



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA

TEMA:

“ESTUDIO DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS ACTIVIDADES PEDAGOGICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DEL JARDIN DE INFANTES “SAN ANTONIO Y AZAYA” DEL AÑO LECTIVO 2010 2011.

Trabajo de grado previo a la obtención del título de licenciadas de docencia en educación parvularia.

AUTORAS:

Morillo Valenzuela Martha Lucía

Santo López María Fernanda

DIRECTOR:

Msc Jesús León Vinuesa

Ibarra - 2011

ACEPTACION DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema **“ESTUDIA DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS ACTIVIDADES PEDAGOGICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DEL JARDIN DE INFANTES “SAN ANTONIO Y AZAYA EN EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011”** trabajo realizado por las egresadas: Morillo Valenzuela Martha y Santo López Fernanda, previo a la obtención del título de licenciadas en educación parvularia.

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúnen los requisitos y meritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Msc.: Jesús León Vinueza

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A mi esposo Santiago León, a mis padres Lic Cesar Santo y María López por todo su apoyo en mi vida ya que son modelos de amor, responsabilidad, perseverancia y trabajo, y a los niños - niñas de Imbabura con la esperanza de que los juegos tradicionales vuelvan a ser la parte sustantiva de la recreación infantil.

Fernanda Santo

Dedico esta investigación a la memoria de la Dra Clarita León V. quien con su amistad me orientó y guió a seguir por el camino del saber, gracias Clarita por recordarme que solo la constancia, el esfuerzo, amor y la fe es la única manera de alcanzar nuestros ideales; terminar mi carrera es la mejor manera de honrar su memoria ya que su recuerdo vivirá por siempre en mi corazón.

A mis hijas: Neidi y Janeth, espero que esta meta alcanzada sea el espejo para que ellas miren y recuerden que ni la edad ni el tiempo son obstáculos para hacer realidad nuestros sueños.

Martha Morillo

AGRADECIMIENTO

Una vez concluido el presente trabajo queremos dejar constancia de nuestro sincero y reconocido agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte y de particular a la facultad de educación ciencia y Tecnología a sus autoridades y docentes de los diferentes módulos del Programa de profesionalización Docente en Educación Parvularia, por habernos impartido sus conocimientos científicos y haber compartido sus valiosas experiencias, las mismas que nos han permitido crecer en el campo educativo.

Un agradecimiento especial al Magister Jesús León Vinueza Director de tesis quien a guiado y contribuido permanentemente en este trabajo de grado con pautas para su elaboración de manera pedagógica y didáctica, por la amistad y confianza otorgada.

A las directoras y personal docente de los jardines de infantes “Azaya” y “San Antonio”, a todos quienes colaboraron para culminar la presente investigación.

INDICE

CONTENIDO

Tema.....	i
Aceptación del Tutor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice General.....	v
R	
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	x
CAPITULO I	1
1 El problema de investigación.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.3 Formulación del problema.....	7
1.4 Delimitación del problema.....	7
1.4.1 Unidades de observación.....	7
1.4.2 Delimitación espacial.....	7
1.4.3 Delimitación Temporal.....	7
1.5 Objetivos.....	7
1.5.1 Objetivo General.....	7
1.5.2 Objetivo Especifico.....	8
1.6 Justificación e importancia.....	8
Capítulo II.....	11
2 Marco teórico.....	11

2.1 Fundamento Teórico.....	11
2.1.1 Teoría constructivista.....	11
2.1.2 Algunos conceptos de juego.....	13
2.1.3 Conceptos de juegos tradicionales.....	16
2.1.4 Actividades pedagógicas del juego.....	19
2.1.5. Clasificación del juego.....	22
2.1.5.1 Jugos individuales con implementos.....	22
2.1.5.2 Juegos colectivos con implementos.....	23
2.1.6 Actividades que los docentes deben realizar.....	23
2.1.6.1 Motivar a los niños.....	23
2.1.6.2 Preparación y elaboración de materiales.....	24
2.1.6.3 Llevar acabo normas.....	26
2.1.7 Características desarrolladas en el juego.....	27
2.2 Posicionamiento Teórico personal.....	36
2.3 Glosario de términos.....	38
2.4 Interrogantes de investigación.....	41
2.5 Matriz de coherencia.....	44
Capítulo III.....	45
3 Métodos de investigación.....	45
3.1 Tipos de investigación.....	45
3.2 Métodos.....	46
3.3 Técnicas e instrumentos.....	47
3.4 Población y muestra.....	47
3.5 Muestra.....	48
3.6 Esquema de propuesta.....	51
Capítulo IV.....	52

4 Análisis e interpretación de resultados.....	52
4.1 Ficha de observación dirigida a niños (a).....	52
4.2 Encuesta dirigida a docentes de educación parvularia.....	58
Capítulo V	72
5 Conclusiones y recomendaciones.....	72
5.1 Conclusiones.....	72
5.2 Recomendaciones.....	74
Capítulo VI.....	75
6 Propuesta alternativa.....	75
6.1 Título de la propuesta.....	75
6.2 Justificación e importancia.....	75
6.3 Fundamento teórico.....	76
6.3.1 Aéreas.....	78
6.4 Objetivos.....	81
6.4.1 objetivo General.....	81
6.4.2 Objetivos Específicos.....	82
6.5 Ubicación sectorial y física.....	82
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	82
6.7 Impactos.....	143
6.8 Difusión.....	143
Anexos.....	148
Árbol de problemas.....	149
Matriz de coherencia.....	150
Encuesta.....	151
Ficha de observación.....	154

RESUMEN

Las actividades lúdicas consiguen que los niños y niñas adquieran conciencia de los juegos tradicionales, mediante vivencias corporales, descubran el mundo a través del movimiento de los sentidos con los cuales controlan y coordinan diferentes partes de su cuerpo una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta de desarrollo de las actividades lúdicas en caminadas a seguir objetivos trazados de acuerdo a las planificaciones en los niños y niñas de las jardines de infantes “Azaya” y “San Antonio” de la ciudad de Ibarra y Cantón San Antonio ya que disminuye el desarrollo de destrezas y habilidades. Razón por la cual y frente a esta realidad se ha estructurado una guía didáctica que cuenta con técnicas de aprendizaje que permiten a las maestras aplicar los juegos tradicionales con nuevas estrategias con orientaciones elaboradas pedagógicamente y siguiendo un proceso lógico y sistemático, tomando en cuenta las características evolutivas de los niños y niñas. La información bibliográfica, recursos humanos, materiales económicos apoyo del material docente y estudiantes de los centros infantiles investigados que permitió la factibilidad. Los objetivos planteados fueron establecer los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños y niñas del primer año de educación básica, diagnosticar las actividades lúdicas en la jornada diaria, determinar cuáles son los juegos grupales e individuales adecuados para el desarrollo de las actividades académicas de los infantes, indagar los materiales que permiten el desarrollo de las actividades académicas, formular estrategias de aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas. El marco teórico se fundamentó en las teorías del aprendizaje de Piaget, Vigotsky y Barone para ello la metodología de investigación fue el método científico, matemático, analítico sintético a través de la investigación de campo y documental, para obtener datos reales se aplicó fichas de observación a los niños y niñas de los centros infantiles y una encuesta a las maestras parvularias. El análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros con porcentajes y gráficos que permiten de mejor manera observar los resultados de las conclusiones y recomendaciones también permitió evaluar el trabajo de las docentes en el área lúdica y reforzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un aprendizaje significativo

Summary

Recreational activities get that children develop awareness of traditional games, through bodily experiences, discover the world through the movement of the senses with which they control and coordinate different parts of her body among the causes which slows down the learning process is the lack of development of recreational activities in walking forward objectives set according to the schedules in the kindergartens children "Azaya" and "San Antonio" the city of Ibarra and Canton in San Antonio that already reduces the development of skills and abilities. Why face this reality and which has structured a teaching guide with learning techniques that allow teachers to apply traditional games with new strategies with guidelines developed pedagogically and following a logical and systematic process, taking into account the evolving characteristics of children. Bibliographic information, human resources, material economic support of teaching materials and children's centers students investigated that allowed the feasibility. The objectives were to establish traditional games activities teaching of boys and girls of the first year of basic education, to diagnose the recreational activities in the day, determine what the appropriate group and individual games for the development of the academic activities of the Marines, investigate the materials that allow the development of academic activities formulating implementation strategies of the traditional games in the pedagogical activities. The theoretical framework based on the theories of learning from Piaget, Vygotsky and Barone so the research methodology was synthetic scientific, mathematical, analytical method by research field and documentary, to obtain real data apply comment cards to children from children's centres and a survey to parvularias teachers. The analysis and interpretation of results took place at tables with percentages and graphics that allow best way to see the results of the conclusions and recommendations also allowed to assess the work of the teachers in the leisure area and continually reinforce the development of techniques to achieve meaningful learning

INTRODUCCION

El Ecuador, como pocos países en el Continente Americano, es creador y recreador de las más hermosas manifestaciones sociales de carácter lúdico. Dentro del campo de los juegos infantiles, se han venido muy a menos los tradicionales, dándose a cambio una masificación de juegos electrónico, programados con personajes ajenos a nuestra cultura que no han hecho otra cosa que confundir al niño (a) y al hacer lo penetran en el mundo irreal y de la ficción

La cultura tradicional es, por lo tanto, el crisol donde se refugia los valores más auténticos que una nación ha creado a lo largo de su devenir histórico nutridos diariamente por la realidad socio cultura que rige su vida colectiva. La cultura popular tradicional se convierte en fuente inagotable de identidad cultural, como raíz de nacionalidad, su aplicación a la educación exige, por lo tanto, que sea la base donde se asienta la identidad cultural de nuestro país.

Los juegos tradicionales son los que nos identifican, nos hacen sentir iguales y, a través de ellos, podemos llegar a una autodeterminación y autogestión, la aplicación de los juegos tradicionales en la educación consistente en la educación consiste en utilizar unidades lúdicas en el proceso formativo, con el propósito de que estos enriquezcan la enseñanza – aprendizaje y que sea la escuela la que difunda el patrimonio lúdico, no solo por la serie de aptitudes que forman, y los valores que se permiten alcanzar, si no porque es a través de un sistema en donde mejor puede difundirse.

Los juegos tradicionales se presentan portando valores propio de la verdadera creación artística; son portadores de mensajes lúdicos, estéticos y simbólicos que se van cargando de significación histórica. Es decir, la forma tradicional se mantiene pero sus agregados varían de acuerdo a la actividad del pueblo al que se pertenece.

Los juegos tradicionales son catalogados como fenómenos, hechos y valores culturales lúdicos sociales donde se conjugan ideas y acción, pasado y presente, tradición y porvenir. Se caracterizan por ser populares, estar sociabilizados transmitirse por medios no institucionales, a través de vía oral, ser anónimos y tradicionales; cumplen además una función en la sociedad donde viven.

CAPITULO I.- Comprende los antecedentes, y se menciona brevemente las instituciones educativas a investigar, y la importancia que tiene los juegos tradicionales y por último el lugar donde se realizo la investigación. El planteamiento del problema comprende el análisis de las causas y efectos que ayudan a desarrollar y conocer la situación actual del problema la formulación del problema, la delimitación está comprendida por unidades de observación aquí se detalla a quien se va a investigar, en este caso a los niños (a) de los jardines de infantes San Antonio y Azaya, la delimitación espacial y temporal la primera parte describe el lugar donde se realiza la investigación y el tiempo realizado el objetivo general y específico puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación es aquella que determina y explica los aportes y la solución que se va a dar al problema.

CAPITULO II.- Contiene la parte teórica de la investigación los fundamentos teóricos que son la base para el desarrollo de la presente investigación, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, preguntas de investigación, matriz categorial.

CAPITULO III.- Se encuentra la metodológica aplicada al tipo de investigación, técnicas y procedimientos aplicados.

CAPITULO IV.- Contiene la interpretación y análisis de resultados, una vez que fueron recabados mediante encuestas para luego ser tabulados y presentados en gráficos estadísticos.

CAPITULO V.- Se refiere a las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO VI.- Se refiere a la propuesta alternativa. Consta de las siguientes partes. Título de la propuesta, justificación, fundamentación, objetivo general, objetivos específicos, importancia, ubicación sectorial y física, factibilidad, desarrollo de la propuesta, impactos, difusión.

CAPITULO I

1 EL PROBLEMA

1.1.- ANTECEDENTES

La finalidad de esta investigación es que la niñez de la actualidad no olviden los juegos y juguetes tradicionales, desarrollando actividades que generen habilidades y destrezas con temas de interés para ellos (as); por medio de la cual les otorgue el verdadero valor como parte de la cultura, que han sido transmitidos de generación en generación favoreciendo el desarrollo de situaciones didácticas.

La importancia de los juegos tradicionales es de establecer actividades físicas en los infantes, que han ido desapareciendo paulatinamente con el pasar de los años, tomando en cuenta que el juego es el espejo de cada civilización y a la vez una necesidad en la niñez.

Tiene como objetivo desarrollar las habilidades motrices básicas y a su vez representa la cultura popular en tal virtud permitiendo mantener viva la historia de cada pueblo.

El desarrollo y crecimiento del niño, sin lugar a dudas, es un proceso sumamente complejo, que implica su conformación física, social, psicológica, cultural, y moral; naturalmente, este proceso llevando a efecto, en un determinado contexto y en medio de una serie de variables como: alimentación, salud, familia y sociedad en la que vive la niñez bajo

múltiples normas de comportamientos, hábitos costumbres y valores; todo está en íntima relación con el proceso del niño.

Es muy importante considerar que el niño, desde que se encuentra en el vientre materno, recibe las estimulaciones sensoriales de la madre y del ambiente.

Cuando nace, el niño tiene más posibilidades de experimentar nuevos estímulos para su crecimiento desarrollando sus capacidades de acuerdo a la estimulación que recibió, cada niño constituye un universo de características específicas que debe ser respetado en lo posible, el desarrollo integral del niño se produce cuando se respeta el proceso evolutivo general y las características específicas de su desarrollo.

Toda tarea educativa admite tomar posiciones en cuanto a los objetivos que se desea obtener, lo que exige el planteamiento de la metodología adecuada que asegure el camino hacia lo que queremos alcanzar.

Frente a esta realidad, la didáctica se ha visto obligada a proponer nuevas y renovadoras formas de enseñanza que coincidan con las teorías científicas del aprendizaje, así como esporádicos informes de investigación, dan cuenta de los resultados de interesantes metodologías técnicas que generan un auténtico desarrollo en los diferentes campos; sin embargo en el país se puede observar que estos métodos no se practican impidiendo el desarrollo en los juegos tradicionales.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Resultó de enorme valor el apoyo de las instituciones donde se logró desarrollar los juegos tradicionales, poniendo énfasis en dichos juegos para los infantes, aunque no parezca interesante.

Por lo tanto se debió buscar el tiempo necesario en la jornada de trabajo de la maestra; mejorando las necesidades lúdicas que sirvió como modelos para conectarse en las raíces del sentir ecuatoriano que se logró disfrutar de la enseñanza.

La fuerza imaginaria que tiene cada individuo, que supo cultivar para lograr mantener lo mágico en el crecimiento infantil, traslado al mundo de la fantasía recreando relatos de la provincia o ciudad que viva, permitió restaurar la cultura e integrar al niño (a) en las actividades por medio de estos relatos usando títeres, máscaras, trajes típicos, disfraces sirviendo como intermediario aunque resulte difícil de explicar lo imposible.

Cada juego o cuento tradicional se debió presentar con un significado para un mejor rendimiento en el aprendizaje de los niños (as), en la cual la estructura del contexto no pierda lo mágico que les dio fuerza viva permanente, además la virtud de ser producida por los niños (as), adolescentes y adultos.

Las maestras dieron la importancia necesaria a los niños para que disfruten de los juegos tradicionales con lo cual lograron una excelente

adaptación en el jardín de infantes ya que para ellos es su primera experiencia educativa fuera del ambiente familiar motivados a dejar legados que alcanzó sus expectativas en su independencia y autonomía, dio prioridad a los juegos tradicionales al integrarse en las actividades pedagógicas.

