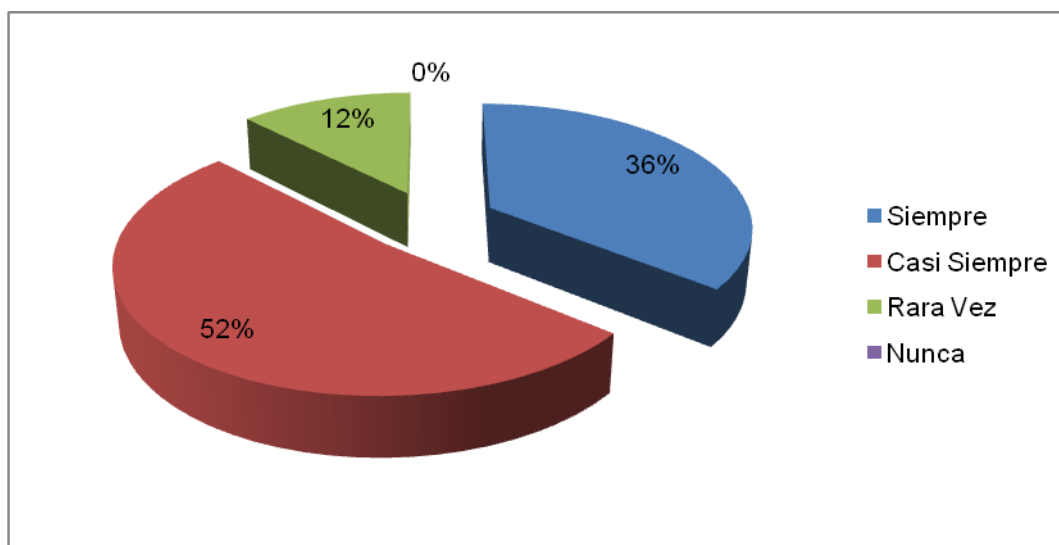
Indicador 9: Responde con apertura suficiente en el implemento de actividades realizadas con juegos tradicionales.

Tabla 23

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	49	36
Casi Siempre	71	52
Rara Vez	17	12
Nunca	0	0
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 23



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El niño/a demuestra aceptación al implemento de actividades dentro de los juegos tradicionales por medio de la expresión corporal.

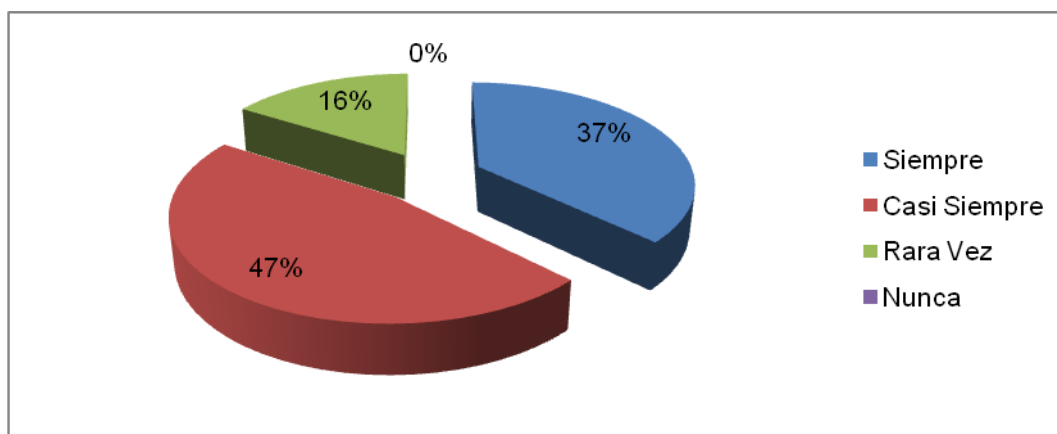
Indicador 10: Es dinámico participando en los juegos tradicionales.

Tabla 24

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	51	37
Casi Siempre	64	47
Rara Vez	22	16
Nunca	0	0
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 24



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El ambiente en que se desenvuelven los juegos tradicionales, permiten establecer que los niños/as participan con un alto nivel de motivación en el aula.

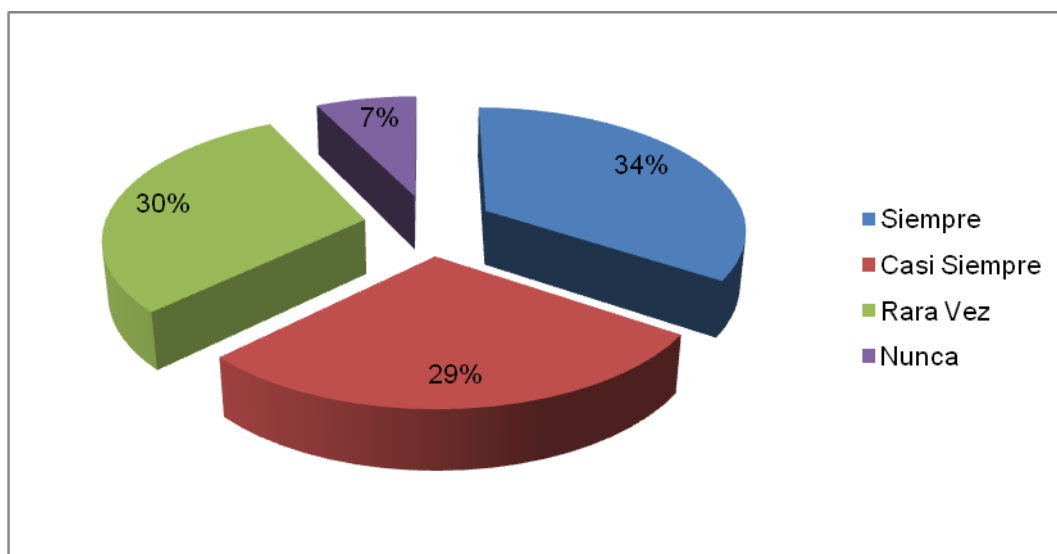
Indicador 11: Representa situaciones creativas con los juegos tradicionales.

Tabla 25

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	34
Casi Siempre	39	29
Rara Vez	41	30
Nunca	10	7
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 25



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Durante el desarrollo de los juegos tradicionales es niño/a es capaz de crear o variar el procedimiento del juego al momento de ponerlos en práctica según las circunstancias lo amerite.

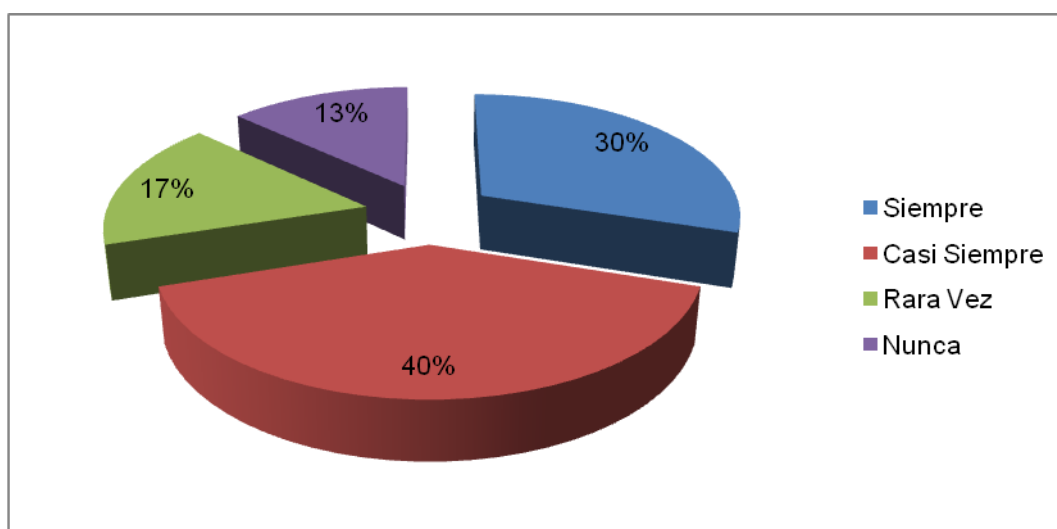
Indicador 12: Es reflexivo a la hora de tomar decisiones en las reglas de los juegos tradicionales.

Tabla 26

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	30
Casi Siempre	55	40
Rara Vez	23	17
Nunca	18	13
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 26



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El niño/a adquiere una facilidad para tomar decisiones en las reglas de los juegos tradicionales basados en los conocimientos heredados, más la aplicación de la guía didáctica del docente al niño/a.

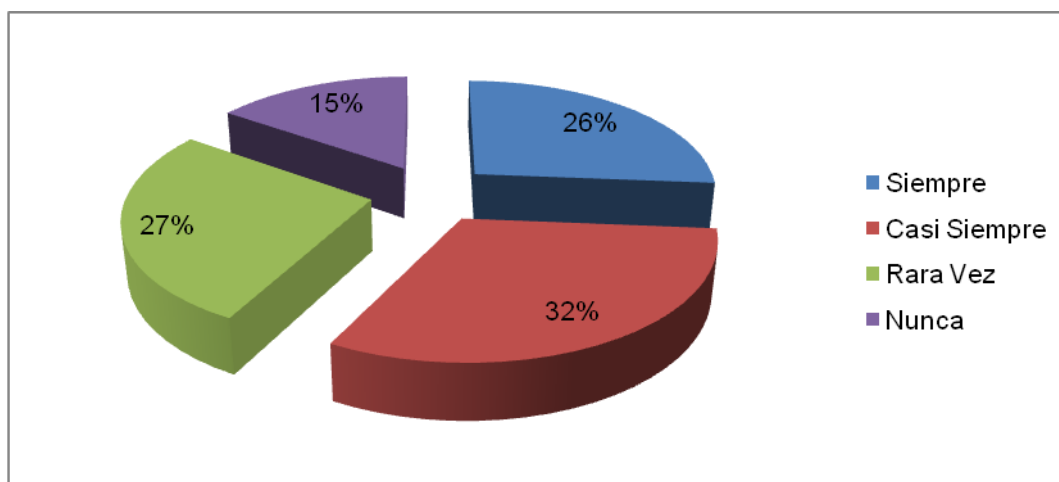
Indicador 13: Genera actividades lúdicas tradicionales con sus compañeros.

