



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA SEMILLAS DE VIDA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011 DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PARROQUIA LA MATRIZ, BARRIO LA MERCED”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

TESISTAS:

Escobar Endara Ángel Vinicio
Pérez Lozada Nancy Janeth

DIRECTOR:

Lic. Juan Carlos Vizuetto Toapanta

LATACUNGA – ECUADOR
Mayo-2011

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación son de exclusiva responsabilidad de los autores “LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA SEMILLAS DE VIDA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011 DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PARROQUIA LA MATRIZ, BARRIO LA MERCED”,

Escobar Endara Ángel Vinicio
C.I. 050198730-9

Pérez Lozada Nancy Janeth
C.I. 050245155-2

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA SEMILLAS DE VIDA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011 DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PARROQUIA LA MATRIZ, BARRIO LA MERCED”, de Escobar Endara Ángel Vinicio y Pérez Lozada Nancy Janeth, postulantes de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanística Carrera Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos Metodológicos y aportes Científico-Técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo de la Unidad Académica Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Mayo, 2011

Lic. Juan Carlos Vizuetto Toapanta.

DIRECTOR

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primeramente a Dios por darnos la salud y fuerza para seguir adelante con nuestra investigación, como de igual manera a los maestros de la Universidad Técnica de Cotopaxi por su paciencia y brindarnos sus conocimientos para poder llegar a cumplir nuestros sueños anhelados.

DEDICATORIA

A Dios, a mis hijos, mis padres como de igual manera a mi esposa que durante su ausencia pude lograr y pasar todos los obstáculos que se me presentaron.

A todos ellos esta tesis.

Vinicio Escobar

A Dios, quien me dio fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo.

A mis padres por su apoyo, confianza, comprensión y amor.

Gracias por ayudarme a cumplir mis objetivos como persona y estudiante.

Nancy Pérez

TEMA: “LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA SEMILLAS DE VIDA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011 DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PARROQUIA LA MATRIZ, BARRIO LA MERCED”,

AUTORES: ESCOBAR ENDARA ANGEL VINICIO
PÉREZ LOZADA NANCY JANETH

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal, elaboración una guía de juegos populares para desarrollar la motricidad fina en los niños del segundo año de Educación Básica fortaleciendo habilidades y destrezas.

El documento que se presenta, se desarrolló en la Escuela “Semillas de Vida”. Para el trabajo de campo, se contó con la colaboración del director, maestro, niños/a que permitieron tener una mejor visión y entendimiento del problema.

La investigación dio como resultado la necesidad de rescatar y valorar los juegos populares, por ello se utilizó el método de enseñanza, ya que es una manera de conducir el pensamiento a las acciones para alcanzar un fin. Además se priorizará las ventajas que nos darán los juegos populares en la motricidad fina.

Asimismo, este estudio aportará una serie de beneficios tales como. La oportunidad, tanto a los docentes como a las personas y entes involucrados en el Sistema Educativo, de detectar éxito o fracaso de los niños y aplicar los correctivos pertinentes, en sus estudios alcanzados; de igual manera brindará al docente información acerca de algunos juegos que puedan colaborar en la solución de los problemas de la motricidad fina en los niños.

TOPIC: "THE POPULAR GAMES AS A STRATEGY FOR METHODOLOGICAL DEVELOPMENT OF FINE MOTOR, FOR THE SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION OF LIFE SEEDS SCHOOL, DURING THE 2010-2011 SCHOOL YEAR LATACUNGA CITY, PARISH MATRIX, BARRIO LA MERCED".

AUTHOR:	ESCOBAR ENDARA ANGEL
VINICIO	
	PEREZ LOZADA NANCY
JANETH	

SUMMARY

The present research has the objective of developing a guide to popular games, for developing fine motor skills in children in the second year of basic education strengthening skills and abilities.

The document presented was developed in school, "Seeds of Life" school, for field work was assisted by the director teacher allowed children who have vision and understanding of the problem.

The investigation resulted in the need to recover and assess the popular games, we used the method of teaching as a way of thinking lead to actions to an end.

Also priority will be given the benefits that will give the games popular in the fine motor, this study also provide a range of benefits such as the opportunity for both teachers and people involved in education to detect success or failure of children and to implement appropriate corrective action in their educational achievement

It tries to deal with the teacher about some games that can assist in solving the problems of fine motor skills in children.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDO	PÁGINAS
Portada	
i	
Autoría.....	
.....ii	
Aval.....	
.....iii	
Agradecimiento.....	
.....iv	
Dedicatoria.....	
.....v	
Resumen.....	
.....vi	

Summary.....	
.....vii	vii
Índice.....	
.....viii	viii
Introducción.....	
.....1	1

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedente	investigativos	
.....3		3
1.2. Categorías	fundamentales	
.....7		7
1.3. MARCO TEÓRICO		
1.3.1. Antecedentes	del	juego
.....8		8
1.3.2. Contextualización		del
juego.....11		11
1.3.3. Importancia		del
juego.....15		15
1.3.4. El	juego	popular
tradicional.....20		20
1.3.5. Lo	popular	y
tradicional.....21		21
1.3.6. Difusión	de	los
juegos		populares
tradicional.....24		24
1.3.7. Juego		y
educación.....26		26

1.3.8	Tipos	de	juegos	populares	
	tradicionales.....				32
1.3.8.1			Juego	del	
	trompo.....				33
1.3.8.2			Juego	de	
	canicas.....				37
1.3.8.3	Juego		de	la	
	perinola.....				39
1.3.8.4			Juego	del	
	balero.....				40
1.3.8.5			Juego	del	
	dado.....				41
1.3.8.6		Juego	de	la	
	cuerda.....				42
1.3.8.7		Juego	de	la	
	pelota.....				44
1.4	EL JUEGO Y EL DESARROLLO				
	INFANTIL.....				46
1.4.1		El	juego	ante	el
	desarrollo				del
	niño.....				46
1.4.2			La	lúdica	del
	juego.....				53
1.4.3		El	juego	la	motivación
	estimulo.....			y	la
					55
1.4.4					
	Recreación.....				61
1.4.5	Pedagogía			del	
	juego.....				62