Se pudo disfrutar de las actividades que afirmó su personalidad y descubrió su entorno que son espacios que surgieron de los proyectos que realizaron los niños (as) con ayuda de la docente, en tal virtud los pequeños ejecutaron los juegos elegidos.

Se pudo proveer de instrumentos necesarios, mobiliarios suficientes; éstos pueden permanecer y ser renovados, también aparecer y desaparecer en otro rincón del aula o espacios dependiendo de las necesidades del momento, estos cambios alcanzaron satisfacción y comodidad en los niños, que le facilitó gritar, moverse, respirar a todo pulmón, recibir el sol, trasladarse, descansar.

Por estas razones, la maestra debió tener la mente ágil y creadora que aportó en la práctica con valiosos mecanismos para el desarrollo de los juegos tradicionales.

En la actualidad, la existencia de los juegos tecnológicos provocan que los niños se vuelvan pasivos, poco sociables y con tendencia a engordar; por lo tanto el juego tradicional permitió desarrollar la motricidad gruesa y fina, durante el juego que se hace evidente en los movimientos corporales

de todos los músculos del cuerpo por ende el desarrollo de la lecto escritura depende exclusivamente de la actividad motora.

El equilibrio, lateralidad, nociones, expresión verbal, socialización y los comportamientos, expresión estética que se enriquece al contacto con lo natural es como un reencuentro con el niño con los elementos vitales: aire, tierra y sol. Presentar a los niños cajas, sillas, mesas de diferentes tamaños con peso, desarrollaron comparaciones entre los objetos cargados para establecer cuál es el más liviano y cual el más pesado, de esta manera lograr en los niños que socialicen las nociones.

Se desarrolló adecuadamente en los niños (a) el proceso de definición de la lateralidad realizando juegos tradicionales y escuchando diferente música para prevenir dificultades de aprendizaje.

Durante esta etapa de coordinación motora comenzó a construir sus primeras nociones espaciales aprendiendo a ser competentes a través del conocimiento de su propio cuerpo y del movimiento del mismo, en relación con el medio físico y el medio social, con la actividad lúdica el niño va integrándose al grupo respetando, estimulado y de esta manera divirtiéndose.

Practicando valores cuando sea oportuno durante los juegos, aprovechando las oportunidades para alinear lo cultural, en la cual la maestra debió tomar en cuenta la realidad emocional en la que se encuentra el niño que fue manifestado en emociones, ilusiones, dudas,

expectativas, temores desconfianza; sin olvidar que cada niño es un mundo diferente. Por lo tanto la maestra consideró coordinar costumbres familiares con la modalidad de la escuela, aprovechando y conversando sobre las experiencias traídas del hogar. Proponiendo hábitos de higiene, el cuidado y valor de su cuerpo logrando alcanzar la autoestima.

Tomando en cuenta los materiales utilizados en el patio, provocando las extraordinarias ejercitaciones, logrando en los niños (a) un verdadero placer y alegría, respetando siempre el espacio y normas que correspondan a cada uno.

En los corredores de la escuela donde fueron lugares de encuentro entre amigos en la cual demuestran sentimientos que refuerzan y animan el yo personal del niño; en ese momento la educadora es una amiga confidente, y sin duda alguna logró hablar de los prejuicios hacia los juegos tradicionales que mantuvo cada niño. Con su ejemplo permitiendo que los pequeños descubran lo hermoso de sentir que alguien se preocupó por ellos, más allá de la tarea escolar, pero lo más importante es dar algo de nosotros que consiguiendo hacer un bien a los demás. En estos espacios, los aprendizajes van desde la simplicidad del gesto, la sonrisa o el saludo, hasta el reforzamiento personal y social de toda una comunidad educativa.

1.3.- FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo es la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños (as) del primer año de educación básica de los Jardines de Infantes “San Antonio y Azaya”?

1.4.- DELIMITACION DEL PROBLEMA

1.4.1.- Unidades de observación

Por la importancia que reviste esta investigación se consideró a los docentes de los Jardines de Infantes: San Antonio y Azaya

1.4.2.- Espacial

Esta investigación se la desarrolló en la ciudad de Ibarra y en la parroquia de San Antonio.

1.4.3.- Temporal

La presente investigación se realizó a partir del mes de febrero del 2011 y concluyó en el mes de septiembre del 2011.

1.5.- OBJETIVOS

1.5.1.- Objetivo General

Analizar la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín de infantes “Azaya y San Antonio” elaborar una estrategia psicopedagógica para mejorar la aplicación de los juegos tradicionales.

1.5.2.- Objetivos Específicos

- Diagnosticar las actividades lúdicas que se realizan en la jornada diaria del primer año de educación básica.

- Determinar los juegos grupales adecuados para el desarrollo de las actividades académicas de los niños (as).
- Indagar los materiales que permite el desarrollo de las actividades académicas.
- Formular estrategias de aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas.

1.6.- JUSTIFICACION

La identidad cultural, reconocida a nivel mundial, por su riqueza natural y por sus paisajes, costumbres, tradiciones y leyendas se van perdiendo debido a varios factores internos y externos provocados por la falta de comunicación entre generaciones, ya que los medios de comunicación atentan contra la cultura. Razón por la cual se realizaron actividades que vayan encaminadas al conocimiento de los juegos tradicionales.

En lo académico, debido a que los niños mostraron mucho interés por el juego, la recreación formando elemento fundamental en su vida y la base de toda educación a través de los juegos; logrando la auto expresión y por consiguiente, el proceso más eficaz para orientar una educación adecuada; constituye por otra parte, una necesidad

indispensable para el desarrollo normal de sus capacidades. Es algo más que una parte esencial de su educación, también una parte en el proceso de transformación de niño a hombre. Los juegos no son solamente diversión y base de salud, sino que también son base de instrucción, educación y transformación.

Los juegos fomentan competición y estimulan la conducta deportiva, para posibilitar a los estudiantes a la comprensión y la práctica de las habilidades físicas obteniendo un buen estado de salud y bienestar. También requiere de la cooperación entre los miembros para aprender.

Los niños tienen una necesidad esencial del movimiento, y la actividad es mediante el juego; la actividad física aportando valores ya que se realizó juegos tradicionales, proporciona ideas históricas basándose en hechos reales; amplía su esfera vivencial permitiendo socializar con más miembros de su entorno y su adaptación social; aprendió a conocer sus límites, realidades y capacidades teniendo nociones de su cuerpo; proporcionando suficiente satisfacción, brindando actividades de compensación y desahogo, asegurándole beneficios psicomotrices formando su inteligencia.

Es por esto que, los niños y niñas son los principales beneficiados de esta investigación y por consiguiente, el resto de la comunidad educativa, quien podrá desempeñar su jornada diaria de una mejor manera.

CAPITULO II

2 MARCO TEORICO

2.1.- Fundamento teórico

2.1.1.- Teoría constructivista

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias <http://constructivismos.blogspot.com/> (Abbott, 1999).

El constructivismo sobre la formación del conocimiento y no una teoría del aprendizaje, ni menos una teoría de la educación. Se trata de una doctrina con fundamentos y métodos del conocimiento científico.

De hecho el constructivismo ha realizado aportes muy importantes a procesos de cambio en la educación de numerosas sociedades. Algunos de dichos procesos han estado vinculados a transformaciones educativas, sobre todo en lo que se refiere a los aspectos psicológicos y didácticos. Se trata de una perspectiva abierta, el constructivismo es un punto de partida y no un punto de llegada.

El constructivismo en este sentido ha sido planteado y desarrollado por Jean Piaget y varios seguidores, una exactitud necesaria del constructivismo y sus relaciones con la educación, consiste en aclarar la idea del conocimiento que este fuera y que el sujeto tiene que incorporarlo o interiorizarlo dentro de su ser, una de la originalidad del constructivismo es de explicar la función del conocimiento situándose en el interior del sujeto.

Según Vigotsky en su teoría constructivista dice que el niño va desarrollando paso a paso su capacidad de aprender y consecuentemente su inteligencia va adquiriendo mayor dimensión de acuerdo a las etapas evolutivas de la maduración.

“Establece que cada individuo progresivamente y secuencialmente el aprendizaje por descubrimiento y significación, acompañado del desarrollo de la inteligencia – aprendizaje. Creando un ambiente estimulante de experiencias que faciliten al estudiante el desarrollo de estructuras cognitivas superiores”

La mejor teoría es la del constructivismo porque consiste en aclarar los conocimientos, se basa en la idea de que el aprendizaje se produce cuando los estudiantes participan en forma directa en la construcción del conocimiento activo y representación del conocimiento.

Es la más factible dentro del aprendizaje y establece que el educando construya, identifica, diversifica y coordina sus esquemas.

Señalando a los docentes poner en práctica esta teoría del constructivismo, ya que la función básica de los estudiantes es la de comprender y retener en su memoria de forma permanente información nueva y la de los profesores orientar los conocimientos.

El maestro constructivista para cumplir con mayor eficacia su labor debe considerarse mediador durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, y al niño como un individuo capaz de procesar e incorporar nuevos conocimientos.

Corresponde a los docentes fortalecer la preparación del niño para que reciba la preparación pre operacional para adquirir nuevos conocimientos, es decir desarrollar el periodo nocional, mediante las operaciones intelectuales, proyección, nominación y comprensión que otorgan al niño la capacidad de comprender, pensar y actuar y resolver problemas cotidianos.

2.1.2.- Conceptos de juego según:

Hetzer Hildegard (1978) señala: “Si es condición indispensable para que el juego pueda seguir su curso que el niño se enfrente con

cosas nuevas para él y aprenda a dominarlas, entonces podemos decir que todo juego es siempre un aprendizaje” (p. 10)

Segovia Baus (1980) dice: “Cualquier forma activa de recreación es un juego. El juego implica espontaneidad y del exhala igualmente sentimientos y espíritu. “si el juego es una genuina expresión del espíritu puede convertirse en un arte. Y el arte impacta en nuestra sensibilidad, establece un dialogo interior emocional”. (p. 121)

Barone (1979) dice: “Las funciones más latentes se desarrolla por el juego. La infancia es por consiguiente, el aprendizaje para la edad madura jugar para el niño no es una distracción o un modo de divertirse, es una función fundamental, tan fundamental como comer o respirar, es necesario tener presente que en la infancia el juego es una actividad regida desde el niño, de modo que solo el determina que es el juego y que no es juego”. (p. 40)

Deleón (1981) dice: “El juego es una actividad propia de los niños (as) y desarrolla una función vital porque prepara, ejercita, y entrena al niño para las exigencias de la vida, además satisface en el niño (a) la necesidad de expresarse y actuar sobre las cosas que lo rodean”. (p. 17)

Mari Pinto de Montejo (1975) dice: “El folklore y su importancia en la nueva educación manifiesta que por medio del folklore se logra: integrar al estudiante a su comunidad; el desarrollo biopsico social del educando, la

coordinación motora del niño, y dar a la educación un verdadero sentido humanista y nacional”. (p.36)

Hernández: “cualquier actividad con la finalidad de divertirse, pasarla bien” (p. 9)

Huizinga (1946): “es una actividad libre, que se realiza dentro de límites de tiempo y espacio, según determinadas reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias” (p.9)

Teorías psicoafectivas: cumple con el papel de expresar sentimientos reprimidos por el sujeto, ya que mientras el niño juega, puede ser libre, interactivo, comunicativo, y elabora lo que a reprimido.

Posturas funcionalistas: se le ve de manera diferente, como facilitador del desarrollo y contribuyente a la adquisición de habilidades motrices y al uso instrumental.

Vygotski (posición socio cognitiva): una forma particular y espontánea de actuación del pensamiento.

Piaget e Inhelder (1969): hay tres categorías principales de juego, y una cuarta que forma la transición entre el juego simbólico y las actividades no lúdicas. (p. 66)

Juegos de ejercicios: la forma más primitiva de juego consiste en repetir por placer actividades adquiridas, con el fin de lograr adaptación y por placer funcional.

Juegos simbólicos: la asimilación asegurada de lo real al yo, por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a medida de sus necesidades. (p. 66) Mónica Montes Ayala (p.5)

2.1.3.- Conceptos de juegos - tradicionales

Los juegos populares de tradición catalogados como hechos o fenómenos folklóricos, constituyen un recurso original donde se conjugan ideas y acción, pasado y presente, tradición y porvenir. Este arte folklórico de los juegos ofrecen muchas ventajas educativas como: se arraigan en el consiente y subconsciente de los niños, porque nació con ellos y porque para ellos los creó el pueblo; interpreta mejor la psicología de la gente menuda y tienen el sostén poderoso de la herencia social; ejercitan la libertad que tanto aman los niños y la disfrutan; y, enseñan el autogobierno sin tener que recurrir a capataces ni consejeros. **Carvalho Neto p. 11**

No obstante, los juegos tradicionales han perdido mucho de su intensidad y en algunos casos, sencillamente han desaparecido, borrados

por nuevas épocas que se han incorporado junto con el progreso y como una consecuencia de la evolución de la tecnología, nuevas distracciones que en parte han masificado a los mayores y escolares.

El maestro que enseñe folklore, debe tomar lo que es útil y adecuado a la edad de los niños, a las necesidades de la escuela y a la necesidad de conservar los valores tradicionales.

El maestro debe conocer los valores fundamentales del folklore, para estar de acuerdo con el principio pedagógico que dice que se debe partir de lo conocido para llegar a lo desconocido y así mantener el interés de los niños.

El valor fundamental del folklore en la educación consiste en ser un instrumento pedagógico para motivar e interesar al niño y educarlo en las materias de manera lógica. **Carvalho Neto p. 58**

Los juegos representan una recopilación de las dinámicas y estrategias utilizadas por los profesores en la práctica, con las modificaciones pertinentes para las características del grupo con diversidad. Mónica Montes Ayala (p. 2)

Los juegos son una combinación de competencias físicas y mentales practicadas como diversión, de acuerdo con un reglamento.

Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo. El origen de estos juegos es contemporáneo al de las sociedades. Constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su primer uso a los dioses. Luego quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños. Como ejemplo podemos mencionar: la marcha, la pelota, el trompo. <http://www.efdeportes.com/efd13/jueqtra.htm>

Los Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tablas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, perinolas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos que se basen en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor a menor grado de fantasía.

2.1.4.- Actividades pedagógicas con el juego:

El juego es una actividad fundamental de gran contenido educativo, que tiene como objetivo desarrollar la personalidad y la capacidad creadora del niño. Representa al mismo tiempo un verdadero derecho individual y social que debe ser respetado y protegido.

John Dewey, el gran pedagogo, fue uno de los primeros en destacar la importancia que deriva de combinar los objetos educativos con los métodos recreativos, basándose en el principio de que la educación debe tratar de responder a los intereses vitales de los niños, uno de los cuales es el juego. Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños.

Todo el proceso del juego que se da en el niño a lo largo del tiempo, constituye una actividad fundamental de gran contenido educativo. En el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador, en una palabra su personalidad, el juego representa, al mismo tiempo, un verdadero derecho individual y social que debe ser representado y protegido.

Es tan vital el juego, y de la forma en que se conduce depende, en gran parte, el futuro del desarrollo del ser humano. De aquí precisamente se desprende la importancia de los aspectos que estamos tratando: la aplicación de los juegos tradicionales, porque de la forma como se los encause estaremos formando individuos capaces de desarrollar su personalidad.