Tabla 27

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	26
Casi Siempre	43	32
Rara Vez	37	27
Nunca	21	15
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 27



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

El conocimiento de los juegos tradicionales da una vasta generación de actividades lúdicas tradicionales al niño/a con sus compañeros en la participación del juego.

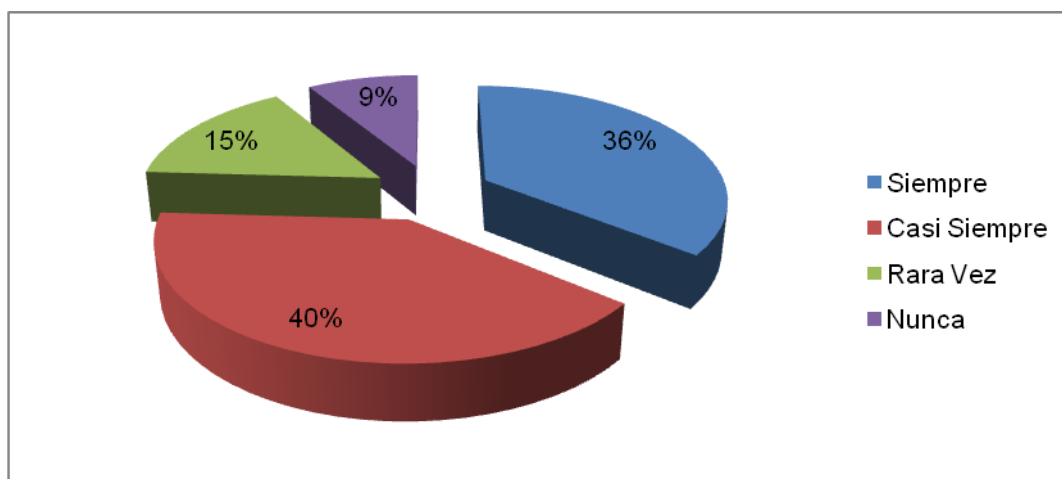
Indicador 14: Permite la incorporación de nuevos conocimientos por medio de los juegos.

Tabla 28

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	49	36
Casi Siempre	55	40
Rara Vez	21	15
Nunca	12	9
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 28



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

La aplicación de juegos tradicionales en el niño/a permite la incorporación de nuevos conocimientos manteniendo un proceso de aprendizaje progresivo durante el desarrollo de la actividad lúdica.

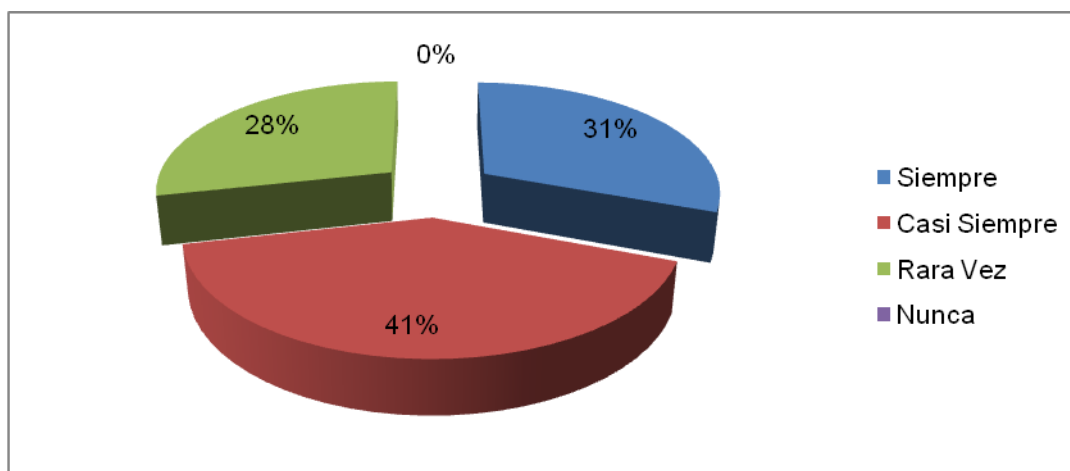
Indicador 15: Demuestra actitudes de liderazgo en la ejecución de los juegos tradicionales.

Tabla 29

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	31
Casi Siempre	56	41
Rara Vez	39	28
Nunca	0	0
TOTAL	137	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 29



Fuente: Durán V. Olga Susana

Interpretación

Los juegos tradicionales aumentan el autoestima de los niños/as por tal motivo son capaces de demostrar actividades de liderazgo en beneficio de la ejecución del juego.

4.3. ANÁLISIS CUALITATIVO

Una vez concluido el diagnóstico, es necesario realizar un análisis cualitativo de los hallazgos vinculados al tema de los juegos tradicionales como herramientas de aprendizaje del Primer Año de Educación General Básica, respondiendo a las preguntas directrices:

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo?

La incorporación de los juegos tradicionales en las estrategias didácticas de aprendizaje del Primer Año de Educación General Básica, estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y psicosociales, fortalecen el proceso de maduración fisiológica y emocional, mejoran la comunicación y la interacción entre los niños/as y permiten además desarrollar la formación de valores.

¿Cuáles son las dificultades y limitaciones en la aplicación de estrategias metodológicas que incorporan juegos tradicionales, orientadas al desarrollo integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica?

Los docentes del Primer Año de Educación General Básica no están familiarizados con la utilización de estrategias metodológicas de los juegos tradicionales y por tanto no los utilizan comúnmente en el trabajo de aula pues le restan importancia este tipo de estrategia de aprendizaje.

¿Cuáles son los fundamentos teóricos y científicos que permitan incorporar los juegos tradicionales como recurso didáctico del proceso de

aprendizaje, que hagan posible el desarrollo integral de los niños del Primer Año de Educación General Básica?

En la construcción del marco teórico y científico de la investigación de consultaron fuentes bibliográficas relacionadas con el proceso de aprendizaje, estrategias metodológicas y fundamentalmente se utilizaron elementos teóricos del juego como medio de aprendizaje, recurriendo al material escrito disponible de juegos tradicionales en el Ecuador para llegar a establecer su valor cultural, formativo y lúdico que pueda ser utilizado en el trabajo de aula con los niños de Primer Año de Educación General Básica.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Finalizado el diagnóstico y procesada la información, se establecen las siguientes conclusiones:

- ✓ Los docentes responsables del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones investigadas no le conceden importancia al juego como estrategia de aprendizaje y están poco familiarizados con la dinámica de los juegos tradicionales.
- ✓ Los docentes no consideran el juego tradicional como agente motivador y activador de la imaginación de sus alumnos, pero reconocen que las actividades lúdicas tradicionales facilitan el desarrollo de la autoestima, autoafirmación y autoconocimiento.
- ✓ Tanto de la encuesta aplicada a los docentes cuanto de la ficha de observación, se concluye que la utilización de los juegos tradicionales en el aula del Primer Año de Educación General Básica estimula el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y psicosociales, presentan maduración fisiológica, psicosocial y emocional, mejoran el proceso de comunicación entre docentes y estudiantes, potencian el desarrollo de habilidades y destrezas, tanto más que se establece de modo general que los niños disfrutaban mucho de las clases cuando se les enseñaba jugando, escuchaban con atención y se expresaban con

facilidad, responde con apertura suficiente en el implemento de actividades novedosas en cada juego practicado.

5.2. RECOMENDACIONES

Para las conclusiones precedentes, se plantean las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda a las autoridades de las instituciones educativas, desarrollar un taller de actualización profesional para docentes del Primer Año de Educación General Básica, orientado a la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje. Este evento permitirá que los docentes asuman la importancia de trabajar con los niños/as del primer año priorizando las actividades lúdicas a través de la incorporación de dinámicas con juegos tradicionales.
2. Se recomienda a los docentes del Primer Año de Educación General Básica, aprovechar el interés, motivación y los conocimientos previos de los juegos tradicionales locales que poseen los niños/as del Primer Año de Educación General Básica, como elemento motivador del proceso de aprendizaje. Los docentes pueden utilizar esta ventaja diferencial del trabajo de aula para lograr la participación activa del grupo, considerando además que los niños/as disfrutan sobremanera aprender jugando.
3. Potenciar los niveles de comunicación establecidos entre docentes y estudiantes del Primer Año de Educación General Básica, mediante la utilización de estrategias metodológicas con juegos tradicionales que facilitan la intervención, participación y cooperación del grupo de estudiantes en el aula. Esta situación ofrecerá mejores posibilidades de éxito en el trabajo docente. La comunicación bidireccional en el

aula es tan importante o más que el propio proceso de enseñanza aprendizaje, y más aún cuando se trata de niños/as de corta edad para quienes el aspecto afectivo es trascendente tanto en el campo familiar cuanto en el social y educativo.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título

Guía Didáctica de estrategias metodológicas alternativas basada en juegos tradicionales y orientados a mejorar la comunicación, cooperación, participación y la formación integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de los Centros Educativos “San Antonio” y “Juan Montalvo” en el proceso de aprendizaje.