1.4.6	El niño de la escuela primaria y su desarrollo.....	64
1.4.7	El lenguaje el juego y el profesor.....	66
1.4.8	El juego como medio, el aprendizaje como fin.....	68
1.4.9	Enseñanza de los juegos populares tradicionales.....	72
1.4.10	Los juegos populares tradicionales su relación con la pedagogía.....	74

CAPÍTULO II

2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1.	Breve caracterización de la institución.....	75
2.2.	Análisis e interpretación de resultados	
2.2.1.	Encuesta dirigida a los docentes de la Esc. “Semillas de Vida”.....	77
2.2.2.	Encuesta dirigida a los niños de la Esc. “Semillas de Vida.....	85
2.3.	Conclusiones y recomendaciones	
2.3.1.	Conclusiones.....	93
2.3.2.	Recomendaciones.....	93
3.4	Diseño de la Propuesta.....	94
3.4.1	Datos informativos.....	94

3.4.2 Justificación de la Propuesta.....	95
3.4.3 Objetivos.....	96
3.4.3.1 Objetivo General.....	96
3.4.3.2 Objetivos Específicos.....	96
3.4.4 Descripción de la Propuesta.....	96

CAPÍTULO III

4 APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

4.4 Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
1.....	98
Juego	
#1.....	99
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
2.....	100
Juego	
#2.....	101
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
3.....	102
Juego	
#3.....	103
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
4.....	104
Juego	
#4.....	105

Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
5.....	106
Juego	
#5.....	107
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
6.....	108
Juego	
#6.....	109
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
7.....	110
Juego	
#7.....	111
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
8.....	112
Juego	
#8.....	113
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
9.....	114
Juego	
#9.....	115
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
10.....	116
Juego	
#10.....	117
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
11.....	118
Juego	
#11.....	119
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
12.....	120

Juego						
#12.....						121
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
13.....						122
Juego						
#13.....						123
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
14.....						124
Juego						
#14.....						125
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
15.....						126
Juego						
#15.....						127
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
16.....						128
Juego						
#16.....						129
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
17.....						130
Juego						
#17.....						131
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
18.....						132
Juego						
#18.....						133
Plan	Operativo	de	la	Propuesta	juego	N.-
19.....						134
Juego						
#19.....						135

Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
20.....	136
Juego	
#20.....	137
Plan Operativo de la Propuesta juego N.-	
21.....	138
Juego	
#21.....	139
4.5 Resultados generales de la Aplicación de la	
Propuesta.....	140
4.6 Conclusiones y Recomendaciones	
4.6.3 Conclusiones.....	
...140	
4.6.4 Recomendaciones	
.....	141
5	Referencias
Bibliografía.....	143

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDO		PÁGINAS	
Tabla	2.1	Encuesta	a
docentes.....			77
Tabla	2.2	Encuesta	a
docentes.....			78
Tabla	2.3	Encuesta	a
docentes.....			79
Tabla	2.4	Encuesta	a
docentes.....			80

Tabla	2.5	Encuesta	a
docentes.....			81
Tabla	2.6	Encuesta	a
docentes.....			82
Tabla	2.7	Encuesta	a
docentes.....			83
Tabla	2.8	Encuesta	a
docentes.....			84
Tabla	2.9	Encuesta	a
niños.....			85
Tabla	2.10	Encuesta	a
niños.....			86
Tabla	2.11	Encuesta	a
niños.....			87
Tabla	2.1	Encuesta	a
niños.....			88
Tabla	2.2	Encuesta	a
niños.....			89
Tabla	2.3	Encuesta	a
niños.....			90
Tabla	2.4	Encuesta	a
niños.....			91
Tabla	2.5	Encuesta	a
niños.....			92

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDO

PÁGINAS

Gráfico	2.1	Encuesta	a
docentes.....			77
Gráfico	2.2	Encuesta	a
docentes.....			78

Gráfico	2.3	Encuesta	a
docentes.....			79
Gráfico	2.4	Encuesta	a
docentes.....			80
Gráfico	2.5	Encuesta	a
docentes.....			81
Gráfico	2.6	Encuesta	a
docentes.....			82
Gráfico	2.7	Encuesta	a
docentes.....			83
Gráfico	2.8	Encuesta	a
docentes.....			84
Gráfico	2.9	Encuesta	a
niños.....			85
Gráfico	2.10	Encuesta	a
niños.....			86
Gráfico	2.11	Encuesta	a
niños.....			87
Gráfico	2.1	Encuesta	a
niños.....			88
Gráfico	2.2	Encuesta	a
niños.....			89
Gráfico	2.3	Encuesta	a
niños.....			90
Gráfico	2.4	Encuesta	a
niños.....			91
Gráfico	2.5	Encuesta	a
niños.....			92

ÍNDICE DE ANEXOS

CONTENIDO

PÁGINAS

Anexo1.....
...147
Anexo2.....
...149

INTRODUCCIÓN

El juego y la educación son los medios por los cuales el ser humano desarrolla sus capacidades, actitudes y conducta general. El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos. A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

La recreación es un conjunto de saberes, actitudes y procesos libertarios en los que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana.

Los juegos populares tradicionales son expresiones de la cultura, parten de ahí, cada momento de la realidad; independientemente desde la perspectiva que ésta sea mirada son un resumen de lo real y no son ajenos a las estructuras que los grupos sociales crean, brotan de la vida de los hombres y mujeres que a diario hacen historia.