En todos los tiempos, la educación ha procurado proporcionar al hombre las habilidades, los conocimientos y los ideales que lo faculten para vivir en su comunidad, comprenderla, integrarse a la misma y contribuir a su desarrollo y progreso. Con esta consideración, la educación debe ser una genuina experiencia de libertad, un proceso de descubrimiento de conocimientos donde el educador ha de procurar que en cada individuo se realice el proyecto que cada vida humana encierra y que se halla en cimiento en el niño o el joven, reconociendo además, que la educación es ante todo un proceso vivencial que se da a través de experiencias y contenidos, antes de transmitir información, tratar siempre de descubrir que la verdadera educación es la que enseña como aprender.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos

además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.
<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

2.1.5.- Clasificación del juego

Concluye que el juego es “toda actividad que compromete las facultades mentales y motrices, de manera voluntaria y espontánea, con control autónomo (juego individual) o congestionado (juego colectivo) con finalidad preponderante de la entretención, el goce, la recreación o distracción” **Carlos Bolívar Bonilla**

2.1.5.1.- Juego Individual con implementos

Son de pesos livianos, resultan de fácil manipulación por parte de los integrantes. Pueden ser llevados u ocultos en el vestuario y en otros casos adornan el mismo. Algunos de los implementos ligeros más utilizados son: aro, pelota, cintas, cuerda, bastón, maracas, pañuelos, sombrilla, ramas naturales o artificiales, muñecos de juguete, flores, cañas naturales o artificiales.

Ejemplos:

- Las bolas
- Rayuela
- Soga saltos

2.1.5.2.- Juegos colectivos con implementos

Para su traslado requieren el concurso de dos a más participantes, así como también para los ejercicios que con ellos se realizan. Entre los implementos pesados podemos señalar: barras paralelas, barra fija, caballo (de salto con arzones), viga de equilibrio, colchones gimnásticos, escaleras, aparatos múltiples. Lic. José A. Almeida. P. 351

Ejemplos:

- El gato y el ratón
- El puente quebrado

- Las escondidas
- Arroz con leche

2.1.6.- Actividades que las docentes debe realizar:

2.1.6.1.- Motivar a los niños

La motivación se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los alumnos por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos. El valor de la descripción consiste en la forma artística de exponer el contenido, que debe ser atractiva y dramatizada.

1.-Un maestro eficaz en educación física es el que se preocupa del desarrollo del niño en total: en sus aspectos físicos, mentales, éticos y emocionales.

2.- Antes de permitir que un niño participe en actividades intensas, revisar el diagnostico físico.

3.- una manera de mantener el interés de los alumnos es permitirles que participen en el plan de programa.

4.- los juegos con canto, las danzas populares, las artes literarias, etc. Pueden relacionarse de tal manera que tengan para los niños un significado adicional.

5.- Ofrezca especial ayuda y aliento a los niños tímidos y mal coordinados. La falta de habilidad da por resultado la falta de interés,

6.- Anunciar primero el nombre del juego, particularmente con los niños de los primeros años de educación básica.

7.- Establezca un periodo de preguntas y respuestas después de la demostración. Para evitar repeticiones, asegúrese de que todos estén atentos durante el tiempo de preguntas y respuestas.

2.1.6.2.- Preparación y elaboración de materiales:

La importancia del material en el proceso de los juegos ocupa principalmente en el niño realizar experiencias múltiples, mediante las cuales va alcanzando conocimientos concretos y precisos del medio ambiente que lo rodea, así como también proporcionar al niño la capacidad de poder crear y transformar sus conocimientos en relación con ello.

Se tiene que tomar en cuenta al ofrecer al niño preescolar un material acorde a las actividades a realizarse tomando en cuenta que todo esto dependerá básicamente del progreso físico, intelectual, motor, social, e intelectual del niño.

El material a utilizar debe ser de un tamaño proporcional con el fin de facilitar en el niño la manipulación, además de tener colores vivos para llamar la atención del estudiante y tener en cuenta que sean seguros, es decir, irrompibles, no tóxicos y lavables.

1.- Una de las responsabilidades que pueden asumir los niños es la de tener preparados para el maestro el equipo y accesorios.

2.- Para mantener el interés y evitar discusiones, arregle los equipos contrarios de modo que sean iguales en su fuerza y habilidad.

3.- Enseñe a los niños a jugar (como norma regular) sin abrigos ni suéteres. Disponga al juego al aire libre siempre que sea posible.

4.- Entérese bien de las reglas del juego y asegúrense que se cumplan como es debido.

5.- Enseñe con cuidado y claridad las habilidades requeridas: no insista en ellas a tal punto que se pierda el interés por el juego.

6.- La madurez del grupo es muy importante emplear materiales inferiores a la edad.

7.- Puede ahorrarse mucho tiempo haciendo una demostración explicativa de las reglas.

8.- Tenga a mano un silbato, pero úselo solamente cuando sea necesario.

2.1.6.3.- Llevar acabo normas:

El juego es acción, es armar, discutir, atrapar, correr. Todos son protagonistas, al jugar con otros descubren también que tienen deseos e ideas como él o ella. Participan libremente, eligen conque y con quien jugar, crean sus reglas y ante las cuales al llegar otro compañero que no participo desde el inicio de la actividad en muchas ocasiones “rompe las

reglas” fijadas por los participantes. Y es donde debemos intervenir en dicha situación: preguntar el objetivo del otro grupo.

1.- Enseñe al niño la importancia de obedecer las señales como el silbato, la mano levantada, y la orden de atención.

2.- A los niños de primaria generalmente les gusta que el maestro participe en las actividades.

3.- Lleve un registro diario de las actividades así como de las reacciones de los alumnos. Necesitará esta información para las conferencias con los padres.

4.- Por regla general las explicaciones no debe darse desde el centro del círculo, pues no todos pueden oír y el maestro no tiene manera de saber lo que pasa a su espalda.

5.- Cuando sea posible, corrija sin detener el juego.

6.- Aplique el método más breve posible para cambiar de una formación a la siguiente. Stellas Gild p. 3, 4, 5, 6, 7

2.1.7.- Características desarrolladas en el juego:

Aprendizaje

Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo.

Las experiencias de aprendizaje de este programa están basadas, en juegos de los cuales se desprende un aprendizaje significativo ya que el niño aprende mediante la experiencia.

La preocupación principal de la escuela debe estar centrada en garantizar que los aprendizajes sean significativos para sus estudiantes; es decir, que se vinculen de manera sustancial con sus estructuras cognitivas. Y no si este proceso se da de forma receptiva o por descubrimiento. Como puede verse el problema de la escuela actual no es de métodos, sino de tipos de aprendizajes. **Julián de Zubiria p.127**

Aunque cada individuo nace con una naturaleza que es esencialmente noble y está dotada con una bondad potencial, reconocemos que estas características fundamentales se manifiestan gradualmente, como resultados de procesos apropiados de aprendizaje y transformación. **Juanita de Hernández p. 74**

Destrezas

El trabajo en rincones deberá realizar el niño en forma continua, secuencialmente todos los niños, ya que es allí donde el niño con la orientación directa del maestro elabora su propio conocimiento, y se le brindará oportunidades para desarrollar destrezas y habilidades al manipular los materiales con libertad, que siempre se encontraran a su alcance. **Carmen Augusta Urbina p. 25**

Las destrezas o desempeños físicos son ejercicios gimnásticos totales para dominar el cuerpo en el espacio, y coordinar una cierta complejidad, que puede clasificarse hasta llegarse a coordinaciones complejas y de difícil ejecución estas destrezas parten de cuatro núcleos de movimientos básicos: rolar y rodar; apoyos; saltos; balanceos. **Oscar Zapata p. 39**

Estas actividades tienen como objetivo lograr que el niño desarrolle la capacidad para dominar su cuerpo en el espacio, por medio de acciones que más tarde se convertirán en ejercicios gimnásticos. **Oscar Zapata p. 39**

Motricidad

Importancia de la psicomotricidad: las actividades motrices desempeñan un papel muy importante en la vida del individuo. Por lo tanto, no hay una sola actividad escolar que puede prescindir de los aspectos motores. Todo lo que en la escuela se hace, requiere de conducta motriz de alguna clase. Tareas tales como: escribir, leer, dibujar, artes manuales, trabajos de laboratorio, juegos, deportes, son ejemplos de actividades en que se requiere el uso coordinado de diferentes partes del cuerpo. **Documento de apoyo ministerio de educación p. 17**

La inquietud por el desarrollo del movimiento corporal intencionado la cual se potencializa a través de distintas habilidades de carácter motriz posibilita una formación integral que contribuya a que niñas y niños puedan desarrollar una óptima salud y una adecuada condición física.

Esta competencia desarrolla en niñas y niños las capacidades derivadas de la estructura neurológica, dependiendo del sistema nervioso central, a saber: el equilibrio y coordinación.

El desarrollo de las capacidades de esta competencia permite el conocimiento, experimentación, representación mental y toma de conciencia de su corporeidad global y de los segmentos que la constituyen. Así como, el logro del conocimiento del mundo exterior que implica la interacción con los objetos y los demás dentro de las coordenadas, espacios temporales, es decir, la estructuración y organización de la espacialidad y la temporalidad a través del ritmo y la lateralidad teniendo como consecuencia a la coordinación. **Lic. José A. Almeida p. 115**

Motricidad fina: La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Movimientos finos, precisos, con destrezas. (Coordinación ocular – manual, fonética etc.).

Motricidad gruesa: Hace referencia a movimientos amplios. (Coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc.).

<http://scollvaz.galeon.com/>

Nociones

Abstraer o describir características de los objetos. El punto de partida para iniciar el pensamiento lógico es la abstracción de las características o propiedades físicas de los objetos, para luego poder comparar unos con otros. La comparación de objetos en función de sus características físicas permite establecer relaciones de semejanza y diferencia, que a su vez son la base para:

Ordenar en grupos por sus semejanzas, a través del proceso de clasificación.

Ordenar según la variación de una de sus características físicas, a través del proceso de seriación.

Cada objeto puede ser explorado y, así, determinar en el carácter o propiedades.

Por naturaleza, color, forma, tipo de material con el que está hecho cantidad de (por ejemplo) patas en un animal, de botones en un vestido, etc. Por temperatura, textura, grosor, longitud, altura, tamaño, intensidad de color, consistencia, peso, etc. Se compara el objeto para establecer su característica. **Guía para docentes p. 7**

La concepción del espacio pasa por varias etapas, debido a que tanto la noción de espacio como la de tiempo no son independientes de la experiencia, sino que se conforman evolutivamente en los sujetos. Es necesario un largo proceso de construcción de las estructuras mentales, para que los niños capten las estructuras espaciales y temporales de las personas adultas. Desde el punto de vista de la psicología genética, el

espacio es la coordinación de los movimientos, y el tiempo la coordinación de las velocidades.

De la misma forma que la adquisición de la noción de espacio va a suceder con el tiempo, gracias al movimiento, el niño desarrolla la estructuración temporal, que consiste en duración, orden y suceso. **Oscar Zapata p. 47**

Lateralidad

En los niños pequeños no existe una dominación lateral cerebral y, a medida que se desarrolla la maduración cerebral, se produce un proceso de estructuración de la lateralidad corporal y un acelerado proceso de las habilidades motrices. Producto de proceso sensoriomotor y de diferentes factores, se presenta la predominación de un lado del cuerpo, en especial con respecto a las manos, a los pies, y ojos. **Oscar Zapata p. 46**

- Conocer e identificar las partes de su cuerpo
- Realizar movimientos voluntarios con cualquier parte del cuerpo
- Desarrollar la capacidad respiratoria
- Ejecutar conductas útiles para su vida
- Aprender a utilizar el espacio y a desplazarse en el poniendo en movimiento todo su cuerpo
- Dominar los movimientos finos de la mano
- Diferenciar en el cuerpo derecha e izquierda
- Situar objetos de izquierda a derecha
- Ejecutar movimientos simétricos respecto a otro colocando se en frente. **José A. Almeyda p. 31**

Valores

Según la necesidad que atribuye la pedagogía a la educación del hombre centrada en los valores, el juego puede constituir un medio de incalculable valor para la adquisición de la solidaridad, la equidad, la ética, la autonomía y la comunicación, ya que ofrece una innegable opción para el cultivo axiológico especialmente manifestado en los juegos colectivos.

A través de las vivencias del juego, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas que son susceptibles de ser revisados críticamente: ya que el juego es la primera herramienta de interacción con el mundo que lo rodea al niño. **Gladys Elena Campo p. 45**

- 1.- Contribuye al desarrollo muscular y al ejercicio del cuerpo
- 2.- Proporcionan una oportunidad para la satisfacción del deseo del contacto social.
- 3.- Los juegos tienen un valor educativo, ya que el niño adquiere conceptos sobre los colores, formas, tamaños y texturas de los objetos y materiales que se usan en ellos.
- 4.- Cumple un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales.
- 5.- Proporcionan cierto adiestramiento moral, pues el niño aprende a estimar lo que el grupo considera correcto o incorrecto.

Motivación

La motivación: es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso

previo al aprendizaje y es el motor del mismo. La ausencia de motivación hace complicada la tarea del profesor. También, decir que la falta de motivación por parte del alumno queda a veces fuera del alcance del profesor. <http://www.pedagogia.es/motivacion-tipos-motivar/>

Creatividad

Guilford (1950) conceptualiza a la creatividad como una forma de pensamiento la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Piaget (1964) dice que constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento. **Rosa María Espriu p. 20 y 21**

Imaginación

Se llama imaginación a aquella facultad de la mente que nos permite representar en nuestras mentes las imágenes de las cosas reales como de las ideales. La imaginación consiste en un ejercicio de abstracción de la realidad actual y en ese supuesto es donde mayormente se darán las soluciones a necesidades, deseos, preferencias, entre otras cuestiones. Las soluciones serán más o menos realistas de acuerdo a las posibilidades que tiene aquello imaginado de ser real o razonable. <http://www.definicionabc.com/general/imaginacion.php>

La imaginación es un elemento positivo e importante en el desarrollo intelectual del niño, ya que le ofrece un aprendizaje que le ayuda a adaptarse a las cosas y situaciones. El niño atribuye con facilidad vida y conciencia a las cosas que le rodean. Los juguetes, los objetos familiares pueden cobrar vida y se convierte en aquello que el niño desea que sean; es un estado de ilusión en el que los cuentos de hadas y leyendas se convierten en realidades para el pequeño. Mediante la imaginación el niño desarrolla su creatividad y puede vivir situaciones imaginarias que le sirven como práctica para adaptarse y manejar la vida real. **Ana María Gonzales**

Espontaneó

Se puede vincular con lo natural, franco, libre, desahogo y términos que tienen un valor en nuestra sociedad y cultura. Esta palabra resuena bien vinculada con la palabra “juego” ya que hay un valor social acerca del juego y del jugar. Ahí podríamos abrir una diferenciación entre el juego espontáneo y el jugar espontáneamente, entre lo que es el concepto del juego y lo que es la praxis del jugar como práctica en sí. Pero también esta palabra –“espontáneo”– puede connotarnos con otras palabras y más en este momento de la sociedad: la palabra espontáneo puede connotarnos con la rapidez y que se confunde con instantáneo, con fugaz, con efímero y también vincula con la temporalidad, que se relaciona con lo súbito, lo imprevisto, lo brusco, lo precipitado, lo repentino, lo inesperado, lo impensado, y en muchos momentos decimos “espontáneo” a un hecho impulsivo. <http://www.pedagogia.es/espontaneo-tipos-motivar/>

Recreativo

La actividad recreativa donde interviene uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final si no que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

<http://definicion.de/juegos-recreativos/>

Sociabilidad

“Los compañeros de juegos son los vigilantes más perspicaces, a los cuales nada se les pasa por alto, son jueces incorruptibles que no aceptan así no más como verídico cualquier valor nominal. De esta manera se educa a la juventud por vías propias y sociables en una comunidad infantil, asimilando la justicia y el derecho”. Erika Dobler p. 33

La sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio que lo rodea. Por origen y naturaleza el ser humano no puede existir ni experimentar el desarrollo propio de su especie como una mónada aislada; tiene necesariamente su prolongación en los demás; de modo aislado no es un ser completo. Para el desarrollo del niño, especialmente en su primera infancia, lo que reviste importancia

primordial son las interacciones asimétricas, es decir las interacciones con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura.

<http://www.educar.org/articulos/vygotsky.asp>

2.2.- Posicionamiento teórica personal.