6.2. Justificación e importancia

La forma de actividad esencial de los niños es el juego que desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implica en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio” y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginalizar el juego de la educación, equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello, el educador debe asegurar que la actividad del niño/a sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, entre otros. El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que,

conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

Piaget dice: “El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez.”

El juego representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos que permiten desarrollar momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del estudiante hacia determinados objetivos, dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las disciplinas y la elaboración de las mismas. Tratándose de los juegos tradicionales, es necesario resaltar que son la expresión fiel de las culturas en las que se desarrollan. Los pueblos han creado juegos comunitarios y cooperativos en los que se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

Elaborar estrategias metodológicas alternativas utilizando juegos tradicionales como propuesta para mejorar el nivel de comunicación, cooperación y participación de los docentes y los niños/as en el proceso de aprendizaje de nivel inicial, se construyó contando con el interés y aceptación de las autoridades y personal docente de los Centros Educativos, la riqueza y diversidad cultural de la zona abre la posibilidad de incorporar material auténtico y valioso en un instrumento pedagógico de trabajo diario.

6.3 . Fundamentación

La propuesta mantiene coherencia con el desarrollo del trabajo de investigación y enfoca las estrategias metodológicas que incorporan los

juegos tradicionales desde la perspectiva del aprendizaje significativo; un proceso de enseñanza aprendizaje intencionado, orientado desde una perspectiva motivadora, utilizando el juego espontáneo y dirigido, tradicional o convencional, para facilitar acciones que interesen a los estudiantes y les permitan crear, explorar, construir, analizar, sintetizar, cooperar, participar y ser los principales protagonistas de su propio aprendizaje.

Un proceso que privilegia un aprendizaje para mejorar la comunicación en el aula, en la formación de valores como la cooperación y participación, considerando que en los juegos tradicionales y populares los niños intervienen con los demás y no contra los demás, se juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, se da importancia a las metas colectivas y no a las individuales, se procura la colaboración y el aporte de todos, elimina la agresión física, predomina el interés de desarrollar actitudes de empatía.

Es coherente y se vincula con la política cultural y educativa vigente en el país, que plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, rescatando valores, usos y costumbres locales propios de su identidad.

6.3.1 . Fundamentación legal

La Constitución del Ecuador (2008), en los derechos fundamentales ciudadanos, Art. 28, señala: “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.....”

En la sección quinta niñas, niños y adolescentes, Art. 44, declara entre los derechos de los niños/as y adolescentes: “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.....”

La Constitución del Ecuador determina que es deber del Estado: “Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: 1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.”

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en la Estructura del Sistema Nacional de Educación, señala:

“Art. 37.- Composición.- El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, niveles modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulada con el Sistema de Educación Superior.....”

“Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad,

garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.....

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.....

Art. 41.- Coordinación interinstitucional.- La Autoridad Educativa Nacional promoverá la coordinación entre las instituciones públicas y privadas competentes en el desarrollo y protección integral de las niñas y niños desde su nacimiento hasta los cinco años de edad.”
(pág. 26)

Es como está establecida la educación inicial en el marco legal ecuatoriano. El presente trabajo de investigación propone la aplicación de estrategias alternativas de educación inicial para mejorar la comunicación, cooperación, participación y la formación integral de los niños/as en el proceso de aprendizaje, en los Primeros Años de Educación General Básica de las Escuelas de Educación Básica “Juan Montalvo” y “San Antonio”; y , aspira encontrar una verdadera articulación y coherencia con los objetivos definidos en la actualización Curricular establecida y puesta en marcha por el Ministerio de Educación y que actualmente se encuentra en plena vigencia.

6.4 . Objetivos

6.4.1 . Objetivo General

Adaptar una Guía Didáctica de estrategias metodológicas con juegos tradicionales orientadas a mejorar el proceso de aprendizaje, la comunicación, cooperación, participación y la formación integral de los

niños/as del Primer Año de Educación General Básica de las escuelas “San Antonio “ y “Juan Montalvo” de la parroquia San Antonio, ciudad de Ibarra.

6.4.2 . Objetivo Específicos

- Elaborar estrategias metodológicas con juegos tradicionales locales, en función de mejorar la comunicación, cooperación, participación y la formación integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica en el proceso de aprendizaje.
- Mejorar el proceso de aprendizaje, la comunicación, cooperación y participación entre los docentes y los niños/as del Primer Año de Educación Básica de las Escuelas de Educación General Básica “Juan Montalvo” y “San Antonio”, mediante la aplicación de estrategias metodológicas con juegos tradicionales.
- Motivar a las instituciones educativas investigadas a aplicar la guía didáctica en el aula, incentivando la práctica del juego tradicional que valora la cultura, las costumbres y tradiciones populares.

6.5. Ubicación sectorial y física

País:	Ecuador
Provincia:	Imbabura
Cantón:	Ibarra
Parroquia:	San Antonio
Instituciones:	Escuelas de Educación General Básica “Juan Montalvo” y “San Antonio”
Tipo:	Públicas
Población:	Mixta

6.6. Desarrollo de la propuesta

A los niños y niñas les encanta fantasear, emular personajes y fingir que son otra persona: madres, padres, maestros, amigos, profesionales y otros. Los juegos tradicionales involucran este tipo de situaciones reales o de ficción, actividades típicas que exigen el desarrollo de destrezas y habilidades motrices, de coordinación, sincronización, cooperación, que constituyen por sí, factores que contribuyen eficazmente a la formación física, psicológica, intelectual y social de los niños y que son presentados a continuación en la siguiente propuesta:

GUÍA DIDÁCTICA:



Estrategias metodológicas alternativas basadas en juegos tradicionales y orientadas a mejorar la comunicación, cooperación, participación y la formación integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica en el aula



CONTENIDO

- Presentación
- Trabajar jugando en el aula
- Elementos del juego en el trabajo de aula
- Objetivos del juego en el trabajo de aula
- Metodología de las estrategias
- Estrategias Didácticas con juegos tradicionales
 - Canicas
 - Desafío
 - El pastor y el lobo
 - El vendado
 - El juego de los cocos
 - El puente
 - La gallinita ciega
 - La rayuela
 - El juego de la soga
 - El juego de los trompos
 - El juego de las cometas
 - La gallinita
 - Las cuatro esquinas
 - La pájara pinta
 - El gato y el ratón
 - El florón
 - Los embolsados
 - La perinola
 - El zuncho

Presentación

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño porque guarda conexiones sistemáticas con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios, estimula que los niños y niñas

busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. En los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación; evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su “yo social” a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

Es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen no solamente con los iguales, es una actividad de inestimable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños. “El juego sólo puede llegar a ser juego por la relación”, subraya la naturaleza social del juego.

El juego es un instrumento de expresión y control emocional porque es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo, promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental, aumenta los sentimientos de auto aceptación, el auto concepto, autoestima, la empatía, la emocionalidad positiva.

TRABAJAR JUGANDO EN EL AULA



Ilustración 1 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El Período Juego – Trabajo es una actividad propia y exclusiva de las actividades educativas de inicio.

Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos juego y trabajo.

JUEGO: Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea.

El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer.

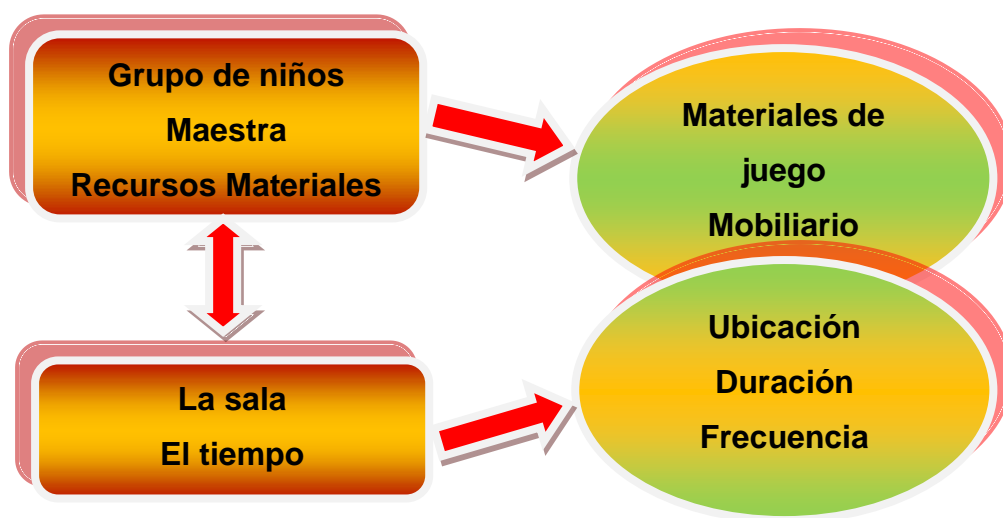
TRABAJO: Actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer. El “trabajar” es la puesta en marcha de esta actividad. Los objetivos, las metas o productos pueden o no

cumplirse, dependiendo de la resolución, satisfactoria o no, de las dificultades que acarreó la tarea.

El placer provocado por el cumplimiento de los objetivos fijados en el trabajo, están en estrecha relación con la propia valoración (con el vencimiento de obstáculos y la concreción de metas), es ahí donde radica el placer por el trabajo. En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energías. El juego es el placer por el placer; pero también el trabajo en sí mismo, como actividad, puede generar placer.