Esta investigación realizada con los niños es acerca de los juegos populares, por medio de una guía de juegos, se busca desarrollar la motricidad fina y difundir a los docentes la importancia que tienen dichos juegos, el niño podrá de ampliar sus habilidades y destrezas y mantenerse dinámico y activo en cuanto a compartir momentos de alegría y entretenimiento.

Los juegos propuestos se presentan de manera sencilla que permiten poner en práctica fácilmente.

Dentro del Capítulo I abarca un marco teórico temas importantes como la antecedentes del juego, la conceptualización de juego, la importancia del juego, el juego popular tradicional, el juego y educación, el juego y el desarrollo infantil; cada uno de estos temas contribuye para llegar al objetivo propuesto.

En el Capítulo II consta de una breve caracterización de la Escuela Semillas de Vida, análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los docentes y niños/as, conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo III consta del Diseño e la Propuesta, Desarrollo de la Propuesta, Plan Operativo, Conclusiones, Recomendaciones, Referencias bibliográficas y Anexos.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por

lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social.

Más allá de la simple observación, cuantificación y el análisis crítico esta investigación tiene como finalidad primordial plantear propuestas de cambio de tal manera que signifique transformación y logros positivos en los niños y el sistema educativo.

Pérez (1997) "en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de estos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos populares". pág. 28.

La inclusión de nuevos juegos en la relación de los populares tradicionales, ocurre muchas veces como parte del proceso de desarrollo que alcanzan los pueblos. El héroe nacional de Cuba, José Martí (1889) expresó: "Todos los juegos no son tan

viejos como las bolas, ni como las muñecas, ni como el críquet, ni como la pelota, ni como el columpio, ni como los saltos", haciendo clara alusión a nuevas formas lúdicas incorporadas al deleite infantil.

Pese a ello y lejos de lo que pudiera parecer, una gran parte de estos juegos está desapareciendo hoy día de sus escenarios habituales, muy a pesar del esfuerzo desplegado por pedagogos, investigadores y otras personas empeñados en perpetuarles en la impronta de las nuevas generaciones.

Se trata por tanto de buscar en las causas y razones que motivan dicha pérdida, ofreciendo toda clase de estrategias tendientes a la recuperación y fomento de las expresiones lúdicas infantiles, compartidas por abuelos y padres con idéntico placer.

Se conocen las causas principales del sensible deterioro que han experimentado las formas populares tradicionales de los juegos infantiles, sujetas al apreciable incremento de una cada vez más pujante tecnología, el creciente desarrollo del turismo internacional y al proceso continuado de urbanización que sufren las diferentes regiones, entre otros.

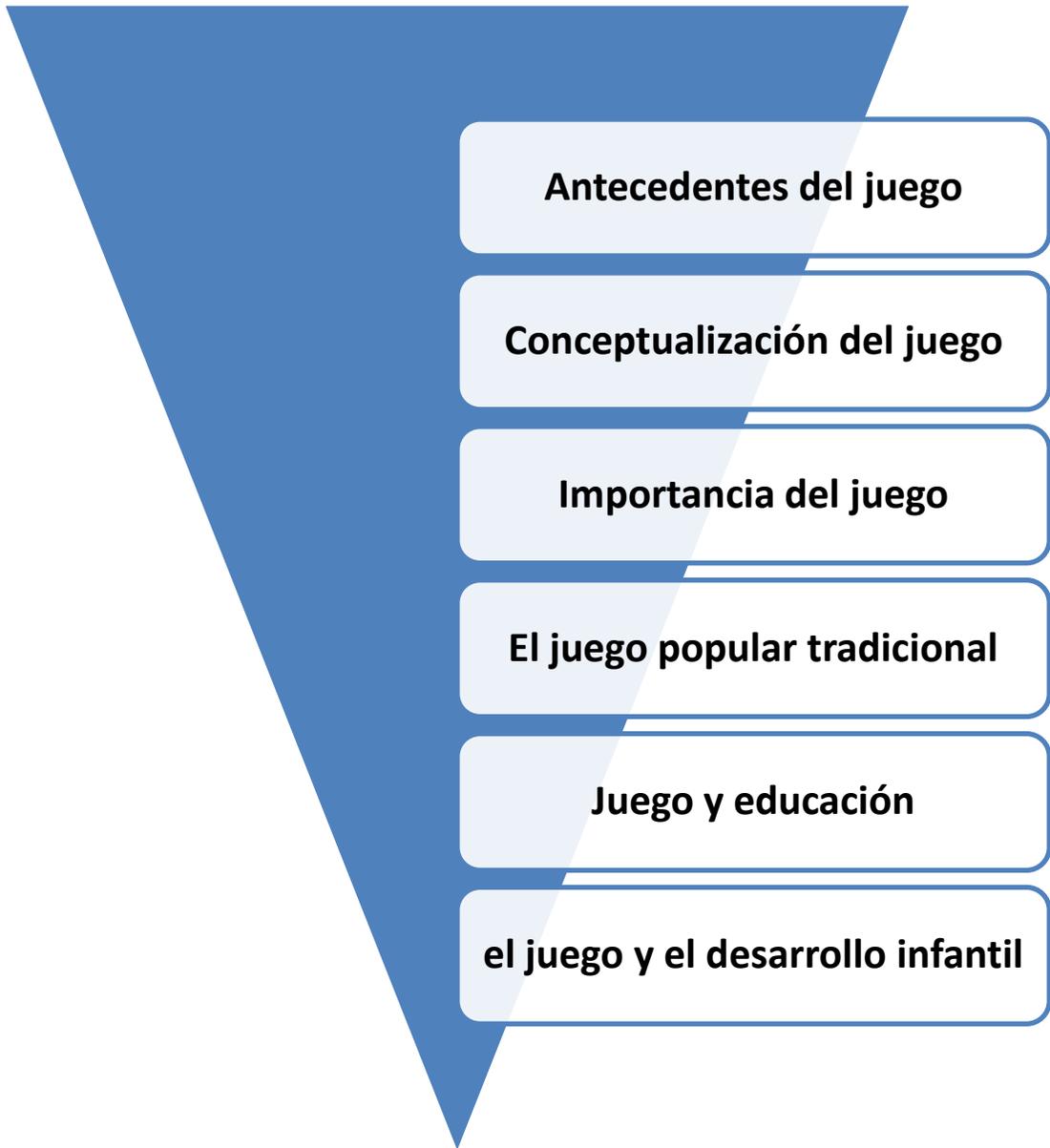
No resulta desacertado plantear que a partir del desarrollo experimentado por las sociedades, pretendidamente encaminado a un cambio progresivo en la calidad de vida del ser humano, se manifiesta en muchos casos el irrespeto a la diversidad cultural regional, nacional y local, con lo que expresiones como las descritas