El juego brinda al niño la oportunidad de aprender y desarrollarse en un entorno libre, que le permita desarrollar su imaginación llevándolo a un mundo de fantasía, de esta manera llegando a ser una persona autónoma. Por lo tanto es importante recalcar que los juegos en especial los tradicionales son aquellos que ayudan al dispersamiento y obtención de valores generando la reconstrucción de historias pasadas el conocimiento de las costumbres y culturas en especial de nuestra provincia de Imbabura y del Ecuador.

Los juegos tradicionales son aquellos que se mantienen de generación en generación, es decir nuestros abuelos los practicaban, pero hay que considerar que los juegos que se practican en la actualidad para divertirse, en las nuevas generaciones ya no son iguales ya que muchos de ellos se llevan a cabo dentro de su hogar generando en los niños (a) a disminuir su estado físico.

Son muchas razones por la que el niño (a) se siente atraído por el juego ya que trae con ello sensaciones: placer, bienestar y felicidad, todas estas sensaciones estarán unidas ya que permitirán al niño su desarrollo integral y autónomo llevándolos así a alcanzar el éxito y cumplir su meta.

La actividad lúdica encierra un maravilloso mundo de imaginación, donde el niño es creador y sin duda alguna el que genera las reglas que se establecerán en el juego convirtiéndole en el protagonista y centro del juego permitiéndole la integración al grupo.

En este proyecto tratará el aprendizaje significativo ya que el niño aprende haciendo y practicando, aplicarán dentro de los juegos tradicionales números, vocales, animales entre otros factores como: valores y costumbres mejorando con esto el aspecto físico, moral del niño (a) practicando hábitos saludables, permitiendo todo lo dicho el desarrollo integral del niño (a).

En el aspecto social alcanzará: adaptación social, sentimientos compartidos, simpatía, confianza, regula sus intereses, respeta normas, coopera, ayuda y sobre todo aprende con responsabilidad a jugar con los demás, integrándose a la sociedad.

Los niños (a) en los cuales se desarrolló este trabajo de investigación consideró todos los juegos tradicionales conocidos y por descubrir queriendo decir que son aquellos que pasaron de generación en generación. Contrario a otros juegos que en la actualidad, se considera modernos, en el medio y más todavía los juegos electrónicos o por computador, mismos que con el pasar de los años o generaciones se convertirán igualmente en tradicionales.

2.3.- Glosario de términos

Los términos que a continuación se describen son tomados como fuente bibliográfica del Diccionario Océano Uno y del Diccionario Pedagógico Instrucciones

Aplicación.- Aplicación de la teoría a la práctica, aplicación en el estudio.

Aprendizaje.- Cambio de la conducta en forma relativamente permanente que se logra a través de la práctica y el reforzamiento.

Aprendizaje físico.- Interacción dinámica entre actividad mental – motora y la realidad circundante, esta implica un proceso permanente de construcción del conocimiento en el que se elabora la información procedentes de diferentes fuentes.

Comprensión.- Acción de comprender, facultad, capacidad o percepción para entender e incluir cosas.

Corporeidad: Característica de lo que tiene cuerpo o consistencia

Cognitivo: Es el conocimiento que el niño alcanza.

Creatividad.- Capacidad para elaborar estructuras novedosas.

Demostración.- La demostración o ejemplificación es muy importante en la educación física.

Deporte.- Es la aplicación de lo aprendido, son actividades en las que el individuo compara su rendimiento.

Desarrollo.- Dar incremento a una cosa de orden físico intelectual o moral.

Descubrimiento.- Un proceso inductivo, se mueve en el marco de los problemas y el estudiante actúa individualmente.

Didáctica.- Ciencia dentro de la pedagogía que estudia y orienta todos los aspectos relacionados con el aprendizaje.

Docente.- Quien ha hecho de la educación su actividad vital, siendo la persona adulta quien dirige a un grupo no a un individuo.

Educación.- Proceso mediante el cual una persona desarrolla su capacidad física y mental.

Ejecución.- Determinación de las personas responsables del cumplimiento de las actividades y del tiempo en que deben cumplirse.

Enseñanza.- Destinar con técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los estudiantes en las asignaturas encaminada hacia los hábitos del aprendizaje auténtico que los acompañará a través de su vida.

Estrategias metodológicas.- Conjunto de procedimientos y actividades pedagógicas planificadas que se dan entre profesores y estudiantes que facilitan el proceso de aprendizaje.

El juego.- Es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales.

Interaprendizaje.- Relación de aprendizaje mutuo entre el profesor y el alumno durante el desarrollo de la labor docente.

Inquietud: Curiosidad o interés intelectual.

Interés.- Grado de vocación hacia un algo que persigue un determinado objetivo.

Investigación.- Búsqueda de nuevos conocimientos que sirve para solucionar problemas educativos.

Método.- Guía, camino a proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.

Motivación.- Predisponer de manera activa al estudiante hacia lo que se quiere enseñar.

Planificación.- organizar conforme a un plan, plantear sistemas, reformas entre otras.

Proceso.- Fases o etapas organizadas sistemáticamente para llevar a cabo una actividad.

Recreación.- Actividades de aplicación de los movimientos aprendidos en trabajos individuales o grupales,

Tradicional.- Que se transmite por medio de ella. Que sigue las ideas, Normas o costumbres del pasado.

2.4.- Interrogantes de investigación

¿Cuáles son las actividades lúdicas que se realizan en la jornada diaria del primer año de educación básica?

Mediante la observación, las maestras realizan en la jornada diaria diferentes dinámicas acorde a la planificación para la enseñanza de destrezas en el aprendizaje del niño (a) los juegos que se realizan son organizados. Los niños (a) en el tiempo del recreo realizan actividades lúdicas como: columpios, resbaladera, sube y baja, al doctor (a) incluyendo los juegos tradicionales tales como: escondidas, trompo, el gato y el ratón, la gallinita ciega entre otros.

¿Cuáles son los juegos grupales adecuados para el desarrollo de las actividades académicas de los niños y niñas para el primer año de educación básica?

Colectivos

- Ollitas encantadas
- Gallinita ciega
- Zapatito rojo
- Florón
- El gato y el ratón
- El lobito
- Escondidas
- Estatuas
- El virón virón
- Las quemadas

Individuales

- Trompo
- Balero
- Yo yo
- La llanta
- Perinola
- Los hilos
- Zumbambico
- Soga
- Rayuela
- A la mamá

¿Qué materiales permiten el desarrollo de las actividades académicas de los niños y niñas del primer año de educación básica?

El material más adecuado es a que tiene una contextura y tamaño adecuado a la edad en la cual se van a practicar los juegos como los siguientes:

- Pañuelo
- Botón
- Tillos
- Soga
- Pelotas
- Trompo
- Piola
- Bolas o canicas
- Tortas
- Balero
- Yo yo
- Llanta de carro
- Perinola
- Hilo
- Tiza
- Caja de base rola
- Muñeca
- Lana

¿Cuáles son las estrategias de aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas?

La creatividad y habilidad de la maestra es fundamental para un buen desenvolvimiento de las actividades pedagógicas en el desarrollo de los

Juegos tradicionales. Motivar al niño (a) al realizar los juegos tradicionales aplicándolos en un corto tiempo.

2.5.- Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADOR
<p>Los juegos tradicionales son juegos organizados que en su esencia trata de rescatar su patrimonio cultural que tienden a desaparecer, e ir enriqueciendo nuestra identidad cultural.</p>	<p>Los juegos tradicionales</p>	<p>Juegos individuales con y sin implementos</p> <p>Juegos colectivos con y sin implementos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hilos • Las bolas • Rayuela • Soga saltos • El gato y el ratón • El puente está quebrado • Las escondidas • Arroz con leche
<p>Integran las actividades pedagógicas, en totalidad del juego de acuerdo a una planificación.</p>	<p>Actividades pedagógicas</p>	<p>En educación del 1er año de básica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar a los niños (a). • Preparar y elaborar material. • Llevar a cabo normas durante la ejecución del juego. 	<p>Aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destreza • Motricidad: fina y gruesa. • Nociones • Lateralidad • Valores • Motivación • Creatividad • Espontáneos • Recreación • Sociabilidad

CAPITULO III

3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación fue cuantitativa – cualitativa enmarcada en un proyecto factible puesto que se presentó una solución viable, para solucionar un problema detectado, además como base del material dialectico oral se fundamenta en las ciencias sociales.

Fue documental y bibliográfica por estar fundamentada en libros, folletos revistas, periódicos, internet, entre otros. Además porque se encuentra el material bibliográfico proporcionado por el Jardín de Infantes “Azaya y San Antonio”

De Campo porque se utilizó instrumentos que fueron aplicados a docentes, por medio de encuestas.

El diagnostico utilizó una modalidad de investigación de campo de carácter descriptivo, que sirvió de base para descubrir la necesidad, las falencias y la factibilidad de formulación de soluciones al ser aplicada.

Esta investigación se desarrolló en Azaya y San Antonio Cantón Ibarra, provincia de Imbabura, investigando y diagnosticando los requisitos reales que tiene la Institución Educativa.

3.2 MÉTODOS

Para el desarrollo de la presente investigación se requirió de los siguientes métodos.

* **El Método Analítico – Sintético.-** Porque es de gran necesidad desglosar la información y descomponerla en sus partes, con el se logró la comprensión, explicación amplia y clara del problema, determinando sus causas y efectos, sirvió para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.

* **El Método Inductivo – Deductivo.-** Se empleó para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico. Posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema, se utilizó para la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

* **Método Estadístico.-** Se empleó mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo en el campo de investigación puesto que después de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumir en centro gramas estadísticos, la información se representó a través de tablas, gráficos y en forma escrita, con lo cual se estructuró la síntesis de la investigación es decir las conclusiones.

* **El Método Descriptivo.-** Puesto que tiene como base la observación y sirvió para describir el problema tal como se presenta en la realidad de las instituciones investigadas, permitiendo una visión contextual del problema y del lugar de investigación en tiempo y espacio, también se empleó para explicar de forma detallada acerca de los juegos tradicionales.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La encuesta.- Permitió obtener datos provenientes del encuestado sin presión o intervención alguna al encuestado. Se diseñó un cuestionario con preguntas de tipo cerrado y con opciones múltiples operacionalizando las variables e indicadores respectivos en los distintos ítems.

Ficha de observación.- Tomando como instrumento la ficha de observación que fue dirigida a los niños de 5 a 6 años de edad de la institución.

3.4.- POBLACION Y MUESTRA

La población objeto de estudio se compone

JARDINES DE INFANTES	NIÑOS Y (AS)	DOCENTES	
		Principales	Auxiliares
2	172	10	2

Cuadro de población de niños

San Antonio	"A"	26
	"B"	26
	"C"	26
	"D"	27
Azaya	"A"	23
	"B"	20
	"C"	24

3.5.- MUESTRA

Para el desarrollo de la investigación se calculara la muestra de los estudiantes de los paralelos "A;B;C;D;E" y "A;B;C" con un margen de error de un 5%

Calcular la muestra:

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

En donde

n= tamaño de la muestra

PQ= Varianza media población

N= Población o universo

(N-1)= Corrección geométrica, para muestras grandes mayores a treinta.

E= Margen de error admisible en la muestra 0.05

K= Coeficiente de corrección del error 2

$$n = \frac{0.25 \times 172}{(172 - 1) \frac{0.05^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{43}{171 \frac{0.0025}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{43}{171 * 0.000625 + 0.25}$$

$$n = \frac{43}{0.35}$$

$$n = 123$$

Cálculo de la constante muestra

$$n = \frac{n}{N}$$

$$n = \frac{123}{172}$$

$$n = 0.715$$

Cálculo de la fracción muestra

Paralelo "A" $26 * 0.715 = 19$

Paralelo "B" $26 * 0.715 = 19$

Paralelo "C" $26 * 0.715 = 19$

Paralelo "D" $27 * 0.715 = 19$

Paralelo "A" $23 * 0.715 = 16$

Paralelo "B" $20 * 0.715 = 14$

Paralelo "C" $24 * 0.715 = 17$

Cuadro de muestra de la población Jardín de infantes Azaya y San Antonio.

PARALELOS	POBLACION	MUESTRA
"A"	26	19
"B"	26	19
"C"	26	19
"D"	27	19
"A"	23	16
"B"	20	14
"C"	24	17
Total	172	123

CAPÍTULO IV

4.- ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1.- Fichas de observación dirigida a los niños y (as) del primer año de educación básica.

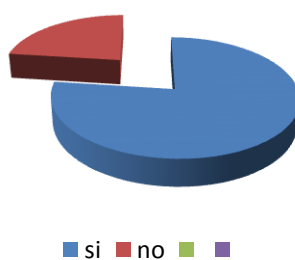
Pregunta 1

1.- ¿Diariamente realiza actividades lúdicas?

Indicador	Frecuencia	%
Si	95	77
No	28	23
total	123	100

Fuente: encuesta

Gráfico 1



Interpretación

Mediante la observación podemos decir que un 77% de niños (as) si realizan actividades lúdicas, en tanto que un 23% no las realiza.

Pregunta 2

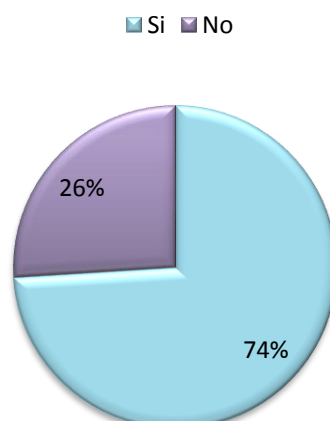
2.- ¿En las actividades lúdicas se utilizan los juegos tradicionales?

Indicador	Frecuencia	%
Si	91	74
No	32	26
Total	123	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 2

Juegos tradicionales



Interpretación

El 74% de los niños (as) practican los juegos tradicionales en las actividades lúdicas mientras que un 26% no las practican.

Pregunta 3

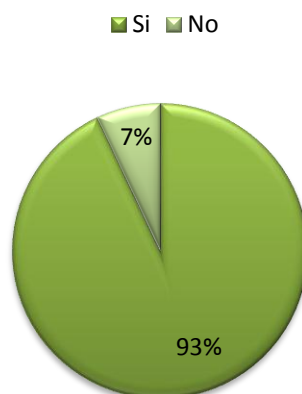
3.- ¿Utilizan material adecuado a su edad y tamaño?

Si	115	93
No	8	7
total	123	100

Fuente: encuesta

Gráfico 3

Juegos tradicionales



Interpretación

El 93 % de los niños (as) aprovechan el material adecuado a su edad y tamaño mientras que en un 7% no utilizan adecuadamente el material.

Pregunta 4

4.- ¿Se observa la participación activa de los niños en los juegos tradicionales?

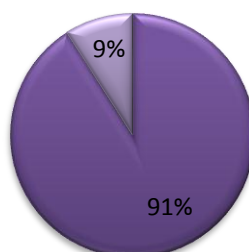
indicador	Frecuencia	%
Si	112	91
No	11	9
total	123	100

Fuente: encuesta

Gráfico 4

Juegos tradicionales

■ Si ■ No



Interpretación

Se observa que el 91% de los niños (as) participan activamente en los juegos tradicionales sin embargo se señala que un 9% no participan activamente.

Pregunta 5

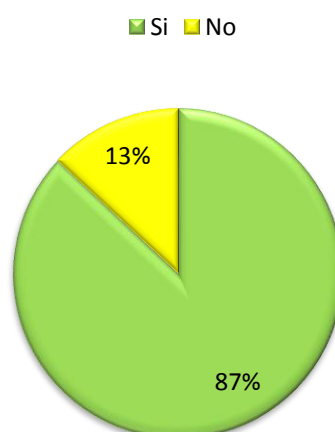
5.- ¿Muestran interés por los juegos tradicionales?

Indicadores	Frecuencia	%
Si	107	87
No	16	13
total	123	100

Fuente: encuesta

Gráfico 5

Juegos tradicionales



Interpretación

Se determina que el 87% muestran interés por los juegos tradicionales en tanto el 13% no muestran interés por los juegos tradicionales.