Elementos del Juego en el trabajo de aula

En el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:



Fuente: HILARES SORIA, Salomé (2011) Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial, pág. 12
Elaborado por: Autora

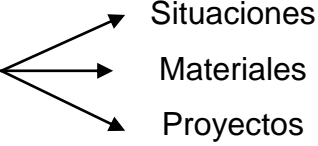
Objetivos del juego en el trabajo de aula

Se resumen en tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

En el campo de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Compartir 
 - Situaciones
 - Materiales
 - Proyectos
- Formar hábitos de orden y cuidado del material.

En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno
- Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses
- Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente
- Sensibilizar estéticamente
- Adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Explorar, experimentar, investigar
- Organizar la realidad
- Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Desarrollar la psico-motricidad
- Adquirir y ejercitar habilidades manuales
- Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, si se analizan en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Primer Año de Educación General Básica, pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

¿Cómo se comportan los niños de cinco años durante el desarrollo del juego en el trabajo de aula?

A los cinco años: el juego se perfecciona, se enriquece, madura:

- Tenga o no experiencia previa el niño de cinco años “sabe jugar”; trae consigo modelos de juego internalizados y probados; tiene en su haber “tiempos de juego” que ahora tendrá que adecuar a esta etapa del crecimiento.
- Los subgrupos de juego son más numerosos y sus integrantes tienden a mantener la unidad y la prosecución de los mismos.
- Aparecen reales líderes, se conforman pandillas en las que el líder se erige a partir de la fuerza física, especialmente en los varones. Los subgrupos tienden a mantenerse en la totalidad de las actividades de la escuela y extra escolares.

- Prefieren jugar con niños de su mismo sexo, les desagrada la actividad del sexo opuesto.
- Disfrutan y participan del trabajo en grupo. Les gusta hacerlo. Se da una verdadera camaradería, son capaces de cooperar, compartir ceder, esperar más y dialogar ricamente.
- Se sienten grandes y son responsables. Les gusta que los gratifiquen por su responsabilidad.
- Son independientes y lo manifiestan constantemente.
- Sólo piden ayuda para hacer una tarea individual o grupal cuando después de mucho esfuerzo no lograron hacerlo solos.
- Los juegos son largos ya que controlan la relajación y la fatiga corporal y mantienen la concentración por períodos más extensos de tiempo.
- Se inhiben cuando se sienten observados por el adulto durante el juego. Hay que crearles un clima especial para que acepten su intervención en la actividad física.

Metodología de las estrategias

Finalidades del juego

1. Formar seres sanos físico y psicológicamente.
2. Generar bases para las prácticas deportivas y actividades competitivas posteriores.
3. Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad. Audacia, decisión, tenacidad
4. Estimular el desarrollo motriz.
5. Desarrollo de habilidades y destrezas físicas, psicológicas y sociales
6. Fomentar el trabajo en equipo
7. Aprovechamiento del tiempo libre
8. Acatamiento de reglas, actitudes de juego limpio

Elementos estructurales del juego

- La Forma: Corresponde a los procedimientos necesarios para el desarrollo de la actividad.
- Los Contenidos: Se refiere al aspecto lúdico pero concientizado, es decir buscando un objeto ya planeado (juego con un fin determinado)
- Los Materiales: La mayoría de las veces son de fácil acceso como pelotas, lazos, latas, papel o elementos de desecho.
- Las Normas: Guían la relación del juego aunque suelen ser muy flexibles, las normas enseñan a convivir pacíficamente a respetar reglas y divertirse dentro de ellas

Como dirigir el juego

1. Conocer el juego que se va a enseñar
2. Tener los elementos a utilizar listos.
3. Dividir adecuadamente el número de integrantes de acuerdo al juego y a la edad de los niños/as.
4. El maestro debe participar activamente en los juegos
5. Se le debe explicar al niño para que juega
6. El maestro debe ubicarse en un sitio donde todos lo oigan y lo vean.
7. No explique el juego si lo puede demostrar
8. Para el juego antes de que el interés empiece a decaer
9. Permitir que los niños dirijan el juego y hacer caso de sus ideas y variaciones propuestas.
10. Aplicar las reglas de seguridad quitar gafas, joyas, no utilizar la pared como meta...
11. En los juegos competitivos formar grupos pequeños.
12. Al niño tímido hacerle tomar parte activa en el juego en forma gradual, los niños con limitaciones físicas deben participar activamente como jugadores o como jueces o árbitros.

13. Emplear juegos de acuerdo a la fuerza y habilidad de los niños.

Sugerencias para maestros

1. Sea breve en sus explicaciones
2. No se irrite, muestre siempre buena voluntad
3. Trate de que el interés se mantenga vivo
4. Obtenga los mayores valores del juego
5. No sea autoritario
6. Insista sobre el juego limpio.
7. Cultive el sentido del humor
8. Fomente el espíritu de grupo
9. Demuestre siempre el mayor entusiasmo

Metodología del juego

1. Dar nombre al juego
2. Colocar al grupo en posición de juego
3. Explicar el juego
4. Demostrar el juego
5. Dar las explicaciones solicitadas por el grupo
6. Desarrollo del juego

Condiciones para que se dé el juego

- Lo físico: Los espacios, los objetos.
- Lo corporal: La expresión individual, el habla, el gesto, la mímica, el movimiento.
- Lo ético: Cumplimiento de normas, cooperación, autocontrol, juego limpio.

- Lo socio-motor: Creatividad, motivación elevada, desarrollo de lazos afectivos, liberador de tensiones, espontaneidad, manifestación libre de la personalidad.
- Función agonística: La lucha, la competición, destreza.
- Interpretar el sentido pedagógico de los juegos como eje central en la enseñanza – aprendizaje.
- Clasificar los juegos de acuerdo al fin, teniendo en cuenta edad, participantes, objetivos y resultados

Intervención del adulto en el juego

- Debe ser el animador que dirige al grupo según sus metas educativas
- Debe preparar un ambiente adecuado con elementos variados que estimulen la diversidad de juegos
- La intervención directa en el juego se realizará solo cuando el niño requiera de su participación o ayuda, por ejemplo para distribuir los niños en grupos, o para establecer el orden en la intervención.
- En la selección para evitar enfados es conveniente utilizar los juegos de suerte o retahílas

Técnicas

Interacción o discusión socializada.- puesto que los conocimientos se adquieren en la medida en que contribuyen a fortalecer el desarrollo de las capacidades que surgirán como producto de la práctica comunicativa.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CON JUEGOS TRADICIONALES

CANICAS



Ilustración 2 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollar coordinación óculo manual y precisión de movimientos.

Recursos: Canicas de cristal de tamaños regulares y similares, una tiza o marcador.

Técnica: Interacción o discusión socializada.

Desarrollo:

Por cada jugador, se coloca en el círculo un número de canicas, previamente determinado. A continuación, se establecen los turnos de tiro.



Ilustración 3 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El primer jugador lanza con fuerza una canica, contra las que están dentro del círculo. Su objetivo es que golpee a alguna y ésta salga fuera. Si

consigue sacar alguna, pasa a ser de su posesión y repite lanzamiento. Cuando falla cede su turno al siguiente jugador.

Para efectuar un lanzamiento, no se puede pisar dentro del círculo, aunque si está permitido tomar carrerilla para lanzar. El juego finaliza cuando no quedan canicas en el interior del círculo.

Evaluación: Todos los niños habrán participado en el juego y obtendrán canicas según el nivel de destreza alcanzado.

DESAFÍO



Ilustración 4 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollar actitudes de cooperación, solidaridad y esfuerzo.

Recursos: Espacio amplio abierto.

Técnica: Participación cooperativa.

Desarrollo:

Se forman dos equipos, colocándose cada uno detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego.



Ilustración 5 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Un jugador/a de un equipo llega hasta la línea del otro, donde sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador/a se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo.

El jugador/a golpeado le persigue, tratando de tocarle. Si el perseguidor le toca, antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor/a quien cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar a un desafiante al equipo que perdió a su jugador.

El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

Evaluación: Se medirá el nivel de integración, cooperación y participación en el juego.

EL PASTOR Y EL LOBO



Ilustración 6 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollar motricidad y coordinación de movimientos, velocidad en carrera

Recursos: Espacio amplio abierto

Técnica: Dramatización

Desarrollo:

Un jugador/a hace el papel de pastor y otro de lobo, el resto de participantes son ovejas. El pastor se coloca detrás de una de las líneas y las ovejas, detrás de la otra. El lobo ocupa el espacio entre las dos líneas.

El pastor llama a los jugadores que hacen de ovejas, gritando sus nombres, dos o tres a la vez.



Ilustración 7 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Los jugadores/a nombrados, tratan de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor, sin ser tocados por el lobo. Todo jugador/a tocado por el lobo, queda inmediatamente congelado



Ilustración 7 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El pastor puede rescatar a las ovejas congeladas, entrando en la zona central y tocándolas cuando el lobo esté distraído. El lobo, por su parte, puede entrar en la zona del pastor y tocar a alguna de las ovejas,

obligándole a cruzar hacia la línea de partida y pudiendo atraparla, cuando se encuentre en la zona central.



Ilustración 8 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El juego finaliza cuando la última oveja ha sido llamada por el pastor. Se cuentan entonces las ovejas congeladas en la zona del lobo y las que se encuentran en la zona del pastor.

Evaluación: Gana el jugador/a que más ovejas tiene.

EL VENDADO



Ilustración 9 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollar en sentido auditivo, motricidad fina, coordinación de movimiento audio manual.

Recursos: Una rueda

Técnica: Juego de roles

Desarrollo:

Los jugadores están de pie, formando un círculo. En su interior, se coloca uno de los jugadores/as, con los ojos vendados y con una pica en la mano.