anteriormente, son desplazadas por otras, exponentes ellas mismas de cierto carácter convencional.

Para los estudiosos constituye un reto significativo aportar opciones destinadas a reivindicar los juegos ancestrales y dotar a las nuevas generaciones de tan sensible herramienta formativa, por demás atribuible al desarrollo físico y espiritual de los pequeños.

La familia y la escuela son consideradas por los autores del presente trabajo como elementos protagónicos en la transmisión, fomento y rescate de las formas tradicionales lúdicas, dada la influencia que estas llegan a ejercer en cada uno de los niños, sobre todo en el garante proceso teórico práctico de aprendizaje de dichos juegos, aunque no es menos cierto que muchas veces la interacción grupal en el contexto escolar por sí misma, favorezca tales expresiones

1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1 ANTECEDENTES DEL JUEGO

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

El juego y la educación son los medios por los cuales el ser humano desarrolla sus capacidades, actitudes y conducta general; con esto va formando su identidad a través de una serie de experiencias que se han seleccionado por las cuales transita la persona; las cuáles, son educativas o formativas con algún grado de importancia, este proceso pausado y trascendental comienza en el hogar para después consolidarse en la escuela, y así perdura durante toda la vida. Es un proceso continuo, mediante el cual el niño o individuo se apropia de los valores de la humanidad en todos los aspectos; para ponerlos en práctica en su vida cotidiana, dando paso al desarrollo, y por ende, al aprendizaje.

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

Ahora bien, el juego ha venido acompañando al hombre a través de los siglos: es importante mencionar que en múltiples vestigios se han encontrado de civilizaciones antiguas, manifestando a través de los tiempos; de ahí que:

OFELE (1998) “El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituía el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguir se cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres, y finalmente de los niños”. Pág.29.

Se han encontrado elementos que se refieren al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo; estos refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas, se han encontrado tableros de juego en la sepultura de Reyes de la época del 2500 a.C., esto hace referencia a que se daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá. A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia socio- cultural por las que ha atravesado el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad, entonces:

El juego, caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de éstos, de sus características de creatividad, libertad y espontaneidad; se generan costumbres, conocimientos y cultura.

La historia del juego es también la historia de la humanidad; es una muestra de la cultura de un pueblo; manifiesta las cualidades que representan a una comunidad en general, su forma de vida y la manera como se relacionan sus habitantes.

Alrededor de 1800 se abrieron fábricas de juguetes de plástico, que amenazaban la elaboración artesanal del juguete de madera y trapo, aquí en se podía ver gran cantidad de juguetes traídos de Europa, pero de ninguna manera sustituyeron los juguetes típicos: sólo compartieron el espacio.

En la colonia el juguete sigue vigente en la sociedad, hoy con la mecánica y electrónica como elemento central; sin embargo, son irremplazables los trompos, muñecos de barro, pirinolas, sonajas, dados, matracas, cometas o papalotes, soldados de plomo, trenes de madera, yoyos y los barcos de lámina, estos juguetes son una herramienta importante dentro de los juegos populares tradicionales que a su vez ayudan en el desarrollo del niño, y que hoy pueden ser parte importante para enfrentar los retos de la formación de los niños.

De tal manera se considera que el juego tradicional, al igual que la educación, son elementos propios del hombre, por medio de los cuales las generaciones transmiten sus valores, creencias, tradiciones así como su historia, donde se pueden encontrar juegos que de tiempo atrás hasta hoy se practican.

Después de ubicar al juego en su origen histórico, enseguida es necesario tener una concepción clara de lo que significa juego, pues no se puede hablar del mismo sin tener una idea clara y acabada de lo que esto implica.

1.3.2 CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

Después de ubicar al juego en su contexto histórico, es importante en este momento de la investigación conceptualizarlo, antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional; comenzaremos con una definición de lo que se viene entendiendo por juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones traen consigo.

CAMPO (2008) “El juego es cualquier ejercicio recreativo en el que se gana o pierde de acuerdo con ciertas reglas; también es una actividad educativa natural para el desarrollo en la formación del niño”. pág. 18.

A través de él juego el ser humano aprende a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar de acuerdo en sus capacidades y a las circunstancias que se presentan para llevar a cabo un juego. Características principales del juego son la

tranquilidad y la alegría emocional; el niño pasa por ellas pudiendo superar los obstáculos, creando dificultades y respetando una serie de reglas ya propuestas o negociadas entre los participantes; esto para sentir la satisfacción de superarlas y así someterse voluntariamente a una disciplina, o experimentando el sentir del gozo que da el éxito por el hecho de sentirse ganador.

El juego es una actividad espontánea y organizada que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través del mismo el niño puede despertar cualidades físicas, adquirir conocimientos, valores, entre otros, a través del contacto social.