Pregunta 6

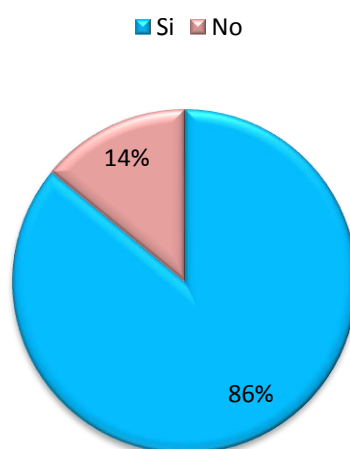
6.- ¿Se integran con facilidad a los juegos tradicionales?

indicador	Frecuencia	%
Si	106	86
No	17	14
total	123	100

Fuente: encuesta

Gráfico 6

Juegos tradicionales



Interpretación

Los niños y (as) en un 86% consideran muy importante la integración total a los juegos tradicionales en cuanto el 14% no se integra con facilidad.

4.2.- En cuesta dirigida a docentes de educación parvularia de los jardines de infantes “San Antonio y Azaya”

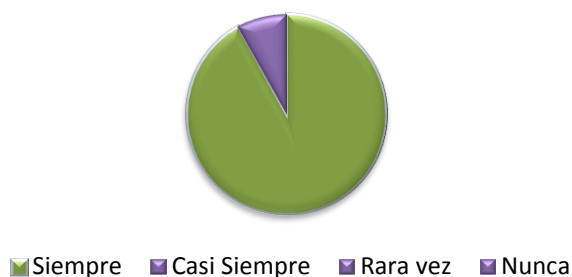
Pregunta 1

1.- ¿Considera usted que el juego es un instrumento para el aprendizaje de los niños (as)?

Indicador	Frecuencia	%
Siempre	11	92
Casi siempre	1	8
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 1



Interpretación

El 92% de docentes consideran que el juego tradicional es un instrumento que sirve para el aprendizaje del niño (a) mientras que en un 8% consideran que no.

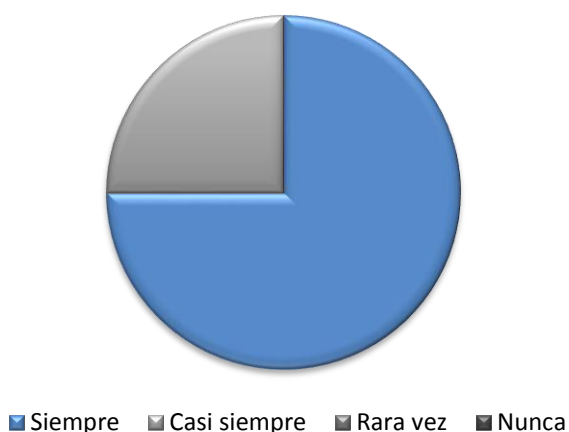
Pregunta 2

2.- ¿Desarrolla diferentes destrezas en los juegos tradicionales?

Indicadores	Frecuencia	%
Siempre	9	75
Casi siempre	3	25
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 2



Interpretación

Un 75% de los docentes afirman que mediante los juegos tradicionales los niños y (as) desarrollan diferentes destrezas mientras que un 25% consideran que no se desarrollan las destrezas.

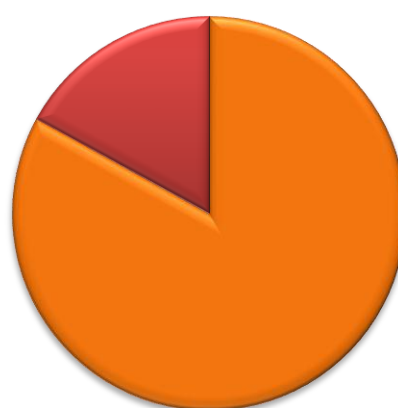
Pregunta 3

3.- ¿Los juegos tradicionales sirven para la enseñanza?

Indicadores	Frecuencia	%
Mucho	10	83
Poco	2	17
Nada	0	0
Total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 3



■ Mucho ■ Poco ■ Nada

Interpretación

De las maestras encuestadas el 83% manifiestan que los juegos tradicionales sirven para la enseñanza pero un 17% dicen que no mejoraría la enseñanza.

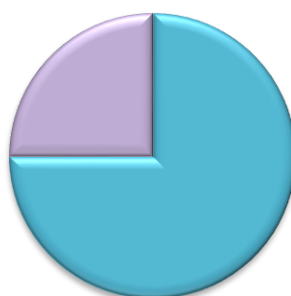
Pregunta 4

4.- ¿Considera usted que el niño (a) desarrolla sus nociones mediante los juegos tradicionales?

Indicadores	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	9	75
De acuerdo	3	25
Poco de acuerdo	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 4



■ Muy de acuerdo ■ De acuerdo ■ Poco de acuerdo

Interpretación

El 75% de las docentes consideran que los niños y (as) desarrollan sus nociones mediante los juegos tradicionales en tanto que el 25% no considera apropiado para el desarrollo de nociones.

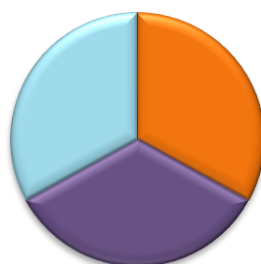
Pregunta 5

5.- ¿Utiliza los juegos tradicionales en sus actividades pedagógicas?

Indicador	Frecuencia	%
Siempre	4	33
Casi siempre	4	34
Rara vez	4	33
Nunca	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 5



■ Siempre ■ Casi siempre ■ Rara vez ■ Nunca

Interpretación

Las maestras en un 34% consideran que casi siempre utilizan los juegos tradicionales mientras que un 33% siempre utilizan los juegos tradicionales, y el restante que el un 33 % manifiestan que rara vez utilizan los juegos tradicionales en sus actividades pedagógicas.

Pregunta 6

6.- ¿Dónde realiza las actividades lúdicas?

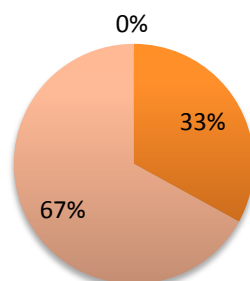
Indicador	Frecuencia	%
Dentro del aula	0	0
En espacios abierto	4	33
En todo lugar	8	67
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 6

Juegos tradicionales

■ Dentro del aula ■ En espacios abiertos ■ En todo lugar



Interpretación

El 67% de parvularias consideran que las actividades lúdicas se deben realizar en todo lugar mientras que un 33% se las debe realizar en espacios abiertos.

Pregunta 7

7.- ¿Logra la atención de sus estudiantes al realizar los juegos tradicionales?

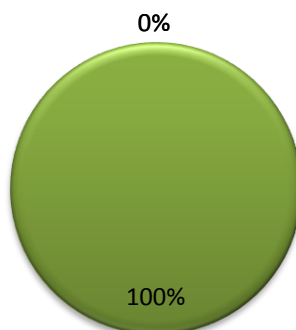
Indicador	Frecuencia	%
Mucho	12	100
Poco	0	0
Nada	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 7

Juegos tradicionales

■ Mucho ■ Poco ■ Nada



Interpretación

El 100% de las maestras logran la atención de sus estudiantes al realizar los juegos tradicionales.

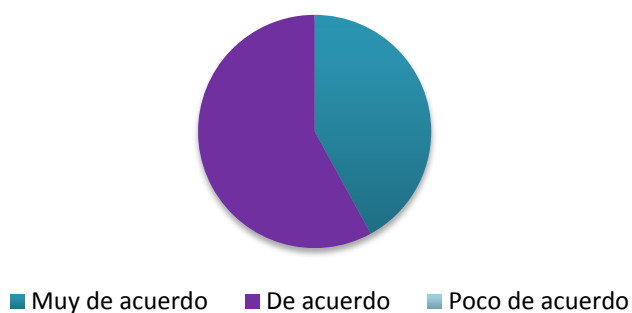
Pregunta 8

8.- ¿Considera usted que mediante los juegos tradicionales se puede obtener un aprendizaje significativo?

Indicador	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	5	42
De acuerdo	7	58
Poco de acuerdo	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 8



Interpretación

Un 58% de maestras están de acuerdo con que se logra un aprendizaje significativo mediante los juegos tradicionales y el 42% manifiestan estar muy de acuerdo con los juegos tradicionales para obtener un aprendizaje significativo.

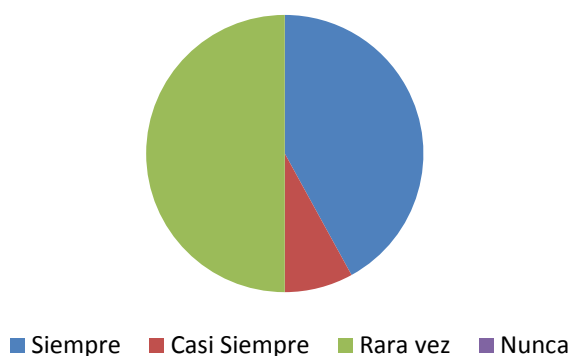
Pregunta 9

9.- ¿Se toma en cuenta los juegos tradicionales en el sistema educativo actual?

Indicador	Frecuencia	%
Siempre	5	42
Casi siempre	1	8
Rara vez	6	50
Nunca	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 9



Interpretación

El 50% de las maestras parvularias dicen que rara vez se toma en cuenta los juegos tradicionales en el sistema educativo, el 42% manifiesta que siempre se toma en cuenta los juegos tradicionales en tanto que un 8% aseguran que casi siempre se toman en cuenta en el sistema educativo.

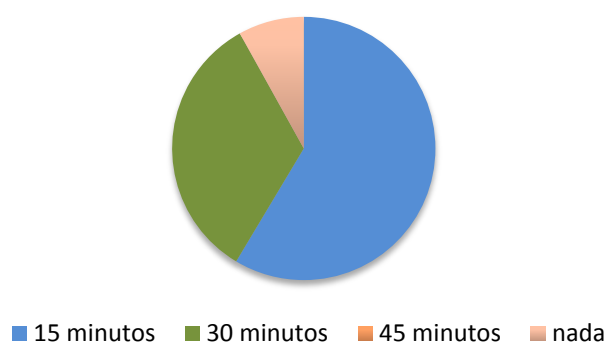
Pregunta 10

10.- ¿Qué tiempo utiliza usted para la aplicación de los juegos tradicionales?

Indicador	Frecuencia	%
15 minutos	7	58
30 minutos	4	33
45 minutos	0	0
nada	1	8
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 10



Interpretación

Con esta pregunta las maestras parvularias manifiestan que utilizan un tiempo de 15 minutos para la aplicación de los juegos tradicionales que representa un 58% mientras que un 33% consideran adecuado aplicar durante 30 minutos y el 8% manifiesta que no aplican un tiempo para los juegos tradicionales.

Pregunta 11

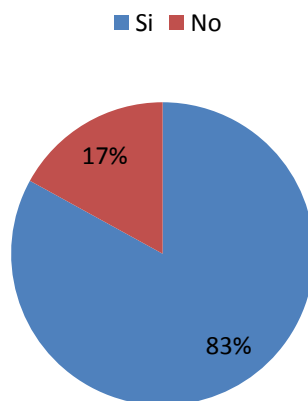
11.- ¿Considera que los juegos tradicionales ayudan al niño (a) a ser espontáneos?

Indicador	Frecuencia	%
Si	10	83
No	2	17
total	12	100

Fuente: Encuesta

Gráfico 11

juegos tradicionales



Interpretación

El 83% de encuestadas consideran que los juegos tradicionales si ayudan al niño a ser espontáneo mientras que el 17% dicen lo contrario.

Pregunta 12

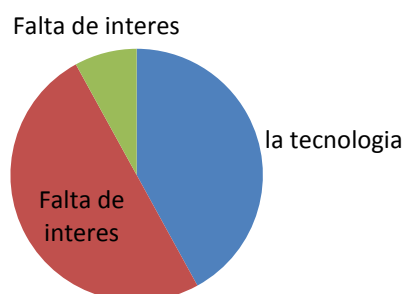
12.- La no practica de los juegos tradicionales se deben a la influencia de?

indicador	Frecuencia	%
La tecnología	5	42
Falta de motivación	6	50
Falta de interés	1	8
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 12

Juegos tradicionales



Interpretación

En esta pregunta encontramos más de una respuesta la cual se puede integrar varios resultados como el 50% que dicen que se debe a la falta de motivación un 42% por la influencia de la tecnología y un 8% se debe a la falta de interés de los juegos tradicionales.

Pregunta 13

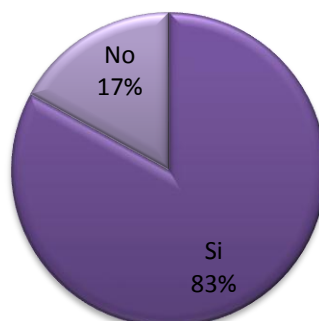
13.- ¿Considera que las actividades lúdicas deben ir de la mano con las actividades pedagógicas?

Indicador	Frecuencia	%
Si	10	83
No	2	17
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 13

Juegos tradicionales



Interpretación

Aquí podemos analizar que el 83% si está de acuerdo que las actividades lúdicas deben ir de la mano con las actividades pedagógicas en cuanto el 17% no considera que las actividades pedagógicas deban ir de la mano.

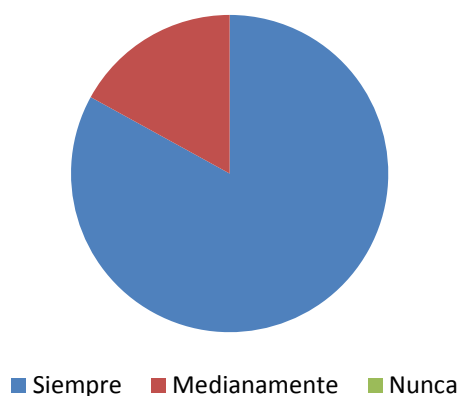
Pregunta 14

14.- ¿Considera que la motivación es parte importante del proceso enseñanza aprendizaje?

Indicador	Frecuencia	%
Siempre	10	83
Medianamente	2	17
Nunca	0	0
total	12	100

Fuente: encuesta

Gráfico 14



Interpretación

El 83% de docentes indican que siempre es importante la motivación para el proceso de enseñanza aprendizaje y un 17% medianamente considera que la motivación es parte importante

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- Conclusiones

En base a la investigación realizada a maestras y niños (as) se concluyó lo siguiente:

- Los juegos tradicionales se prestan para utilizarlos en el proceso educativo a más de enseñar, facilitan el aprendizaje; afloran sentimientos de cooperación, amistad y solidaridad; no hay revanchas ni enojos porque no existe vencedores ni vencidos todos participan alegremente en los juegos.

Tomando en cuenta las características nombradas anteriormente de los juegos tradicionales podemos decir que dichos juegos sirven en la educación. De esta forma, se estará enriqueciendo de vitalidad el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo del juego una actividad sociabilizante y confraternizante, a la vez que una experiencia agradable para los niños (as).

- La influencia de los medios de comunicación como: internet, televisión, juegos electrónicos hacen que se practiquen con menor intensidad los juegos tradicionales.

Es preocupante el efecto que causa la tecnología ya que provoca en la niñez espectadora, sobre todo por las escenas de violencia o modelos de vida poco adecuados. En la actualidad la tecnología ocupa

casi la totalidad del tiempo libre del infante, de ahí que han perdido la intensidad los juegos tradicionales, provocando en los pequeños una deformación cultural.

- Las maestras parvularias en su mayoría no aplican los juegos tradicionales por falta de tiempo en su jornada diaria y dando prioridad a las diferentes áreas de desarrollo del niño (as).
- Las maestras parvularias a pesar de tener conocimientos sobre los juegos tradicionales no los ponen en práctica limitando a los niños el desarrollo de la creatividad.
- Con la elaboración de una guía ayudaremos a las maestras parvularias a conocer y manejar los juegos tradicionales de una mejor manera.