A una señal determinada, hace rodar el círculo estableciendo el siguiente diálogo:

- “Ande la rueda”

Los compañeros/as responden: “Andando va”

- “Pare la rueda”

Y todos/as responden: “Parada está”



Ilustración 10 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

En ese instante, el jugador/a que tiene los ojos vendados, señala con la pica a uno de los jugadores/as del círculo. El jugador/a señalado, debe silbar. Si quien lo para, acierta de qué compañero se trata, deben cambiarse los papeles. En caso contrario, se sigue la misma dinámica. Para facilitar el reconocimiento del jugador/a señalado, podemos pedir que éste pronuncie una frase sin abrir la boca.

Evaluación: Los niños y niñas serán capaces de identificar a sus compañeros (as) guiándose por el oído.

EL JUEGO DE LOS COCOS



Ilustración 11 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollar coordinación de movimientos óculo manuales, motricidad gruesa y fina.

Recursos: Ruedas pequeñas, (arandelas), cocos y una esfera grande.
Espacio amplio y abierto.

Técnica: trabajo en equipo

Desarrollo:

Un número determinado de jugadores (pueden ser entre parejas) Los jugadores mantienen el equilibrio con la pierna derecha y envían la esfera que rueda luego que estiran el brazo. Al igual que en las canicas, los rivales tienen que esquivarse entre sí hasta que llega el momento de acertar al rival



Ilustración 12 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Los jugadores tratan de acercar las ruedas al círculo de aproximadamente dos metros, el que más cerca se encuentra puede sacar cocos o eliminar a otro. Gana quien tiene más cocos.

Evaluación: Los niños/as demostrarán capacidad de trabajar en equipo formando parejas para interactuar en el juego demostrando respeto por el rival.

EL PUENTE



Ilustración 13 Socialización de la propuesta

Elaborado por: Autora

Objetivo: Integrar y participar en grupos, formando equipos de competencia.

Recursos: Espacio amplio y abierto

Técnica: Interacción socializada

Desarrollo:

Dos jugadores se sitúan enfrentados y se agarran de la mano formando un “puente”. Cada uno de ellos elige un color, o fruta, o... sin que la sepan los demás. El resto, forman una fila cogiendo cada uno la cintura del anterior y van pasando por debajo del “puente” formado mientras cantan esta canción



Ilustración 14 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

“El puente se ha quebrado /con qué lo componemos/con cáscara de huevo/ que pase el rey/ que ha de pasar/ el hijo del conde/ sea de quedar”. Cuando se acaba la canción el jugador que queda dentro del puentees atrapado y ha de elegir entre los dos colores, frutas, etc. que hubieran elegido los componentes del puente. Según lo elegido se situará detrás del jugador correspondiente. Cuando todos los jugadores están formando el “Puente” tiran cada uno hacia un lado para ver qué grupo gana.

Evaluación: Desarrollo de valores de integración y cooperación

LA GALLINITA CIEGA



Ilustración 15 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Contar y asociar movimientos con cantidad. Desarrollar el sentido del tacto.

Recursos: Un pañuelo, espacio abierto y amplio

Técnica: Juego de roles

Desarrollo:

Se le tapan los ojos a uno de los jugadores (la “gallinita ciega”) y el resto juega alrededor diciendo “gallinita ciega, ¿qué has perdido? Una aguja y un dedal. ¿Cuántas vueltas quieres?”



Ilustración 16 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Se le dan las vueltas que haya pedido. A partir de entonces, la “gallinita” debe coger a uno de los jugadores al que ha de reconocer por medio del tacto. Si es reconocido, pasará a ser la “gallinita ciega”.

Evaluación: Coordinación audio táctil, contar números y asociar a cantidades en el desarrollo de la actividad.

LA RAYUELA



Ilustración 17 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Estimular la concentración y coordinación de movimientos, motricidad fina y motricidad gruesa.

Recursos: Una tiza y una ficha plana.

Técnica: Motivación y competencia

Desarrollo:

Consiste en desplazar con un sólo pie una piedra plana a lo largo de unos dibujos realizados en el suelo con tiza. Si al lanzar la piedra o desplazarla cae en una de las rayas se pierde.

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

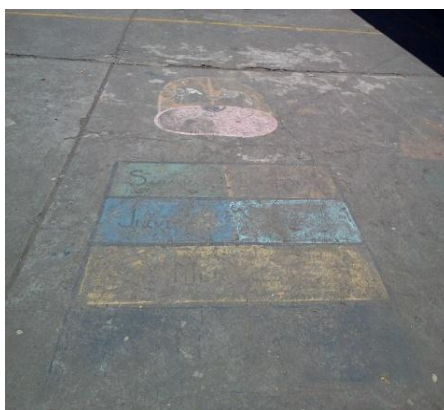


Ilustración 18 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador termina los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario. Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

Evaluación: Control del movimiento de las extremidades inferiores, resistencia y precisión en el avance.

JUEGO DE LA SOGA



Ilustración 19 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollo de la motricidad gruesa, coordinación de movimientos de extremidades inferiores, salto alto en uno y dos pies.

Recursos: Una soga de 4 metros de largo.

Técnica: Motivación y competencia

Desarrollo:

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la soga, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

Evaluación: Al finalizar el juego cada niño/a será capaz de repetir diez saltos en la cuerda sin parar.

JUEGO DE LOS TROMPOS



Ilustración 20 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollo progresivo de habilidad en el manejo del trompo, creatividad y perseverancia.

Recursos: Un trompo, una piola de 1,50 m.

Técnica: Demostración

Desarrollo:

Este juego consiste en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras baila, golpea a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos son elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

En la parte inferior del trompo, se coloca un clavo cuya cabeza es cortada y bien afilada para que no lastime las palmas de las manos. Se acostumbraba preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un penco, de esta manera se consigue que esté liso o "sedita".

Algunas personas adornan a los trompos con clavos pequeños y chinches a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento. El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hace bailar con una piola o guato. "Se coge con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido".

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consiste en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuerdas de distancia. La idea es ganar tiempo y terreno.

Evaluación: El niño será capaz de hacer girar el trompo por 10 segundos seguidos.

EL JUEGO DE LAS COMETAS



Ilustración 21 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Potenciar la fantasía infantil, carrera y movimientos controlados.
Perseverancia.

Recursos: Una cometa, espacio abierto, amplio, alejado de cableado eléctrico y viviendas.

Técnica: Del éxito inicial

Desarrollo:

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeran en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

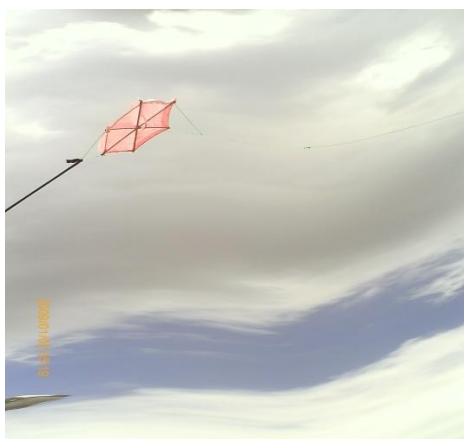


Ilustración 22 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extrae de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualquier otro pegamento).

La cola de la cometa se la hace uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar. Grandes alturas alcanzan las cometas, a veces el viento es tan fuerte que las cometas se enredan en los cables de luz.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

Evaluación: Puede elaborarse la cometa con material de reciclaje. El niño será capaz de hacer volar la cometa.

LA GALLINITA

Objetivo: Mejorar la capacidad de concentración en la participación de actividades en el aula, y el trabajo en equipo.

Recursos: Ninguno

Técnica: Juego de roles

Desarrollo:

Todos los jugadores se colocan en corro menos uno que tiene una zapatilla en la mano. Cantan la siguiente canción y la escenifican:

A la gallinita por detrás,
tris, tras,
Ni la ves, ni la verás,
tris, tras.
Mirar para arriba,
Que caen judías;
Mirar para abajo, que caen garbanzos.
A dormir, a dormir,
que los Magos van a venir.
(Cierran los ojos)

En ese momento, el que tiene la zapatilla la coloca detrás de uno de los jugadores y sigue dando vueltas al corro para despistarlos hasta que dice ¡ya!

Los jugadores abren los ojos y el que se encuentra la zapatilla detrás de él sale corriendo detrás del que se la puso.



Ilustración 23 Socialización de la propuesta

Elaborado por: Autora

Si lo alcanza antes de que ocupe el lugar vacío, no ocurre nada, pero si no lo hace, se la queda él.

Evaluación: Aprenderán la canción y participarán en el juego demostrando su capacidad de cooperación.

LAS CUATRO ESQUINAS



Ilustración 24 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Desarrollar motricidad fina en la coordinación de movimientos corporales que permitan alcanzar habilidades físicas para intervenir apropiadamente en el juego.

Recursos: Un lugar que tenga cuatro esquinas. Si no lo hay, se dibuja un cuadrado en el suelo.

Técnica: Interacción socializada

Desarrollo:

Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:

-¿Qué hay en la casita que alquilar?

-A otro lugar que esta está ocupa

En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse.

Evaluación: Los niños/as aprenden a perder y a ganar en la dinámica del juego sin dejar que el resultado los afecte.

LA PÁJARA PINTA



Ilustración 25 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Incrementar vocabulario mientras participan en grupo en el juego participativo y colaborativo.

Recursos: Lugar abierto y amplio.