CAMPO (2008) “Etimológicamente la palabra juego proviene del vocablo latín Jocus (iocus-iocari), que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo”. pág. 55.

No es fácil definir el juego; esta palabra coloquial cuenta con muchas acepciones diferentes: jugarse la vida, jugar limpio, el juego como diversión, jugar con fuego, entre otros; y ha recibido diferentes significados en función del área de conocimiento que lo contempla.

Todas las personas tienen del juego alguna idea más o menos acabada, podríamos hasta ensayar alguna aproximación que se base en nuestras vivencias infantiles, juveniles y adultas, a través de alguna lectura que hayamos hecho sobre el tema. Este fenómeno es inherente al hombre, pues todos hemos tenido alguna experiencia

aunque sea mínima, si bien en la mayoría de los casos, y por lo menos, en cuanto a la infancia se trata.

Cuando se pregunta a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, y recuerda una serie de vivencias positivas y aun negativas, no hay hombre sin juego ni juego sin el hombre, pero aun así podremos encontrar elementos en común más allá de nuestra cultura.

El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, en el que se muestran la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo o casi todo se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

Desde el mundo antiguo hasta hoy son muchos los intentos por definir el juego en la totalidad de lo que significa en la vida del hombre, trabajos de distintas ciencias como la Pedagogía, Psicología, Sociología y otras; expresan ideas con relación a éste, y lo plantean como una vivencia permanente, como una necesidad en el desarrollo del hombre.

Más allá de las percepciones de diferentes ciencias, el juego es parte de la realidad de las personas, no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de la vida seria; es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia, es el límite incierto de la realidad, una realidad y posibilidad.

El juego es un motor para la extensión del hombre tanto en lo material como lo espiritual, no se limita a una actividad lúdica determinada, aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción, hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida.

Al hablar de los juegos populares tradicionales, es referirse a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasan de generación en generación y son transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufren quizás algunos cambios, pero mantienen su esencia. Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

De acuerdo con lo anterior se puede decir que toda persona tiene un concepto positivo de lo que es el juego, porque con él se identifica y logra llevar a flote sus deseos; es un espejo en el que la persona se refleja sin usar máscaras ni vestimentas artísticas; en el cual se pueden encontrar el inconsciente y el consciente en donde comienza el principio del placer brindando alegría a sus participantes; por lo anterior en el siguiente tema se aborda la importancia del juego.

1.3.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO

Después de conceptualizar el juego es necesario hablar de su importancia, darle su justo nivel por las bondades que aporta en los niños.

BECHI (2005) “El juego constituye para el niño, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él” pág. 69.

Representa para el infante su vida, mezcla la realidad con la fantasía en busca de hacer un mundo ideal en el que él es el protagonista de la historia; quita, pone, transforma lo que le rodea hasta que logra sentirse feliz.

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses y encuentra como juguete sus pies y manos, los adultos necesitan ayudar a que los descubra y los use. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, de la que no es conveniente prescindir y su enfoque va con la psicología infantil, La psicología del desarrollo nos enseña cómo la postura lúdica del niño se va transformando paso a paso en la postura de trabajo del adulto.

Los pequeños aprenden todo menos comer y llorar; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida ha de enfrentarse a él toda su vida. Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero sí jugar; el juego es su trabajo profesional, del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies; con el tiempo lo dirá perfeccionando hasta llegar a hablar o a manipular y tirar cosas.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación, como menciona María Montessori. El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido; si no hay alguien que les dé vida, por lo que jugar para los bebés depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

En lo general se puede decir que en la infancia el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

La infancia y el juego surgen al mismo tiempo en el proceso evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los

niños han de tener cuando alcancen la edad adulta, la postura del juego cede a la actitud del trabajo.

El juego es un instrumento que ayuda a la adquisición de conocimientos; en la infancia es en la que tiene mayor trascendencia y es cuando se considera a éste creador de posibilidades en el niño para adquirir personalidad. En el juego infantil se apoya toda la satisfacción vital del niño. El niño consciente de la ilusión en el juego satisface sus necesidades personales, además de que lo prepara para el futuro; ya que le permite identificar que por medio de él se revelan ideas y costumbres; además de trasladar las tradiciones de danzas, canciones y otros valores culturales, que son transmitidos a los pequeños de generación en generación como herencia cultural, familiar y nacional.

El juego no representa la totalidad de la vida del infante, pero en el juego está contenida toda su vida; el niño está absorbido completamente por el juego y en el juego encuentra todo lo necesario para una vida plena. Esto es lo que nos hace ver en el juego infantil una forma de existencia que nosotros, los adultos, no encontramos ya natural y que actualmente nos parece imposible, pero de que sabemos que es necesaria, si queremos que la vida permanezca sana.

Por lo que una de las actividades fundamentales del ser humano es jugar. Se podría decir que casi toda la vida se juega, aunque es cierto que el juego tiene un papel más

importante, muchas veces decisivo en la vida el niño y en el desarrollo de sus habilidades, físicas, intelectuales y sociales.

No se debe subestimar el valor de las experiencias lúdicas para la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprendan en este sentido por medio del juego, igual que los conocimientos y las habilidades que por él adquieren, luego lo transfieren a la vida. Tanto sus comportamientos como sus juegos van poniendo de manifiesto sus capacidades e inclinaciones, hasta llegar a exteriorizar su particular modo de reaccionar ante el mundo y aquellas inclinaciones que, mucho más adelante, señalarían algunos rasgos de su futura vocación.

BECHI (2005) "El juego está relacionado directamente con el desarrollo y el crecimiento del niño y muchas de sus expresiones emocionales. De la relación que nace entre el juego y el niño surge la posibilidad de transformar la realidad y crearla, y con ello logra manifestaciones hacia el mundo". pág. 80.