5.2.- Recomendaciones

- Las maestras parvularias deben ser las encargadas de analizar y aplicar los juegos tradicionales en la educación para la enseñanza haciendo de esta manera que el niño sea participe de su propia cultura, infundiendo de esta manera el amor a lo suyo.
- Las maestras deberán recomendar a los padres de familia para controlar el manejo de las herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad, haciendo sugerencias sobre los momentos y las condiciones ideales para el empleo de la tecnología.
- Al planificar los contenidos de las diferentes áreas se podría adaptar los juegos tradicionales en las jornadas diarias logrando tener un aprendizaje significativo para que nuestros estudiantes no pierdan el entusiasmo de aprender.
- Las maestras tenemos el compromiso de aplicar los juegos tradicionales y revitalizarlos a través de la práctica diaria con los infantes fortaleciendo en ellos la creatividad.
- Sociabilizar la guía desarrollada en los jardines “San Antonio y Azaya” de la provincia de Imbabura ciudad de Ibarra

CAPITULO VI

6.- PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1.- Titulo de la propuesta

GUIA DIDACTICA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA RECREACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LOS JARDINES DE INFANTES “AZAYA Y SAN ANTONIO” DE LA PROVINCIA DE IMBABURA CIUDAD DE IBARRA.

6.2.- Justificación e importancia

La educación Ecuatoriana en el primer año de educación básica, constituye una condición esencial que abarca conjuntos de experiencias, relaciones y actividades lúdicas tomando como núcleo en los juegos tradicionales, que permitirá el desarrollo integral del niño al mismo tiempo que ayudará a mejorar las diferentes destrezas de los infantes en las actividades pedagógicas.

Entre los medios que la docente emplea para su labor diaria citamos las guías didácticas admitiendo diseñar situaciones de aprendizaje en forma sencilla, ya que se utilizan material de fácil adquisición se los puede adquirir del medio (materiales reciclables), al juego se lo toma eje central de las actividades, favoreciendo el desarrollo en valores y la estimulación de emociones constituyendo la motivación fundamental para la acción educativa en los niños de primer año de educación básica.

Una guía práctica con estrategias metodológicas para el desarrollo de los juegos tradicionales, permite a los niños integrarse en situaciones de aprendizajes complicadas y actividades prácticas con la orientación de la docente favorece la integración y aporte de ideas que ayudan a una comprensión correcta y significativa, permite a la niñez el desarrollo y favorece un cambio valioso en el trabajo del aprendizaje, la maestra es la propiciadora de actividades de enseñanza, que orientan facilitan la adquisición del conocimiento.

Las guías didácticas son muy importantes ya que los conocimientos son expuestos con orden y claridad, donde se encuentran unidos los conocimientos referidos al tema que citados con precisión son una verdadera mina para quien desee conocer un tema específico a profundidad

Una guía es fuente de información actualizada, diseñada en forma sistemática como estrategia para las maestras que promueven aprendizajes significativos formando niños (a) autónomas, favoreciendo la comprensión por el lenguaje sencillo en que se presenta, la variedad de ilustraciones y la estructuración de la misma en la realidad práctica del conocimiento con el contexto.

6.3.- Fundamentación Teórica

La educación es uno de los vínculos más poderosos para la transformación, debido a que por medio de esta los seres humanos tienen

la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo de sus potencialidades y la adquisición de capacidades para luego utilizarlas en una contribución positiva para la sociedad.

Cada persona que nace tiene innumerables potencialidades ocultas de su ser, por medio de su interacción con la realidad, gradualmente estas potencialidades se manifiestan y se transforman en capacidades. Por lo tanto, el propósito de la educación es propiciar un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual que contribuya plenamente al desarrollo de las potencialidades innatas de cada estudiante preescolar y a sí mismo, que le permita experimentar el gozo de llegar a comprender diferentes aspectos de la realidad y aplicar este conocimiento en beneficio de sí mismo.

El juego, es una de las más utilizadas formas de recreación, es la vida misma del niño. No es un simple pasa tiempo o un momento insignificante de alegría, para el niño el juego es una cosa “seria” pues en él se expresa, construye su propio mundo; en el juego vence su miedo instintivo, libera energías reprimidas, forma parte de la sociedad.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego. Jugar es la esencia de la vida de un niño. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, este aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara al niño para la madurez.

Piaget (1945) “En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es” (p198). Es decir, no hay que enseñarle que debe o no hacer para estar en paz con su grupo.

En todos los tiempos, la educación ha procurado proporcionar al hombre las habilidades, los conocimientos y los ideales que lo faculten para vivir en su comunidad, comprenderla, integrarse a la misma y contribuir a su desarrollo y progreso. Con esta consideración, la educación debe ser una genuina experiencia de libertad, un proceso de descubrimiento de conocimientos donde el educador ha de procurar que en cada individuo se realice el proyecto que cada vida humana encierra y que haya en germen en el niño o el joven reconociendo además, que la educación es ante todo un proceso vivencial que se da a través de experiencias y contenidos, antes que transmitiendo informaciones, tratando siempre de descubrir que la verdadera educación es la que enseña cómo aprender.

6.3.1.- Áreas

Área dominal lateral

Lateralidad es el predominio de un hemisferio cerebral sobre el otro en los individuos, así: el izquierdo en los diestros, el derecho en los zurdos y el predominante de los dos hemisferios en los ambidiestros.

La dominancia lateral es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, y, para que el niño tenga conciencia de la existencia de un lado derecho e izquierdo y que lo proyecte al mundo que lo rodea necesitamos de direccionalidad que es la proyección de la lateralidad en el espacio, así el niño toma conciencia de las nociones: izquierdo, derecho, arriba, abajo, adelante, atrás.

Por determinados factores biológicos, neurológicos o por influencia educativa o ambiental, la lateralidad se “contraría” es decir el predominio lateral pasa al lado contrario del analizador obligando a un mayor esfuerzo al hemisferio no dominante, manifestándose así una pseudo lateralidad lo que puede originar afectaciones muy serias en el nivel adaptativo del niño (a) y en el proceso de aprendizaje, produciéndose dificultades en lecto – escritura y cálculo.

La lateralidad se examina a nivel de ojo, mano, oído, y pie a través de gestos y actividades de la vida diaria.

Área esquema corporal

Según Le Boulch: “Esquema corporal es como una intuición de conjunto o un conocimiento inmediato, que nosotros tenemos de nuestro cuerpo, en estado estático o en movimiento en relación con el espacio y con los objetos que le rodean”.

El esquema corporal regula la posición de los músculos y parte del cuerpo en relación mutua, en un momento particular y varía de acuerdo a la posición del cuerpo.

El esquema corporal es el resultado de las experiencias motrices, de las informaciones que le proporciona los órganos de los sentidos y todas las sensaciones que surgen en el movimiento corporal y de la relación con su medio; es un aprendizaje en el cual las experiencias juegan un papel fundamental.

Área coordinación dinámica

La coordinación dinámica supone que el ejercicio conjunto de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja debido a que los patrones motores se encadenan formando otros esquemas que a través de la ejercitación del aprendizaje será. Esto supone grandes ventajas ya que la presentación de un solo estímulo desencadenará toda una secuencia de movimientos. Además el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente.

La ejercitación de coordinación dinámica implica la capacidad de realizar con armonía las acciones motoras requeridas en relación a las exigencias que presenta el medio espacio - temporal, gracias a la coparticipación del sistema sensorial, muscular, y nervioso. La coordinación gruesa es la base de la coordinación fina y el movimiento viso motor adquiere gran importancia en la lectura.

El juego es para el niño lo que el pensamiento y planeamiento son para el adulto, un universo trídico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son iguales para el niño. En el mundo de los juguetes el niño “dramatiza” el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetidos. **Erickson 1972 pag 94 – 95**

Los valores no deben ser tratados como contenidos se los debe cultivar y vivirlos a través de los juegos tradicionales durante los proyectos pedagógicos de aula, utilizando el juego como una estrategia, se logra discriminar las actitudes positivas de las negativas.

Para lograr una educación en valores las docentes de preescolar deben capacitarse en conocimientos sobre la utilización de los juegos tradicionales y disponer de esta guía didáctica; y así se alcanzará el objetivo propuesto.

6.4.- Objetivos

6.4.1.- Objetivo General

Proponer juegos tradicionales para mejorar las actividades pedagógicas de los niños (a) de primer año de educación básica de los jardines de infantes “Azaya y San Antonio”

6.4.2.- Objetivo Específico

* Analizar la importancia de los juegos tradicionales en las áreas pedagógicas como medios de recreación.

* Promover la importancia del estudio de los juegos tradicionales como medio de motivación utilizables dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

* Diseñar estrategias para la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

* Clasificar los juegos en individuales y colectivos de acuerdo a la necesidad de los niños (a).

* Socializar la guía didáctica en los jardines de infantes Azaya y San Antonio.

6.5.- Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Ciudad: Ibarra

Institución: Jardines de infantes

Infraestructura: Propia

Tipo de establecimiento: Fiscales

Beneficiarios: Maestras parvularias y niños – niñas de los jardines de infantes “Azaya y San Antonio”.

6.6.- Desarrollo de la Propuesta

Como solución al problema hemos visto necesario realizar una guía didáctica. Este documento tiene su origen en la necesidad de poder contar con una serie de métodos conceptuales y de contenidos entorno a los juegos e intervención adecuada para los niños y niñas de 5 - 6 años.

Siendo un material de referencia, para el proceso de los juegos tradicionales con niños y niñas en esta edad sea cual sea el modelo educativo del cual se parte, tanto en lo formal como en lo informal, seguras de que sus resultados serán positivos para el desarrollo de los niños.

Características

Se da a conocer el número de participantes, el tiempo de duración, el lugar donde se realiza, las variantes que se puede dar al juego conocimientos nocionales, procedimentales y actitudinales.

Procedimiento

Constituye la recomendación que hacemos para la aplicación de cada juego tradicional y cuya secuencia es: motivación, actividades, recursos.

LOS JUEGOS TRADICIONALES



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR




LOS JUEGOS TRADICIONALES

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.



Objetivo

Favorecer el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social de los niños, niñas, a través de los juegos y los juguetes.

Conocer las posibilidades lúdicas del propio cuerpo

Conocer los juegos tradicionales

Conocer aspectos del patrimonio cultural, del folclore y de la cultura popular

Jugar sin juguetes: juegos tradicionales

Iniciarse en la práctica de los juegos de reglas

Jugar en equipo

Potenciar la memorización

Desarrollar la atención

Saber disfrutar del cuerpo sin juguetes

Participar y relacionarse con los demás a través del juego

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

EL gato y el ratón

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas



PROCEDIMIENTO

Los jugadores se colocan formando un círculo se escogen dos jugadores: que serán el gato y el otro el ratón, el gato se queda fuera del círculo mientras que el ratón dentro y se entabla un dialogo.

Dialogo

G: ratón ratón

R: Que quieres gato ladrón?

G: Comerte quiero

R: Cómeme si puedes

G: Estas gordito?

R: hasta la punta de mi rabito.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

Terminado este dialogo, el gato trata de entrar al círculo y el ratón de huir los niños que forman el círculo ayudarán al ratón levantando sus brazos para déjalo pasar y bajándolos para impedir el paso al gato, el juego termina cuando el ratón es apresado.

Reglas:

- 1.- Los niños deben mantenerse cogidos de las manos.
- 2.- Todos los niños deben ayudar al ratón a escapar del gato.
- 3.- Los niños que son el gato y el ratón deben estar centrados en sus papeles.

Objetivo

Permite al niño tener ideas propias y desarrollar su creatividad, además desarrollamos nociones arriba - abajo, dentro - fuera, es un juego que se lo aplica para la adaptación del infante en su centro educativo.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

La gallinita ciega

Edad: a partir de los 4 años.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 a más

Materiales: Pañuelo

PROCEDIMIENTO



Se escoge a uno de los niños que va a ser la gallinita ciega tapada los ojos se coloca preferentemente en el centro y trata de capturar a uno de sus compañeros. Cuando la gallinita ciega logra capturar a uno de sus compañeros, ya sea después de haberle correteado, o agarrándole desprevenido, debe tratar de adivinar quién es su compañero, ayudada únicamente por su tacto, debe tocar a su compañero para adivinar de quien se trata; si dice un nombre y no acierta seguirá siendo gallinita ciega, pero si adivina el capturado pasa a ser la gallinita ciega.

Reglas

- 1.- Los niños (a) deben guardar silencio para que no tenga problemas en adivinar quién es.
- 2.- Por ningún motivo la gallinita ciega puede levantar su pañuelo.
- 3.- Se lo realiza en un espacio limitado.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

Objetivo

Este juego permite desarrollar valores como: respeto, autoestima, desarrolla nociones de tiempo y espacio y al mismo tiempo al utilizar su tacto discriminar las partes del cuerpo reconociendo si es niño (a) también al escuchar y sentir a sus compañeros le permite oír los ruidos del cuerpo respiración, pulso y deglución.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

Juguemos en el bosque

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas



PROCEDIMIENTO

Es una ronda infantil donde los niños (a) forman un círculo y van girando mientras entonan la canción del lobito un niño hace de lobito y debe contestar a las preguntas, la canción sigue hasta que el lobito dice estoy para comerlos. El saldrá a coger a uno de sus compañeros una vez capturados pasa a ser el lobito y continúa el juego.

Canto

Juguemos en el bosque hasta que el lobo este

Si el lobo aparece enteros nos comerá

¿Qué estás haciendo lobito?

“Estoy despertando”

“Me estoy poniendo la camisa”

¿Qué estás haciendo lobito?

Estoy listo para comerlos

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.



Reglas

- 1.- El juego se lo realiza en un espacio determinado
- 2.- Ninguno de los niños puede salir antes
- 3.- una vez capturado el niño no puede escapar del lobo

Objetivo

Desarrolla la comunicación y fomenta el trabajo en grupo tener un ambiente cálido para los niños y niñas.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

Zapatito rojo

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas

PROCEDIMIENTO



Los niños (a) se colocan en fila, los pies serán colocados a la vista de la niña (o) que va a dirigir el juego al estar colocados de esa manera la niña que dirige va de una en una palmeando los pies de los niños, en este juego se desarrolla un dialogo, inmediatamente la niña que respondió la última frase saldrá de su puesto; mientras que la niña que estaba dirigiendo ira atrás de ella para alcanzarla.

Dialogo

P: Zapatito rojo a donde te fuiste?

R: Donde mamá Inés

P: Qué comiste?

R: Caldo de gallina

P: Qué me sobraste?

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

R: hueso pelado

P: En donde lo pusiste?

R: En el armario viejo

P: Con que me subo?

R: Con la silleta vieja

P: y si me caigo?

R: A mí que me importa



Reglas

- 1.- La niña que salió corriendo tratará de regresar a su puesto.
- 2.- La segunda niña que es la dirigente si logra coger a la otra niña tomará su lugar.
- 3.- La niña que se quede sin puesto pasa a ser la dirigente.

Objetivo

Los infantes entre más practiquen este juego mejoran su estado físico e intelectual

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Arroz con leche

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas

PROCEDIMIENTO



Todos los niños (a) forman un círculo y seleccionan a una niña para que salga al centro del círculo, todos los niños bailan entonan la primera estrofa después, de finalizar el canto la niña del centro comienza a cantar la segunda estrofa durante este tiempo la niña pasa por donde todos los participantes hasta que logra encontrar a su pareja señalando con la mano se colocan los dos niños en el centro y bailan mientras el resto canta.

Canto

Arroz con leche me quiero casar,
Con una señorita de San Nicolás
Que sepa bordar, que sepa tejer
Que sepa abrir la puerta para ir a jugar



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

-2-

Yo soy la viudita del barrio del rey
Que quiero casarme y no se con quien
Con esta sí, con esta no,
con esta señorita me casa yo

Coro

H, I, J, K, L, M, N, A,

Si usted no me quiere otro niño me
querrá.



Reglas

- 1.- Todos los niños deben participar
- 2.- Deben hacer los movimientos todos juntos
- 3.- tienen preferencia los niños para colocarse en el centro

Objetivo

- Que todos los niños (a) se sociabilicen y mantengan una comunicación abierta permitiendo observar la coordinación de los pies al cantar h i j k l m n a.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

El patio de mi casa

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas

PROCEDIMIENTO



Es una ronda infantil, todos los niños forman un círculo y giran de izquierda a derecha, entonando la canción y realizando la orden como: agáchate y vuélvete a agachar que los.....