Participantes: Indeterminado

Técnica: Interacción socializada

Los niños y niñas cantan en coro formando una ronda. Una niña se coloca en el centro de la ronda haciendo de pájara pinta. Después la niña escoge a su pareja y baila en el centro, mientras el coro canta.

Grupo:

Estaba la pájara pinta
a la sombra de un verde limón;
con el pico recoge la rama,
con el pico recoge la flor.

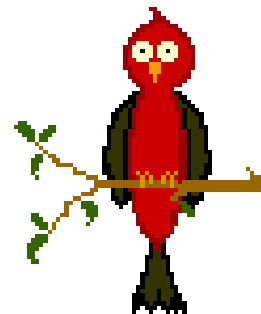


Ilustración 26 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Ay!, ay!, ay!
tú eres mi amor.

Pájara Pinta:

Me arrodillo a los
pies de mi amante
me levanto fiel y constante
dame una mano,
dame la otra,
dame un besito
con tu linda boca.
Yo soy la niñita del Conde
Laurel
que quiero bailar
y no hallo con quién

Pájara Pinta:

Elijo a esta niña
por ser la más bonita,
la blanca azucena
de todo el jardín.
ahora que he hallado
esta prenda querida
gustoso será
bailar, yo con ella.
Con ésta si
con ésta no;
con ésta sí
me casaré yo

Grupo:

Pues siendo tan bella
¿no hallas con quién?
elige a tu gusto
aquí tienes cien.

Grupo:

Y ahora que hallaste
tu prenda querida
gustos será que bailes con ella.
con ésta sí,
con ésta no,
con ésta sí,
te casarás tú.

Para jugar "La Pájara Pinta" se necesitará de algunos días para aprenderse la canción. Por medio de esta dinámica ayudamos al niño o niña a desarrollar el lenguaje, la coordinación, el trabajo en equipo, la atención, entre otros aspectos.

Evaluación: los niños/as repetirán la canción y habrán desarrollado la capacidad de participar en el grupo de modo proactivo.

Fuente: Ministerio de Bienestar Social, Dirección Nacional de Promoción Popular, Juegos Infantiles Tradicionales Ecuatorianos, Quito - Ecuador, 1990.

EL GATO Y EL RATÓN



Ilustración 27 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Conocer los juegos tradicionales locales valorando las costumbres y tradiciones de los antepasados, al tiempo de desarrollar habilidades físicas.

Recursos: Un local amplio y abierto.

Técnica: Juego de roles

Número de participantes: Indeterminado

Desarrollo:

Los niños forman la rueda cogidos de las manos. Uno, el ratón, se coloca adentro; y el otro, el gato, afuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes!

¿Estás gordito?

¡Hasta la punta de mi rabito



Ilustración 28 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena de la rueda o filtrándose por la luz de los eslabones. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego, que se reinicia con otro "ratón " y otro "gato".

Evaluación: Al finalizar el juego los niños/as aprenderán el valor del trabajo en equipo con entusiasmo. Es una actividad en la que los niños y niñas disfrutan, se relajan y comparten con sus pares.

Fuente: Guevara, Darío, (1965) Folclore del Corro Infantil ecuatoriano, pág. 81, Quito – Ecuador.

EL FLORÓN



Ilustración 29 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrollar el ingenio, la observación y atención.

Técnica: Tarea dirigida

Participantes: Indeterminado

Recursos: Espacio amplio y abierto.

Desarrollo del juego

El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, etc.

- Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí.
- Muestra el objeto que llamará florón.
- Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas.
- Los niños imitan el cierre de manos.
- Profesor dice que dejará el florón entre las manos de alguno.
- Profesor y niños cantan:

"El florón está en mis manos,
de mis manos ya pasó.
El florón está en mis manos,
de mis manos ya pasó".

- Profesor deja el florón entre las manos de uno de los jugadores.
- Profesor pregunta a otro niño:
- ¿Dónde está el florón?
- Mientras el niño piensa, todos cantan:

"Las monjitas carmelitas
se fueron a Popayán,
a buscar lo que han perdido
debajo del arrayán"

El niño responde

- Si adivina, todos aplauden y le tocará a él pasar el florón.
- Si no adivina, pagará prenda, como por ejemplo, imitar a alguien, servir la merienda a sus compañeros del grupo, etc.

Evaluación: Los niños y niñas disfrutan mucho tratando de adivinar quien tiene el florón pero la carita delatora de quien lo tiene permite encontrarlo con facilidad, algunos se tardan un poco más.

Es una actividad muy divertida aunque al principio les puede resultar un poco difícil entender el objetivo del juego, con un poco de práctica y paciencia esta actividad es muy emocionante.

Fuente: Ministerio de Bienestar Social, Dirección Nacional de Promoción Popular, Juegos Infantiles Tradicionales Ecuatorianos, Quito - Ecuador, 1990.

LOS EMBOLSADOS



Ilustración 30 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Potenciar el desarrollo corporal y la resistencia en la participación de un juego popular que exige concentración, coordinación y perseverancia.

Técnica: Motivación y competencia

Desarrollo:

Esta actividad es sumamente divertida para jugar en grupos grandes de amigos y resulta un ejercicio muy saludable, a pesar de las caídas.

Sólo necesitamos una bolsa enorme de tela gruesa por cada participante, o cada dos participantes, según sea por parejas o individuales.

Cada participante se mete en su bolsa, ubicado en la línea de partida. Su cuerpo debe quedar cubierto hasta el pecho con la bolsa, la que sostendrá con ambas manos.

Cuando se da la señal de partida, todos los participantes comenzarán a saltar por la pista hacia la línea de llegada. El primero que llegue será el ganador.

Cuando un corredor se cae accidentalmente, puede levantarse y continuar la carrera, siempre que vuelva a meterse en su bolsa. Pero si se cae intencionalmente y derriba a otro, entonces, será descalificado inmediatamente.

Para el juego hace falta un participante que oficie de juez, para que se encargue de mantener el orden y decidir el ganador en caso de conflicto.

Para las carreras de embolsados por parejas, las bolsas deben ser más grandes para que quepan dos corredores por bolsa. Las reglas son las mismas, pero la pareja de corredores debe introducirse en la bolsa antes de partir.

Los corredores deberán intentar llegar a la meta sin caerse, lo cual es mucho más difícil porque son dos dentro de una bolsa. Pero, así como es doblemente difícil, también es doblemente divertido.

Evaluación: Se valorará la perseverancia y capacidad de cooperación en el trabajo en equipo entre parejas.

PERINOLA



Ilustración 31 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Valorar los juegos tradicionales que se practican hasta la actualidad, deduciendo además los mensajes que abordan, al tiempo de adquirir habilidades motrices y de coordinación óculo manual.

Recurso: Una perinola, billusos u otros objetos que pueden utilizarse como premio en el fondo del juego.

Técnica: Del éxito inicial

Participantes: indeterminado

Desarrollo:

Se juega solo o con otras personas, en el que un grupo de jugadores comienza con la misma cantidad de cierto bien contable, que pueden ser monedas del mismo valor, bayas o simplemente piedrecillas, y utiliza la perinola con el objeto de ver quién se queda con la mayor cantidad de aquél. Los jugadores forman un círculo alrededor del área donde se va a jugar y cada uno de ellos contribuye con la misma cantidad de apuestas, llamadas fichas, para hacer un montón, el cual se coloca en el centro.



Ilustración 32 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El juego comienza cuando el primer jugador hace girar la perinola con la mano, que es una especie de peonza con seis caras planas, en cada una de las cuales hay escrita una leyenda: cuando la perinola deje de girar, el jugador en turno hará lo que dicte la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba; ésta, generalmente, ordena al jugador que tome o que deje cierta cantidad de fichas de la pila inicial.

En caso de que la cantidad a tomar sea todo, el montón se vuelve a conformar como al inicio del juego. Los jugadores que se vayan quedando sin fichas podrán seguir jugando pero con más apuesta al final gana el jugador que se quede con todas las fichas o, en caso de que esto no ocurra y el juego deba acabar, ganará el jugador con más fichas.

Evaluación: Se valorará el grado de interés en la participación en el juego y el desarrollo de destrezas de coordinación óculo manual para utilizar apropiadamente la perinola.

ZUNCHO



Ilustración 33 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Objetivo: Valorar un juego tradicional muy común, practicado en la década de los 60 por los niños/as que les permitía fortalecer sus capacidades físicas, resistencia y sana competencia utilizando un instrumento no contaminante para el ambiente.

Técnica: motivación y competencia.

Recursos: Una rueda (zuncho) una guía en forma de horqueta

Participantes: Indeterminado

Descripción



Ilustración 34 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

El zuncho era el "automóvil" del niño de los años 60. El implemento o juguete era un aro de goma de poco más de medio metro de diámetro, con un grosor de 8 a 10 centímetros, que se obtenía seccionando la parte interna de una rueda de camión de desecho, o de vehículo menor, y un palo corto de unos 15 centímetros de largo con el cual se le impulsaba, direccionaba y frenaba, y se la hacía girar a la velocidad que su dueño pudiera imprimirle.

El zuncho también podía ser de metal, por lo general un aro de rueda de bicicleta también en desuso, el cual era impulsado por un gancho armado con un alambre grueso, o más fino entrenzado, cuyo extremo era una especie de horquilla que cumplía la función de impulsarlo y direccionarlo.

Ese gancho era funcional a la estatura del niño con un largo que podía ser de hasta 40 o 50 centímetros el cual era asido por su "conductor".

El zuncho de goma que era el más común, por lo general era adornado por su dueño con chapas o tapas de gaseosas que eran aplanadas con una piedra y clavadas con tachuelas en los costados del instrumento.