A partir del tercer mes, poco más o menos, en los movimientos del niño de cuna podemos ver claramente algo más que simples movimientos reflejos. El niño parece observarlos él mismo y repetirlos intencionadamente, imitándose a sí mismo. El en curso de los dos primeros años de vida esta forma de jugar con las posibilidades de su cuerpo no sólo se extiende por todo el campo de los movimientos del cuerpo, sino también a las posibilidades de la articulación de sonidos

El tipo de juego y el papel que cumple en la evolución del pequeño van variando de acuerdo en su edad. Así, en los primeros meses de vida los juguetes tradicionales son la sonaja y los móviles de una gran profusión de colores que van a permitir al niño desarrollar su percepción visual, auditiva y del tacto, así como ejercitar sus movimientos.

BECHI (2005) "el segundo año de vida, el niño imita con su acción alguna cosa, y da una nueva interpretación arbitraria al material de juego. El mismo determina cuál es el significado que deben tener en el juego las cosas que en aquel momento tiene a su alcance, o él mismo se hace cargo del papel que una cosa o un ser han de desempeñar en su acción". pág. 83

En este periodo los niños se divierten con juegos sencillos que les permitan empujar, jalar o tirar, como pelotas, carritos, entre otros y que les van ayudar a desplegar el poder y la suficiencia que han adquirido; es en esta edad también en la que se pueden privilegiar algunos juguetes en especial para mitigar la angustia que le produce el separarse progresivamente de la madre. En estas primeras etapas del desarrollo no hay reglas en el juego ni equipos formales, sino más bien es un juego muy libre. Muchas veces es un juego de a uno, aunque al niño puede resultarle más grato si lo realiza con otra persona, –niño o adulto- que se encuentre cerca.

De los seis a siete años hasta más o menos a los doce, los juegos van siendo más organizados y más de grupo; los juegos y juguetes se comparten, a diferencia de los

primeros años en que los niños no lo hacen. Este juego comienza cuando el niño empieza a jugar en compañía de otros... son varios los niños que juegan juntos... es necesario o que la compañía resulte perfecta o que exista una regla por la que todos se rijan.

En la adolescencia los juegos más comunes están dirigidos hacia el deporte y hacia los juegos de mesa que impliquen echar a andar la inteligencia y la abstracción.

Con el juego no se persiguen fines productivos; sólo se pretende conseguir una integración dinámica y se parten de las experiencias perceptivo-motrices que a lo largo de la vida van conformando una conciencia llamada motriz en el niño, logrando implicar una acción reflexiva de los movimientos vividos.

No es suficiente con darle importancia al juego; es necesario ubicarnos en lo que significa una tradición para la sociedad, qué es lo que aporta, cómo es vista por los integrantes de ésta: por ello en el siguiente tema se habla acerca de lo que es tradición lúdica del hombre.

1.3.4 EL JUEGO POPULAR TRADICIONAL

Con relación a la conceptualización de los juegos populares tradicionales, se puede decir que son en esencia actividad lúdica que surge de la vivencia tradicional y

condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir que cada cultura posee un sistema lúdico compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura un juego popular tradicional representa aquella práctica lúdica que es muy conocida o está muy extendida en una comunidad.

1.3.5 Lo popular y tradicional

Es bueno adentrarse en el universo de los juegos populares tradicionales; en sus características y en las relaciones que en ellos se entretienen, no como un invento extraído de la realidad, porque no lo creemos posible, sino como parte de la realidad, de la que cada juego tradicional es parte.

Los juegos populares tradicionales son expresión de la cultura, parten de ahí, de cada momento de la realidad; independientemente desde la perspectiva que ésta sea mirada son un resumen de lo real y no son ajenos a las estructuras que los grupos sociales crean, brotan de la vida de los hombres y mujeres que a diario hacen historia, que trabajan, estudian, sostienen relaciones de poder, opciones religiosas, gustos, musicales, entre otros.

Este tipo de juegos son una muestra del día a día, del hombro a hombro; en suma, son la pequeña parte de una realidad dinámica y por ello se van transformando en la

medida que las condiciones sociales van cambiando, caso contrario con los juguetes modernos. Lo tradicional representa a otro adjetivo que viene a indicar lo que es de uso común, usual y que implica repetición en base a la costumbre adquirida.

Se piensa en el pasado con una frase famosa: todo tiempo pasado fue mejor y lo creemos, porque lo dicen nuestros abuelos y amigos; eso parece más un apego ciego por el pasado, por la tradición, entendiendo ésta como un conjunto de sistemas de vida apropiados por una determinada comunidad, en la cual se van resolviendo sus dificultades o mejor, afrontando su existencia desde lo individual y lo colectivo.

Se trata en definitiva, de transmitir costumbres y hábitos establecidos por los hombres de una misma comunidad. El apego a lo popular y tradicional, se entiende por el anclaje al pasado, en el que se descubren un conjunto de premisas que entendemos como sabiduría popular y que ayudan a resolver las dificultades y a abordar la realidad con precisión y sin temor a equivocarse.

Cuando se dice que todo tiempo pasado fue mejor se hace referencia a un mundo más próximo, más manejable y menos desconocido; se habla de una realidad reproducida en un pequeño espacio en el que nos sentimos seguros y no quisiéramos salir para enfrentarnos a una realidad más global, más imprecisa; ese temor nos lleva a desconocer las bondades del mundo moderno.

Las tradiciones lúdicas son en esencia una actividad surgida de la vivencia., y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica: son parte de una realidad específica y concreta y corresponde a un momento histórico determinado.

Todo juego deportivo puede ser popular si, y sólo si una comunidad humana lo practica con vehemencia y es muy conocido y extendido entre sus miembros, independientemente de que este deporte sea actual o no, rural o no, autóctono o no... se hace tradición si se trasmite de padres a hijos, de generación en generación, y si se repite y cala en esa misma sociedad se considera tradicional, puesto que ya forma parte del acervo sociocultural de dicha comunidad.