Canto

El patio de mi casa es muy particular
Cuando llueve se moja como los demás
Agacha té y vuélvete a agachar
Que los agachaditos saben bailar
“H I J K L M N A”
Si usted no me quiere otro niño me querrá



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Reglas

- 1.- Todos los participantes deben estar atentos e ir al ritmo de la canción.
- 2.- El niño que no lo haga paga penitencia
- 3.- Mantenerse atento ya que puede variar el ritmo entre rápido y lento

Objetivo

Ayuda a desarrollar nociones de derecha a izquierda y de abajo hacia arriba y permite a los niños integrarse.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Al agua patos

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas



Procedimiento

Se traza en el suelo un círculo alrededor de la misma los niños ponen las manos en la cintura. Uno de los niños hace de director y da la orden "Al agua patos" y todos saltan al interior del círculo nuevamente da la orden y dice "A tierra" y todos salen fuera del círculo.

Reglas

- 1.- Si los niños están dentro del círculo, o sea en el agua y se dice "al agua patos" y si los niños saltan a tierra deben salir del juego.
- 2.- Los niños que no estén atentos deberá pagar una penitencia.

Objetivos

Favorece la seguridad en uno mismo y la confianza en el grupo, estimular la percepción auditiva, potenciar el contacto físico, permite identificar si el niño tiene problemas auditivos.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Agua de limón

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas

Procedimiento



Desarrollo

Se forma una rueda con todos los niños (a) tomados de las manos y giran de derecha a izquierda y luego de izquierda a derecha.

Todas las niñas en cada tres giros se verán atentas para formar grupos de 2, 4, 6, 8 y no formar grupos impares.

Canto

Agua de limón,
Vamos a jugar
El que se queda solo,
Solo se quedará
¡JEY!



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Reglas

- 1.- El número impar debe primar en el desarrollo.
- 2.- Al pronunciar la palabra JEY se suspenden los giros.
- 3.- Después de haber girado tres veces se suelta la rueda y forman grupos

Objetivos

Desarrollar la idea de grupo colectivo, le ayuda al niño a contar y reconocer los números al contar a sus compañeros, estimula la actividad física.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

El canguro saltando

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas



Reglas

- 1.- La pelota debe ser trasladada de mano en mano hasta llegar al final
- 2.- El niño que sale saltando no debe soltar la pelota si esto sucedería deberá volver a empezar.
- 3.- El niño debe mantener las manos en la cintura.

Procedimiento

Los jugadores se dividen en grupos de igual número de participantes forman columnas, al primer niño se le da una pelota al dar la señal debe pasar la pelota hacia atrás, de mano en mano por la cabeza de los jugadores hasta llegar al último niño. Este lo coloca entre sus piernas y con las manos en la cintura debe ir saltando hasta colocarse en la columna.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo



Objetivos

- Mejorar la motricidad fina y gruesa
- Permite el trabajo en grupo

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Las estatuas

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas



Procedimiento

La docente debe decir a los niños y niñas que se ubiquen en el patio y formen un círculo, en cualquier momento dirá **ESTATUAS** y todos deberán quedarse inmóviles en la posición que se encuentre y el primero que se mueva o se ría pasa a dirigir el grupo.

Canto

Juéguenos a las estatuas,

Estatuas, estatuas (Bis)

Me siento, me paro

Me doy la media vuelta

Me quedó así

Reglas

- Se lo ejecuta en el patio
- Estar pendiente a la orden da
- Todos deberán quedar se inmóviles

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo



Objetivo

- Crear y producir imágenes partiendo de diferentes personajes, para practicar valores como: respeto auto estima y orden.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

El florón

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 a mas

Material: botón

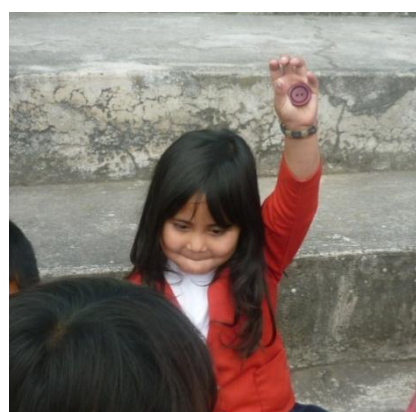
Procedimiento



Solicitamos a los niños y niñas que se sienten en círculo con las palmas de manos juntas y cerradas, la maestra tiene un objeto pequeño entre sus manos.

Canción

El florón está en mis manos
De mis manos ya paso
Las monjitas carmelitas
Se fueron a Popayán
A buscar lo que han perdido
Debajo de arrayan
Dime niño donde está el florón.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Reglas

- Va poniendo sus manos con la moneda sin soltarla entre las manos de los niños. Sin que nadie se dé cuenta deposita la moneda en las manos de algún niño o niña cuando termina la canción pregunta: ¿dónde está el florón?

Objetivos

- Inculcar a los niños y niñas el valor de la tolerancia a través del juego para luego interiorizarlo

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

El primo

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o mas

Procedimiento

Se trata de imitar los movimientos del primo jugador desplazarse en el espacio total según consignas: saltar, caminar etc.



Reglas

- Integrarse al grupo por medio de juegos para fortalecer relaciones interpersonales.



Objetivo

- Utilizar su cuerpo para expresarse libremente

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Noche y día

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 2, realizar parejas entre todo el grupo



Procedimiento

Este juego se realiza en parejas, se colocan de espaldas entrelazados los brazos, un niño es noche y el otro es día, el uno levanta al otro diciendo noche, el segundo lo levanta y dice día, así se levantan alternadamente varias veces.

Reglas

- Sujetarse correctamente los brazos para evitar accidentes
- Colocar parejas de similar peso y talla

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

- Familiarizarse y aplicar nociones de tiempo, día – noche; antes y después.
- Participar y disfrutar activamente del juego



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

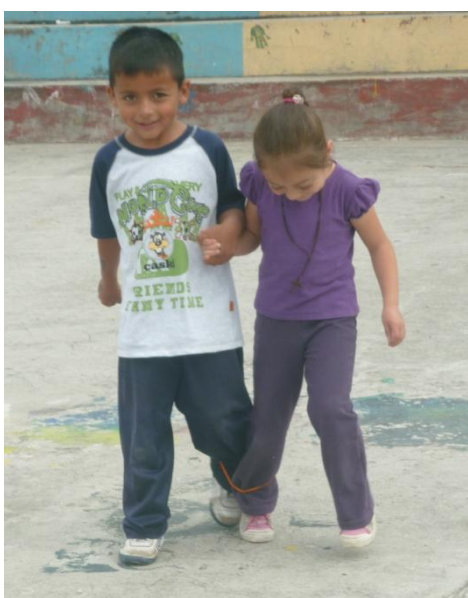
Carreras con ataduras

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: realizar parejas con todo el grupo

Material: Lana



Procedimiento

Este juego consiste en correr por parejas llevando atado un pie al de su compañero; los pies van atados a la altura de los tobillos, esta carrera tiene una línea de partida y una de llegada o también se puede recorrer una manzana completa en dicha posición

Reglas

- Colocar parejas de igual tamaño
- Participar con los pies atados
- Demostrar su capacidad de compañerismo

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

- Mantener coordinación, equilibrio y control con su cuerpo



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

La casa esta caída

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o más.

Procedimiento

Se elige por sorteo a dos jugadores: estos se retiran del grupo y eligen en secreto un nombre para cada uno (rojo y azul); luego regresan al lugar donde está el grupo se colocan frente a frente se toman de las manos y estas balanceándose van cantando.

Los demás jugadores no conocen los nombres que se han puesto, ellos forman una fila y tomados de la cintura comienza a pasar por debajo de los brazos de sus compañeros; mientras cantan la estrofa pero al decir la frase "Se ha de quedar", bajan los brazos y a presan al jugador, lo llevan aparte y lo preguntan (rojo o azul) y el prisionero elige con quien quedarse y así continua el juego hasta que no quede ninguno de las filas, una vez formados los dos bandos todos se cogen fuertemente de la cintura del compañero que tienen delante, mientras que el rojo y azul se agarran con fuerza de las manos y a la voz de mando halan hacia sí mismo procurando mantenerse firmes los que se suelten se consideraran derrotados.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Canto

Virón virón

Donde viene tanta gente

De la casa de san Pedro

Que noticias nos has traído

¡Que la casa se ha caído!

Mandaremos a componerla

Con que plata y dinero

Con la cascara del huevo?

Que pase el rey, que ha de pasar

¡Que el hijo del conde

Se ha de quedar!

Reglas

- Mantener una buena posición
- No soltar al compañero
- Respetar el nombre de los dirigentes sin avisar a su compañero

Objetivos

- Identificar peligros y amenazas que puedan dañar su integridad física

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo



Los niños hablando a cada uno de sus lados.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Carrera de embolsados

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o más.

Procedimiento



Los participantes deberán traer costales de cáñamo, fibra, tela.

Cada uno de ellos se meterá en el saco y con la ayuda de sus manos sostener lo, hecho esto se espera la orden de salida, cada participante dará saltos con el obstáculo que tiene encima, imposibilitando dar saltos totalmente coordinados hacen que pierda el equilibrio cayendo de las maneras más cómicas.

Reglas

- Se necesita un espacio en el que se desenvuelva de la mejor manera
- Esperar a la señal de salida
- El ganador será el que tiene menor número de caídas.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

- Identificar y evitar situaciones de peligro
- Permitiendo el estímulo del desarrollo manual



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Carrera de huevo y la cuchara

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o más.



Procedimietno

Varios niños y niñas se ubican en la línea de partida; con sus dientes cada uno sostiene una cuchara y en la cuchara un huevo. Cuando ya estén todos listos a la señal de partida; todos caminarán hasta el sitio de llegada, gana el niño que llega con el huevo intacto.

Reglas

- Todos los niños (a) deben ubicarse detrás de la línea de partida
- No deben tener con las manos ni la cuchara ni el huevo, únicamente con los dientes
- El niño que deja caer el huevo de la cuchara queda fuera de la competencia



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

- Demostrar y expresar el ritmo coordinando movimientos con su cuerpo



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Las ollitas

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 20 o más

Procedimiento

Los niños (a) se ubican en el piso, cada ollita tiene distinto precio de acuerdo a su porte y consistencia.

Entre el comprador y la vendedora se produce el dialogo.

El comprador y la vendedora toman la ollita en sus brazos y se llevan a otro lugar. Una vez que han comprado todas las ollitas comprador y vendedora se van a misa y a su retorno las ollitas se han convertido en perros, que cuando les ven les persiguen con el objetivo de morderles

Dialogo

C: buenos días ;

V: que desea?

C: una ollita

V: Miren están bonitas

C: cuánto cuesta?

V: 30sucres (10dolares)

C: Bueno lleve



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Reglas

- Tener un comprador y una vendedora
- Estos deben conocer el desarrollo del dialogo
- Si al ser trasportados las ollitas se quiebran o se han zafado de sus manos quedan aislados del juego
- Los niños (a) convertidos en perros deben seguirlos al comprador y vendedora para morderlos es decir cogerlos

Objetivos

- Valorar fortalezas y aceptar debilidades
- Esforzarse hasta culminar la carrera



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo



El tingue

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Material: bolas de cristal

Procedimiento



Con las bolas de cristal o canicas se juega.

Se traza un círculo en el piso en el colocamos un determinado número de bolas, de una distancia prudente, el niño (a) tinga una bola que servirá para sacar las del interior.

Reglas

- Los dedos deben ser fijados en el piso
- Sacar las bolas del círculo en un tiempo determinado



Objetivo

- Permite al niño mejorar su motricidad fina
- Estimula el desarrollo visual y la concentración

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Banco

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 3 a 5 minutos

Materiales: tillos

Procedimiento



El niño (a) acomoda en un sitio tres montones de tillos, cada montón es de diez; la distancia es de un metro, lanza con un tillo al montón, hasta lograr derribarlos.

Reglas

- Respetar la distancia que se ha fijado



Objetivo

- Identificar la cantidad de tillos derribados de los otros

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

La rayuela

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 3 minutos

Material: figura dibujada en el piso y ficha.

Procedimiento

Se dibuja en el suelo un diagrama como indica el gráfico, con los números correspondientes.

El niño salta en un solo pie entre el cuadro asignado con dicho número, recoge el tejo o ficha y desde allí salta con ambos pies abarcando con cada uno los cuadrados # 2 y 3 sigue así sucesivamente hasta caer con ambos pies en el espacio de cielo, allí puede darse vuelta y hasta caminar en el mismo. Desde el cielo arroja el tejo o ficha tratando de que caiga en el recuadro #1 salta con ambos pies en los cuadrados # 9 y 8 y sigue regresando apoyando uno o ambos pies cuando entra en el #1 haciéndolo con un solo pie, o con la punta del mismo dentro del mismo espacio y termina el juego.

Reglas

- 1.- El niño debe mantenerse dentro del cuadrado.
- 2.- Debe lanzar al recuadro que corresponde si no pierde el turno.
- 3.- Debe pisar con un solo pie cuando no es tierra ni cielo.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

Es un ejercicio de equilibrio, se le puede dar la orden de que salte con el pie derecho o izquierdo, le permite caminar en puntillas y talones depende de la orden, le permite reconocer un espacio determinado, identifica nociones de espacio de abajo hacia arriba.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

La rayuela del gato

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Material: figura dibujada en el piso y ficha.

Procedimiento

El jugador se coloca en el frente de él diagrama, lanza la ficha iniciando así el juego el niño salta en un solo pie, cuando llega a los brazos y orejas saltan con los dos pies debe ir y venir por el diagrama al regresar debe tomar la ficha y concluye su juego.

Reglas

- 1.- No pueden pisar las líneas de los recuadros.
- 2.- Mantener el equilibrio.
- 3.- Si debe pisar con un solo pie y coloca los dos debe volver a empezar.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

Les permite caminar con un estímulo externo que les ayuda a controlar el equilibrio, se puede dar al orden de que lo realicen en puntillas talones o con toda la planta de los pies.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

La perinola

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Materiales: perinola y tortas

Procedimiento



Se hace bailar la perinola si cae en la letra P en este caso se pone dos o cuatro tortas; se pone en un círculo dos o cuatro tortas; si cae la letra D significa dejar, si cae en letra C hay que sacar todas las tortas; y si cae en la letra T a más de las que están puestas debe pagarse dos o cuatro tortas mas

Reglas

- Se tiene hasta tres oportunidades y si falla da otra apuesta, debe esperar al siguiente turno



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Cada letra tiene su significado

P: ponga

D: deje

C: Saque

T: Todo

Objetivos

- Identificar los diferentes símbolos o letras
- Resuelve problemas de secuencia numeral
- Disfruta al ejecutar el juego



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Zumbambico

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Materiales: zumbambico

Procedimiento



Se ejecuta el juego con botón o tillo, elaboración el zumbambico es u artefacto confeccionado de un tillo, al cual se lo vuelve plano con ayuda del martillo o piedra logrado esto se hace dos perforaciones con ayuda de un clavo con el fin de enlazar un pedazo de hilo.

Ya el zumbambico confeccionado se le da movimiento de la siguiente manera: los extremos de hilos se colocan en el dedo pulgar de cada mano cada extremo se le da movimientos rotativos, estos son los que determinan el movimiento inicial del zumbambico. Luego en forma pausada y regular, de manera de halar en forma de acordeón el zumbambico se mantiene bailando.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Sugerencias

- No afilar al tillo en sus contornos
- No realizar este juego entre dos personas buscando la manera de romper el hilo de su contrincante, o el cabello de sus compañeros

Objetivos

- Mantener disciplina durante la presentación del juego
- Reconoce y valora manifestaciones culturales de su provincia

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Balero

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 2 a 3 minutos

Materiales: balero



Procedimiento

Se trata de insertar la bola en la base.