La idea era que el zuncho así adornado no solamente luciera vistoso, sino que sonara como cascabel al momento de evolucionar por la calle.

Desarrollo:

El zuncho era un juego netamente de calle y exigía velocidad y maniobrabilidad, tanta como el estado físico y la audacia que pudiese alcanzar su dueño, que era el verdadero motor y conductor de este "vehículo".

Como tal se empleaba para desarrollar reñidas competencias, tanto de velocidad en tramos cortos, un par de cuadras; como de resistencia,

verdaderos rally que solían recorrer el barrio entero e incluso pasar a otros.



Ilustración 35 Socialización de la propuesta

Elaborado por: Autora

La gracia es que los competidores conformasen un grupo "grande", 10 y hasta 15 niños, de modo que pudiesen defenderse por presencia cuando transitaban por otras calles o barrios, que eran "territorios" de otros grupos o pandillas infantiles.

El, o los ganadores eran los que cumplían primero las metas pero evitando que se les cayera el implemento durante el recorrido.

A quienes les ocurría esto, por un acuerdo tácito se les iba considerando como "del montón" aun cuando llegasen primeros a la meta. Sin embargo la distancia del recorrido no era el único obstáculo. Conscientemente solía elegirse terrenos con dificultades topográficas, que tuvieran cuestas de subida y de bajada, o lagunillas de agua lluvia y barro. Porque no se trataba de salir a pasear, sino de competir.

Este es uno de los juegos tradicionales que en la actualidad no se practica.



Ilustración 36 Socialización de la propuesta
Elaborado por: Autora

Situación que se considera lamentable puesto que se trata de una actividad deportiva por excelencia, que fomenta el desarrollo corporal, la coordinación de movimientos de las extremidades superiores e inferiores y habilidades en el manejo de un instrumento que proporciona a los niños una sensación de poderío en la destreza adquirida pues les permite competir sanamente.

Por otra parte, les permitiría a los niños movilizarse a gran velocidad utilizando exclusivamente el impulso y resistencia corporal en lugares abiertos, desde luego alejados de las concentraciones humanas y de transporte para evitar cualquier riesgo.

Evaluación: los niños comprenderán el valor de los juegos tradicionales locales y de la creatividad de los antepasados que utilizaron su ingenio para el desarrollo de actividades para su diversión y crecimiento.

6.6 . Impactos

6.6.1 . Social

La incorporación de juegos tradicionales reforzará la identidad cultural de nuestras raíces; el respeto y valoración de del legado del pasado histórico local. Por lo tanto, el mantener y potenciar las habilidades del juego en el aula, tendrá gran impacto social porque los niños y niñas crecerán con seguridad en un ambiente sano y feliz.

6.6.2 . Educativo

El impacto educativo se producirá en dos aspectos, el primero relacionado con la formación de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica “Juan Montalvo” y “San Antonio”, porque al incorporar el juego tradicional como estrategia de aprendizajes para mejorar la comunicación, la cooperación y participación, se estará educando de una manera creativa, motivadora y eficaz; y, el segundo, relacionado con la consolidación de la formación profesional dela investigadora adquirido a lo largo de la elaboración de la investigación y la construcción del informe final.

6.7 . Difusión

La guía fue presentada y socializada con el personal docente de Primer Año de Educación General Básica de las Escuelas “Juan Montalvo” y “San Antonio”, que aportaron criterios valiosos para llevar a la práctica los juegos tradicionales populares locales.

6.8. Bibliografía

1. ALARCÓN, Julio César.- Talleres de metodología de la investigación Diseño e impresión Graficolor. Ibarra Ecuador.
2. BALLY G. (2008) El juego como expresión de libertad. México, Fondo de Cultura Económica
3. BARNES, William y ARANCIBIA, Violeta, (2004) *Manual de Psicología Educativa* Edit. Universidad Católica de Chile, Chile.
4. CALERO Mavilo, (2005) Educar jugando: colección para educadores. Editorial Alfa omega, México, México.
5. DICCIONARIO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, (1983)
6. DICCIONARIO PEDAGÓGICO: 484-547 ISPED.
7. ESTEVA BORMAT, Mercedes (2009) El juego, teoría y práctica, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana.
8. GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, ELENA Y OTROS (2009) Psicología evolutiva y educación infantil. Ed. Santillana.
9. GROSS, O. (1997). La Creatividad y sus Implicaciones. Editorial La Academia. La Habana, Cuba
10. Guevara, Darío, (1965) Folclore del Corro Infantil ecuatoriano, pág. 81, Quito – Ecuador.
11. HERNÁNDEZ, Pedro. (2001).- Psicología de la Educación, corrientes actuales y teorías aplicadas. México D. F. Editorial Trillas, págs.70-79.
12. HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo (2008) Los paradigmas de la educación, Paidós. México.
13. IZQUIERDO ARELLANO, Enrique (2006) Investigación Científica, Guía de Estudio y Técnicas de Investigación, Loja, Ecuador. Pág. 99
14. LEIVA ZEA, Francisco, (1980) Nociones de Metodología de Investigación Científica, Quito, Ecuador.
15. LINAZA, J. (2001) Jugar y aprender. Madrid, Edit. Alhambra Logman.
16. Ministerio de Bienestar Social, Dirección Nacional de Promoción Popular, Juegos Infantiles Tradicionales Ecuatorianos, Quito - Ecuador, 1990.

17. OÑORO MARTINEZ, Roberto Carlos, (2008) Facultades de la Educación Infantil, www.eumed.net/
18. ORTEGA RUIZ, ROSARIO. (1992).- El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Ediciones Alfar. Sevilla.
19. ORTEGA, R. (2004). Juego, desarrollo y aprendizaje. en Revista Aula de Innovación Educativa. Nº 28-29. Año II, Julio-Agosto. Graó Educación. Barcelona.
20. PAVIA, Víctor y otros (2004). Juegos que vienen de antes. Editorial Humanistas. Buenos Aires. Pág. 36
21. PÉREZ (2009) Introducción a la psicología del niño. Ed. Herder.
22. PONCE, F., (2005) Innovación Educativa para el aula, Edit. UTE, Quito.
23. RÍOS AYALA, Nubia Consuelo (2007) Expresión y Creatividad, Biblioteca del Ecuador Pro libros.
24. ROMERO OCHOA, Claudia (2010) Modelo Pedagógico Naturalista, disponible en <http://www.monografias.com/trabajos87/modelo-pedagogico-naturalista/modelo-pedagogico-naturalista.shtml>, consultado el 12 de febrero 2013.
25. SANTOS Y CORREA (2003) Cuando de jugar se trata, Juegos infantiles. Impreso en Colombia. Centro de investigación y desarrollo de la cultura cubana Juan Marinello. La Habana, Cuba: Editorial Científico-Técnica; 2000.
26. UNESCO, (2009) Boletín Especial Educación Siglo XXI. UNESCO.

Lincografía

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>
www.contextoeducativo.com
www.aldeaeducativa.com
www.laondaeducativa.com
www.educar...comorlarchivos/juego3.doc
www.monografias.com/educación

www.espaciologopedico.com/html

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/tipos.htm>

http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales

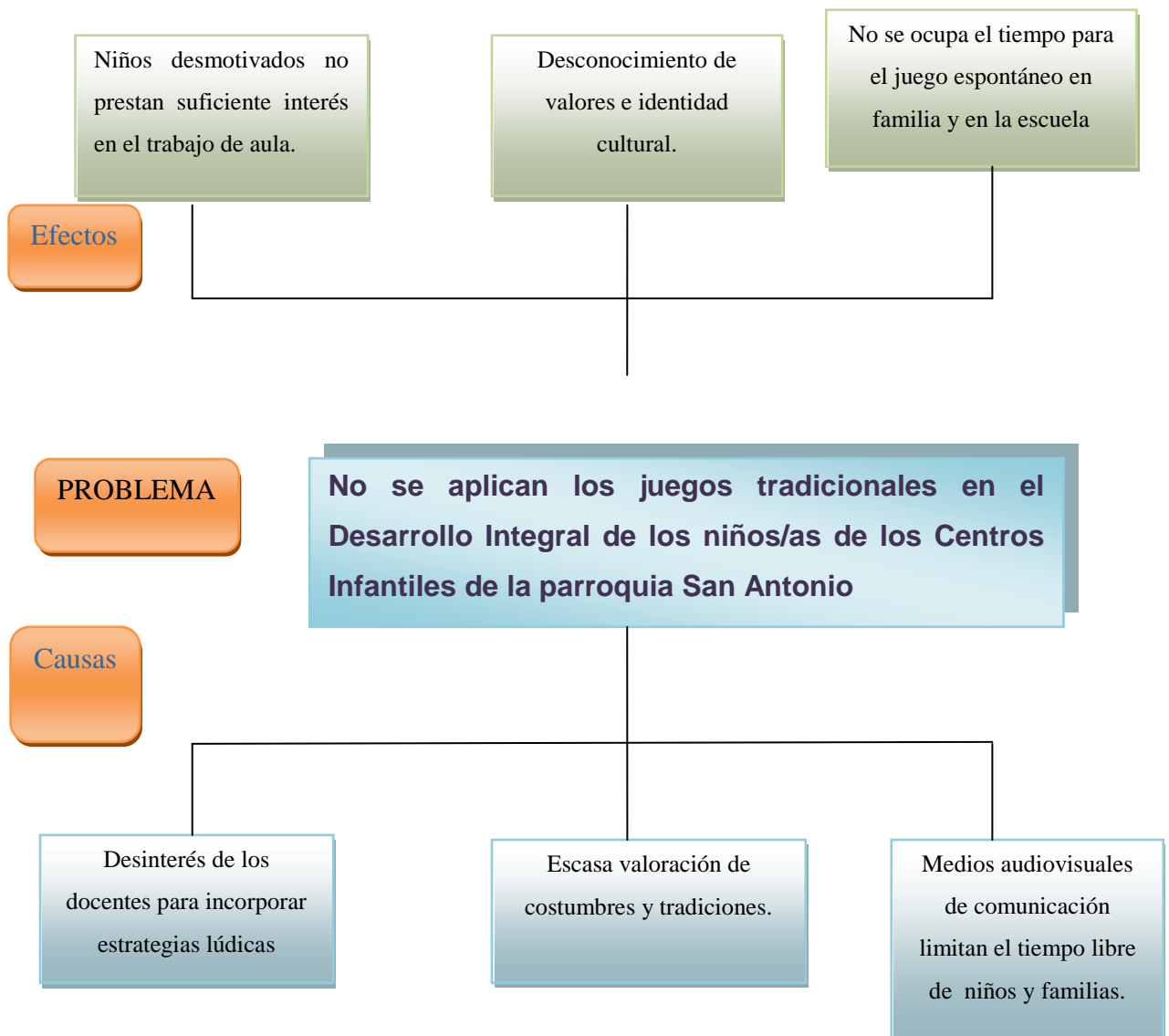
Habilidades Sociales para niños, Psicomáster. Centro de atención psicológica, disponible en <http://www.psicomaster.com/talleres-psicologia/Taller-habilidades-sociales-ninos.php>