Cada juego tradicional está compuesto por momentos de la realidad en los que es posible develar las estructuras sociales y culturales, son espacios a través de los cuales se pueden evidenciar los valores pero también las inequidades sociales y los desencuentros culturales. No se pretende manejar los juegos populares tradicionales como un simple rescate de los mismos; se busca dar cuenta de los resultados que se generan cuando el niño está en contacto con ellos.

CAMPO (2008) "el juego tradicional facilita la expresión de las tradiciones propias de los pueblos y de la vida, no sólo de los niños sino de las personas que acuerdan participar en actividades de este tipo".pág. 54

Para finalizar, se puede afirmar sin lugar a duda que el juego, es una manifestación cultural, pues éste muestra el comportamiento humano, por lo anterior es importante la difusión de los juegos populares tradicionales por ser una herramienta que ayuda a construir la historia de la humanidad.

1.3.6 Difusión de los juegos populares tradicionales

Los juegos populares tradicionales de los pueblos y ciudades parecen estar en peligro, el mercado de la tecnología, la televisión y los avances de la información, han hecho un mundo individualizado en el niño. La recuperación del juego es vital para evitar la incomunicación, la invasión de contenidos bélicos y roles sexistas en las nuevas modas introducidas en el comercio, el juguete.

Los espacios abiertos de las grandes ciudades han sido durante generaciones los lugares favoritos de los niños para la actividad del juego infantil y popular tradicional. El aumento de la industria, la llegada de la tecnología a los juegos, las planificaciones urbanísticas de las grandes ciudades, el amplio espacio de programas televisivos dirigidos al niño han dado como resultado una pérdida de aquellos juegos que durante generaciones jugaron nuestros padres y abuelos.

Es difícil observar en la ciudad, niños jugando a las canicas; tampoco se oyen grupos de niños coreando Doña Blanca, siendo que estos juegos se han transmitido de generación en generación.

El juguete también ha experimentado fuertes cambios: en las tiendas pocas son las muñecas de trapo, caballos de madera, trompos o canicas que se puedan adquirir; pero sí se encuentra infinidad de juguetes que ofrece la mercadotecnia.

Todos alguna vez han visto a un grupo niños practicar de manera espontánea algún juego popular tradicional como el trompo o los encantados, es ahí donde podemos observar que éstos contribuyen, entre otras cosas, a la socialización del niño.

La recuperación del juego tradicional es compatible con el desarrollo de la agilidad mental e intelectual que proporcionan los avances de la vida moderna, el juego transmite hábitos que no cambian a través del tiempo; esto nos permite visualizar algo de lo que será la futura sociedad en la que los protagonistas serán los niños y niñas de nuestro presente.

Como se puede ver que existen muchos juegos en los que se ponen de manifiesto los valores, otros donde se ponen en práctica los roles de una familia como el ser padre o madre, la solidaridad se practica en los juegos colectivos, de esta se considera que el juego puede ser una experiencia de la vida misma.

CAMPO (2008) "En la etapa de la niñez el cuerpo cobra mucha importancia ya, que de él depende toda actividad física y conforme va pasando el tiempo, el niño se va formando en sus diferentes aspectos. En los primeros años de vida el niño inconscientemente se va preparando a través del juego a la etapa adulta, y

suponen una representación del mundo de los adultos, realizan movimientos, comportamientos, lenguaje, forman una unidad invisible de palabra con acción motriz, toma el juego tradicional como un simple juego cotidiano". pág. 60.

La difusión de los juegos populares tradicionales cobra magnitud porque es una oportunidad de mantener viva la historia de una comunidad al ser un elemento común con la sociedad moderna, es un lenguaje entendido entre los hombres, que se hallan divididos por la evolución del mundo contemporáneo.

Hoy con esa evolución de la que se presume no se puede ver el juego como una simple actividad en ratos de ocio sino como una oportunidad en el desarrollo sano de la persona, como un elemento que es útil en la educación del hombre; es por ello que se aborda a continuación el tema del juego dentro de la educación.

1.3.7 JUEGO Y EDUCACIÓN

Las sociedades están conformadas de manera compleja por diversos grupos sociales que mantienen diferentes, e incluso hasta opuestos intereses y visiones del mundo, pero que establecen una mayor o menor cercanía, con orientación social.

La modernidad social que se ha alcanzado en la actualidad ha traído como resultado un mayor grado de especialización y división del trabajo, situación que no es ajena al ámbito educativo. Otro punto es que la escuela continúa ampliando su radio de

acción, lo que provoca un desplazamiento de la familia, esto implica un mayor contenido en la información, las normas y los valores que sustentan lo formativo; es decir, éstos están marcados por una visión hegemónica de la sociedad, en la cual los docentes son encargados directos de llevar a cabo esta tarea.

Este hecho se traduce en los planes y programas de estudio actualmente formulados, en los que los contenidos muestran una determinada jerarquía. Claramente se puede observar que las matemáticas y el español están por encima de las demás asignaturas como son las ciencias naturales y sociales; finalmente dejan un pequeño espacio para las actividades físicas y artísticas.

Los valores que orientan al trabajo docente, los que dan sentido a la educación básica son: proveer de información mínima que posibilite a los alumnos acercarse a la tecnología moderna, una normatividad que permita formar buenos ciudadanos que respeten las leyes; la felicidad y libertad quedan estáticas en el discurso, al no materializar el desarrollo afectivo, emocional y lúdico. Ahora bien si se ubican en el primer aspecto, el desarrollo intelectual, es donde se puede enmarcar los esfuerzos y resultados que han obtenido los psicólogos y pedagogos, en el que se ha buscado mejorar el aprendizaje y desarrollo de ciertas habilidades y destrezas como la percepción, memoria, análisis, síntesis y resolución de problemas. Los recursos, métodos y técnicas para lograrlo han sido múltiples, y dentro de esta búsqueda, al juego, cada vez más, se le reconocen bondades para lograr obtener mejores resultados.