- Este juego se efectúa individualmente o en competencia
- Consiste en insertar la bola de madera en la base o mango unido por una piola



Objetivo

- Favorecer la coordinación óculo - manual
- Estimular la colaboración y cohesión del grupo

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

La llanta

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 2 a 3 minutos

Materiales: llanta de carro

Procedimiento

Se trata de llevar la llanta con la mano



- Cada niño debe contar con una llanta.
- Trazar dos líneas una de partida y otra de llega a una distancia de 10 metros o más.
- Los participantes se ubican tras la línea de partida.

Reglas

- La Maestra da una señal, los niños parten en dirección a la meta, dirigen la rueda con la mano
- Gana el primero en llegar a la meta.

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Objetivos

- Favorece la motricidad gruesa y fina
- Estimular la coordinación óculo – manual
- Desarrolla la cooperación del grupo



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Hilos (cocos)

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Material: lana

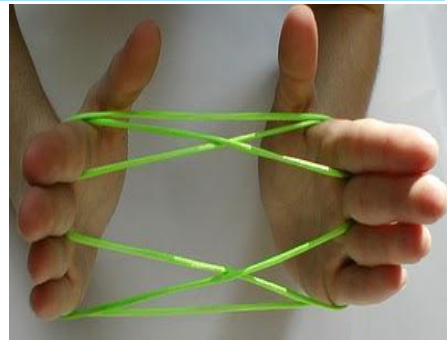


Procedimiento

El niño toma el hilo lo ata en los extremos luego se coloca el hilo en los dedos meñique y pulgar formando un rectángulo. El jugador procede a tejer con los dedos índices, se teje con los dos índices tomando los hilos que están entre las manos, se sueltan los pulgares, con los pulgares se coge el ultimo hilo por encima, el hilo del pulgar se coloca sobre el de los índices extendido quedando un orificio en el que se introducen los índices soltando a la vez el hilo de los meñiques se da la vuelta hacia abajo y quedan formados los cocos.

Objetivos

- Desarrollar la motricidad fina
- Identificar y asociar formas específicas: triángulo rectángulo rombo.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

La sogá

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Material: sogá

Procedimiento



La niña (o) sostiene con sus manos los extremos de la sogá batiendo esta de atrás hacia adelante y comienza a saltar sobre la sogá cantando. Al terminar y repetir varias veces el niño no debe enredarse con la sogá si lo hace tomará el nombre del sustantivo en el que se quedó.

Cantico

Monja, soltera, divorciada,
estudiante
Viuda, casada, enamorada,
cocinera



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Sugerencias

- Puede realizarse en un solo espacio o en todo
- Se lo puede realizar con un solo pie o con los dos.
- Patio o piso plano.

Objetivo

- Desarrollar las motricidades finas y gruesas
- Discriminar contrastes largo – corto fuerte suave
- Utiliza nociones de espacio.



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

El trompo

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Material: trompo

Procedimiento



Se enrolla la piola alrededor del trompo y se desarrolla el juego arrojando el trompo al suelo procurando hacerle bailar dentro de la circunferencia

Reglas

- la piola debe estar envuelta correctamente
- Se lo debe realizar en espacios abiertos



Objetivo

- Comparar tamaños formas y colores
- Identificar direcciones y posiciones del trompo

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Yoyo

Edad: a partir de los 4 años

Tiempo aproximado: 5 minutos

Material: yoyo

Procedimiento



Uno de los extremos de la piola va amarrado dentro del yoyo y con el otro extremo formamos un orificio; envolvemos la piola dentro del yoyo, una vez realizado esto colocamos el dedo índice en el orificio de la piola y procedemos a lanzar el yoyo hacia abajo y elevamos el yoyo hacia la mano con la cual le sujetamos

Objetivo

- Permitiendo reconocer nociones de espacio concreto cerca – lejos.
- Identificar nociones de: arriba - abajo



Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

6.7.- Impactos

Se considera que la educación es un proceso que prepara al hombre a enfrentar la vida, por ello, toda sociedad busca el cambio mediante una educación que forme individuos íntegros, pero no solo es necesario la adquisición de conocimientos, si no también habilidades, destrezas, y actitudes que propicien el mejoramiento del aprendizaje, de allí que se pone mucho énfasis en esta investigación que tiene su relevancia ya que el niño a través del juego y trabajos grupales aprenderá a respetar las emociones, sentimientos y necesidades de los otros en su entorno escolar.

La elaboración de esta guía servirá como material de apoyo a docentes para que inicien nuevas estrategias metodológicas para la implantación del desarrollo de los juegos tradicionales, logrando de esta manera aprendizajes significativos y formar en si su personalidad, tomando en cuenta la individualidad del niño o niña.

6.8.- Difusión

Se difundió a las maestras de los jardines de infantes con la entrega directa de folletos que contienen la guía didáctica la cual servirá fomentar los juegos tradicionales. Cuyo contenido está orientado en beneficio de la ampliación del proceso enseñanza – aprendizaje en el primer año de educación básica con estrategias, técnicas enfocadas al desarrollo integro del ser humano construyéndose en herramientas de ayuda dentro de la labor educativa cuando sea puesta en práctica con los infantes.

6.9.- Bibliografía.

1. BARONE Luis CALVO Hugo y otros (1979) **Cajita de sorpresas**, Enciclopedia Educación Pre - escolar; Ediciones Océano; Barcelona, España Vol. 4
2. BONILLA, Carlos Bolívar (1995) **Juegos Educación y Moral** Revista kinesis # 16
3. CARRERA, Mariana (1990) **Metodología de Trabajo por Rincones**. Ed. MEC. Quito – Ecuador edición
4. CARVALHO Neto (1961) **Folklore y Educación** Ed Casa de la cultura; Quito – Ecuador.
5. DELEON Ofelia (1981) **Folklore y educación en Guatemala: Tres ensayos de aplicación**; Colección Aplicaciones del Folklore, Vol. 1, Universidad de San Carlos De Guatemala; Centroamérica.
6. DOLER, Érika, (1996): **Juegos Menores**, editorial Pueblo y Educación, La Habana Cuba
7. DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
8. ESPRIU V. Rosa M. (1993) **El niño y la creatividad** editorial trillas la Habana – Cuba
9. GONZALEZ G. Ana M. (1997) **El niño y su mundo** impresión en México.

10. HERNANDEZ Juanita (1998) **Liderazgo Moral** impreso Quito – Ecuador
11. HETZER Hildehard (1978) **El juego y los juguetes** Editorial Kaperusz; Buenos Aires Argentina.
12. HUIZINGA J (1946) **El concepto de la historia y otros ensayos;** Editorial Fondo de cultura Económica; México.
13. IZQUIERDO Alejandro (1998) **Los ejes trasversales metodológicos** Cuenca – Ecuador.
14. MONTES A. Mónica (2003) **La teoría y los niños que más lo necesitan** México D. F. Grupo Noriega Editores.
- 15.- MARSILIO Paraline (2006) **El libro de los juegos** tomo II y III Venezuela
16. Ministerio de educación (1998) **Guía para docentes** Quito - Ecuador
17. PEREZ Joaquín (2004) **Formas de presentación de un juego** Pearson Educación S. A Madrid
18. PIAGET Jean y BARBEL Inhelder (1969) **Psicología del niño Madrid,** edición Morata.
19. PINTO DE MONTEJO Mari (1975) **El Folklore y su importancia en la nueva educación;** Lima, Perú.

20. PROMECE (1992) **Boletín pedagógico.**
21. SEGOVIA BAUS Fausto (1980) **Manual de recreación educativa**
Editorial Don Bosco Imprenta L.N.S Cuenca – Ecuador.
22. STELLAS Gilb (1990) **Juegos para escolares** Editorial Pax México D.
F segunda reimpresión mayo.
23. VYGOTKY (1978) **Mind in society Cambridge** M. A Harvad
University Press
24. ZAPATA Oscar (1997) **La psicomotricidad y el niño** Editorial Trillas
México Argentina
25. ZUBIRIA S. Julián (1995) **los modelos pedagógicos** Quito –
Ecuador. **Lincografía**

<http://www.educar.org/articulos/vygotsky.asp>

<http://definicion.de/juegos-recreativos/>

<http://www.pedagogia.es/espontaneo-tipos-motivar/>

<http://www.definicionabc.com/general/imaginacion.php>

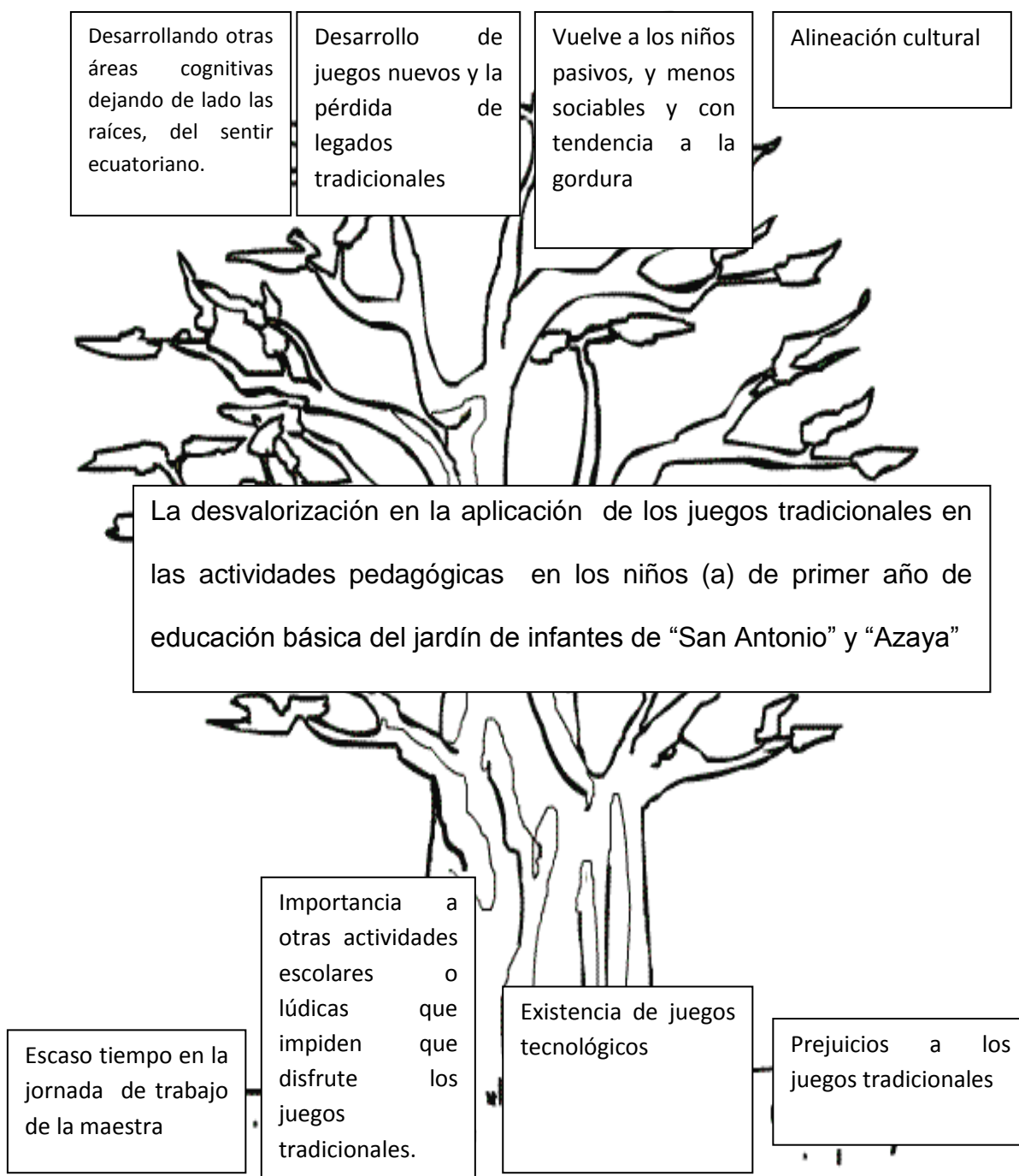
<http://scollvaz.galeon.com/>

<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

<http://constructivismos.blogspot.com/>

ANEXOS

ANEXO: 1 ARBOL DE PROBLEMAS



ANEXO: 2 MATRIZ DE COHERENCIA

Formulación del problema	Objetivos generales
<p>¿Cómo fomentar la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños (as) del primer año de educación básica del jardín de infantes “San Antonio y Azaya” de la provincia de Imbabura ciudad de Ibarra?</p>	<p>La aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas mediante los procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Objetivo próximo elaborar estrategias psicopedagógicas.</p>
Interrogantes de investigación	Objetivos específicos
<p>¿Observar las actividades lúdicas que se realizan en la jornada diaria?</p> <p>¿Cuáles son los juegos tradicionales adecuados para el primer año de educación básica?</p> <p>¿Buscar los materiales adecuados que permitan el desarrollo de los juegos?</p> <p>¿Aplicar estrategias para mejorar los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar las actividades lúdicas que se realizan en la jornada diaria del primer año de educación básica. • Determinar qué juegos grupales son los adecuados para el desarrollo de las actividades académicas de los niños (as). • Indagar los materiales que permiten el desarrollo de las actividades académicas. • Formular estrategias de aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas.

ANEXO: 3 ENCUESTA

Universidad Técnica del Norte

FECYT

Encuesta dirigida a docentes de educación parvularia. La presente encuesta tiene como finalidad recabar información que será utilizada para realizar propuestas posteriores que ayuden a mejorar la calidad de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas.

1.- ¿Considera usted que el juego es un instrumento para el aprendizaje de los niños (as)?

Siempre () Casi siempre () Rara vez () Nunca ()

2.- ¿Desarrolla diferentes destrezas en los juegos tradicionales?

Siempre () Casi siempre () Rara vez () Nunca ()

3.- ¿Los juegos tradicionales sirven para la enseñanza?

Mucho () Poco () Nada ()

4.- ¿Considera usted que el niño (a) desarrolla sus nociones mediante los juegos tradicionales?

Muy de acuerdo () De acuerdo () Poco de acuerdo ()

5.- ¿Utiliza los juegos tradicionales en sus actividades pedagógicas?

Siempre () Casi siempre () Rara vez () Nunca ()

6.- ¿Dónde realiza las actividades lúdicas?

Dentro del aula () En espacios abiertos () En todo lugar ()

7.- ¿Logra la atención de sus estudiantes al realizar los juegos tradicionales?

Mucho () Poco () Nada ()

8.- ¿Considera usted que mediante los juegos tradicionales se puede obtener un aprendizaje significativo?

Muy de acuerdo () De acuerdo () Poco de acuerdo ()

9.- ¿Se toma en cuenta los juegos tradicionales en el sistema educativo actual?

Siempre () Casi siempre () Rara vez () Nunca ()

10.- ¿Qué tiempo utiliza usted para la aplicación de los juegos tradicionales?

15 minutos () 30 minutos () 45 minutos () Nada ()

11.- ¿Considera que los juegos tradicionales ayudan al niño (a) a ser espontáneos?

Si () No ()

12.- La no practica de los juegos tradicionales se deben a la influencia de?

La tecnología () Falta de motivación () A la falta de interés ()

13.- ¿Considera que las actividades lúdicas deben ir de mano con las actividades pedagógicas?

Si () No ()

14.- ¿Considera que la motivación es parte importante del proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre ()

Medianamente ()

Nunca ()

Anexo: 4 FICHA DE OBSERVACION

Ficha de observación dirigida a los niños (a) de primer año de educación básica.

DATOS INFORMATIVOS CENTRO INFANTIL: NUMERO DE NIÑOS: FECHA:		
Tema de observación		
Respuestas: La aplicación de los juegos tradicionales en las instituciones.		
Aspecto a observarse	SI	NO
Diariamente realiza actividades lúdicas		
En las actividades lúdicas se utilizan los juegos tradicionales		
Utilizan material adecuado a su edad y tamaño		
Se observa la participación activa de los niños (as) en los juegos tradicionales		
Muestran interés por los juegos tradicionales		
Se integran con facilidad a los juegos tradicionales		
Observaciones		





JARDIN DE INFANTES

AZAYA