El juego infantil y su metodología. Ed. Altamar, disponible en www.tecmaestriasenlinea.mx/Ecuador, consultado el 9 de agosto 2012.

ANEXOS

Anexo 1

Árbol del problema



Anexo 2

Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cuáles son los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo integral de niños y niñas de los Centros de Primer Año de Educación General Básica de la parroquia de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura, en el periodo escolar 2012?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de niños y niñas de los Centros de Primer Año de Educación General Básica de la parroquia de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura, en el periodo escolar 2012.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INTERROGANTES
1. Diagnosticar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo.	Pregunta Directriz 1: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo?
2. Identificar las dificultades y limitaciones en la aplicación de estrategias metodológicas que incorporen juegos tradicionales, orientadas al desarrollo integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica.	Pregunta Directriz 2: ¿Cuáles son las dificultades y limitaciones en la aplicación de estrategias metodológicas que incorporan juegos tradicionales, orientadas al desarrollo integral de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica?
3. Estructurar los fundamentos teóricos y científicos que permitan la comprensión de las variables de la investigación.	Pregunta Directriz 3: ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y científicos que permitan incorporar los juegos tradicionales como recurso didáctico del proceso de aprendizaje, que hagan posible el desarrollo integral de los niños del Primer Año de Educación General Básica?

Anexo 3
Ficha de Observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DOCENCIA EN PARVULARIA

Aplicada a los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de los Centros de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo de la parroquia San Antonio.

Objetivo: Diagnosticar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo.

N°	INDICADORES	Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Nunca
1	Disfruta los juegos tradicionales				
2	Participa en las actividades lúdicas tradicionales que le permiten el desarrollo de la imaginación				
3	Demuestra creatividad para crear o incorporar modificaciones en los juegos				
4	Trabaja en el autodescubrimiento y el de los demás en la práctica de los juegos tradicionales				
5	Acepta, respeta y practica normas pre establecidas en los juegos tradicionales				
6	Demuestra sus habilidades en el desarrollo de los juegos tradicionales				
7	A través de la participación en los juegos tradicionales presenta maduración fisiológica				

8	Escucha con atención y se expresa con facilidad en la ejecución de juegos tradicionales				
9	Responde con apertura suficiente en el implemento de actividades realizadas con juegos tradicionales				
10	Es dinámico jugando con los juegos tradicionales				
11	Representa situaciones creativas con los juegos tradicionales				
12	Es reflexivo a la hora de tomar decisiones en las reglas de los juegos tradicionales				
13	Genera actividades lúdicas tradicionales con sus compañeros				
14	Permite la incorporación de nuevos conocimientos por medio de los juegos.				
15	Demuestra actitudes de liderazgo en la ejecución de los juegos tradicionales.				
CONCLUSIÓN:					

Observaciones:

.....

.....

.....

Anexo 4



Encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA DOCENCIA EN PARVULARIA

Aplicada a los docentes del Primer Año de Educación General Básica de los Centros de Educación Básica San Antonio y Juan Montalvo de la parroquia San Antonio.

Objetivo: Diagnosticar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as de los Centros de Primer Año de Educación General Básica San Antonio y Juan Montalvo.

CUESTIONARIO

1. ¿Cree usted que el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula con los niños de Primer Año de Educación General Básica?

Siempre	A veces	Nunca

2. ¿Está familiarizado(a) con los juegos tradicionales?

Mucho	poco	nada

3. ¿Ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

4. ¿Con la realización de actividades lúdicas tradicionales logra motivar y despertar la imaginación de sus estudiantes?

Siempre	A veces	Nunca

5. ¿Las actividades lúdicas tradicionales facilitan el desarrollo de la autoestima, autoafirmación y autoconocimiento?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

6. ¿Qué habilidades y destrezas es posible desarrollar a través del juego tradicional?

Motrices	psicosociales	Del lenguaje	Artísticas

7. ¿Los niños disfrutan de las clases cuando se enseña jugando?

Mucho	poco	nada

8. ¿Considera que los niños han alcanzado aprendizajes significativos sin el apoyo del juego como recurso del trabajo de aula?

Mucho	Poco	Nada

9. ¿Cree que el juego tradicional le permite desarrollar y potenciar sus habilidades?

Siempre	A veces	Nunca

10. ¿Considera que el niño/a es capaz de presentar maduración fisiológica, psicosocial y emocional a través de la práctica de los juegos tradicionales?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

11. ¿La participación de los niños/as en juegos tradicionales en el aula ayudan a la formación ciudadana?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

12. ¿La comunicación que surge de la práctica de los juegos tradicionales mejora la interrelación docente / estudiante?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

13. ¿La participación de los niños/as en los juegos tradicionales permiten el surgimiento de líderes?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

14. ¿Los video juegos, juegos en la televisión difundidos y juegos electrónicos han desplazado a los juegos?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5

Certificado de validación

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “SAN ANTONIO”

Calle: Luis Enrique Cevallos s/n

Telef. 2932-917

San Antonio de Ibarra

IMBABURA – ECUADOR

CERTIFICADO

A petición verbal de la interesada Srta. **DURÁN VILLARROEL OLGA SUSANA** portadora de la CI 100296426-8, tengo a bien extender el presente certificado de que la mencionada señorita, socializó en nuestra Institución LA GUÍA DIDÁCTICA, de su trabajo de Tesis. Lo hizo con toda responsabilidad cumpliendo con los parámetros establecidos para la culminación del mismo.

Puede hacer uso del presente como requisito previo a la aprobación de su Tesis.

Atentamente:


Lic. Guadalupe Haro V.
DIRECTORA (E)





**ESCUELA DE EDUCACION BASICA
"JUAN MONTALVO"**

Calle Hnos. Mideros y Ramón Teanga
San Antonio de Ibarra -Imbabura
Telf. 2 932- 492

San Antonio, 19 de abril del 2013

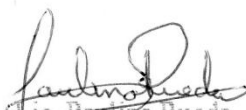
CERTIFICACION

A petición escrita de la Señora: OLGA SUSANA DURÁN VILLARROEL portadora de la cedula de ciudadanía 100296426-8 tengo a bien certificar que realizó la Socialización de la Propuesta de Tesis de Grado " GUIA DIDACTICA DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS ALTERNATIVAS BASADAS EN JUEGOS TRADICIONALES Y ORIENTADOS A MEJORAR LA COMUNICACION, COOPERACION, PARTICIPACION Y LA FORMACION INTEGRAL DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA "JUAN MONTALVO" EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE" dirigidos al Personal Docente y Padres de Familia , basados en el tema: " LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS/AS DE LOS CENTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA, DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO, CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA; DURANTE EL PERIODO 2012".

Además certificar la aplicación de esta propuesta con el desarrollo de los Juegos Tradicionales orientados y ejecutados con los niños/as del Primer Año de Educación Básica, obteniendo como verificadores fotografías de cada una de las actividades realizadas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la parte interesada hacer uso del presente certificado como creyere conveniente.

Atentamente;


Lic. Paulina Rueda
DIRECTORA (e)





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100296426-8	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Durán Villarroel Olga Susana	
DIRECCIÓN:		Parroquia San Antonio Calle 10 de Agosto entre Hnos. Mideros y Ramón Teanga	
EMAIL:		susanaduranvilla@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	062550063	TELÉFONO MÓVIL:	0992725070

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE LOS CENTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SAN ANTONIO, CIUDAD IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2012”.
AUTOR (ES):	Durán Villarroel Olga Susana
FECHA: AAAAMMDD	2013/08/02
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Durán Villarroel Olga Susana, con cédula de identidad Nro.1002964268, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, al 09 de octubre del 2013

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:



(Firma).....

Nombre: Durán Villarroel Olga Susana

C.C.: 100296426-8

Firma).....

Nombre: **Ing. Betty Chávez**

Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Durán Villarroel Olga Susana, con cédula de identidad Nro.100296426-8 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE LOS CENTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SAN ANTONIO, CIUDAD IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2012”. Ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: Durán Villarroel Olga Susana

Cédula: 100296426-8

Ibarra, 09 de octubre del 2013