A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética

Mucho se ha hablado de la relación que existe entre el juego, la educación y el aprendizaje, Platón afirma que el juego es un elemento indispensable en la formación integral del ser humano; aquí es importante puntualizar que es necesario el respeto de las reglas del juego como aprendizaje para una vida socialmente sana. Diferentes personajes a través de la historia han hablado sobre la importancia del juego en la educación; Froebel, creador del jardín de niños, fue uno de los primeros en tocar este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela y logaran un mejor resultado en las actividades escolares.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso de lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

CAMPO (2008) "en la primaria sólo la educación física es una materia que puede relacionarse directamente con el juego con la educación; en este sentido los profesores pueden ir creando una dinámica en la que puedan involucrar cada una de las materias con el juego ya que éste se reconoce en todas las áreas de aprendizaje como un medio para la educación y formación, sabiendo de antemano que el juego está ligado directamente al desarrollo y bienestar del niño". pág. 37

Si se toma el juego como una parte inherente del hombre y más aun del niño, si consideramos que es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no se puede dejar a un lado el juego del ámbito de la educación formal. Es necesario tener en cuenta que el espacio del hogar y la escuela en los que los niños practican el juego no son iguales, por eso es importante que el docente tenga la sensibilidad necesaria para poder manejar el juego dentro del aula dándole un sentido formativo como parte de la educación, no perdiendo de vista que puede ser un medio para enriquecer el aprendizaje. Son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que da el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños, sin necesidad de intervención de un adulto.

Si se observa un grupo de pequeños jugando, se puede llegar a una serie de conclusiones respecto a lo que aprenden durante el juego, si analizamos las reglas de juego que se deben acatar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar a los demás, ya tenemos un elemento importante para la educación infantil.

CAMPO (2008) "En el juego el niño aprende modos de comportamiento, técnicas, agilidad, improvisaciones, aprende a socializar y se adaptan a un estilo de vida que es necesario para la sociedad, conformado dentro de él un hombre que sabe de límites pero que también reconoce su libertad y sus objetivos, aunque no siempre sean accesibles".

El juego brinda un espacio y libertad donde todo es posible, dentro de lo que las reglas de juego permiten, es por eso que las posibilidades de aprendizaje son muchas, se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse con las personas, se practican roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

En la actividad lúdica de los infantes se puede descubrir diferentes procesos relativos al aprendizaje y la educación, ver entonces situaciones de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales; todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma, claro está, que entre menos reglas tenga el juego mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego, según sus necesidades.

Es importante señalar que el juego libre y espontáneo sólo tiene la finalidad de la diversión, pero cuando desde afuera lo manipulamos, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, y lo estamos limitando de alguna manera. Esto no significa que no se pueda participar, sólo se debe entender claramente la libertad para que el grupo proponga el rumbo según las condiciones del juego. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente hay otros que puedan tener mayor importancia y así satisfacer las exigencias del grupo en ese momento.

Difundir los juegos populares tradicionales es tarea de toda persona comprometida con la formación del hombre, muestran lo que fue y lo que es en la actualidad; el docente es uno de esos personajes comprometidos en la formación y preservación de la persona y su cultura, es por ello que el juego dentro de la Pedagogía no es un tema ajeno a tratar, pues aparte de mostrar una parte de la historia de la humanidad se puede considerar como un medio didáctico eficaz para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje cuyas virtudes han sido descubiertas y desarrolladas por la Psicología, en especial la referida a la educación.

Se considera un medio noble para transmitir información, conocimientos y normas a los niños. Grandes pedagogos como: Montessori, Froebel y Piaget asumieron en mayor o menor grado este recurso para la formación del niño con el objeto de desarrollar hombres libres, solidarios y felices.

Adentrándose en el fenómeno educativo se puede decir que el sueño en la educación puede ser Enseñanza o Educación, presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. Puede considerarse como un proceso de transmisión cultural que llevan a cabo las generaciones adultas hacia las nuevas generaciones, con el objeto de incorporarlas a la sociedad para que ésta pueda seguir reproduciéndose, lo cual significa que la educación a promover estará determinada por el tipo de sociedad de que se trate.

Siendo más específico, esta investigación está encaminada concretamente a los juegos populares tradicionales y su relación con el desarrollo del niño de educación Primaria; entonces es importante para llevar a cabo los objetivos del trabajo establecer qué juegos van a ser abordados durante el trabajo de campo y de qué manera pueden favorecer al niño.

1.3.8 TIPOS DE JUEGOS POPULARES TRADICIONALES

Es importante considerar, que existen una amplia gama de juegos populares tradicionales, sin embargo, habrá que considerar los que por la naturaleza de los contenidos se adapten como estrategia didáctica.

BECHI (2005) “El juego como elemento presente en la educación del hombre es un auxiliar en la labor docente, pues le facilitará cuando así lo permitan los contenidos, abordarlos de manera que favorezcan la comprensión de los discentes”. pág. 93.

Los juegos populares tradicionales por sus características son jugados durante todo el año, los niños son quienes marcan qué temporada es adecuada para practicar uno u otro juego, o simplemente algún pequeño que normalmente es líder, marca la pauta para hacer determinadas actividades. En este caso el investigador es quien propone y dirige el juego, es quien elige el contenido y el tipo de actividad lúdica, como medio didáctico.

Los siguientes juegos: trompo, canicas, lotería, perinola, balero, dado, papalote, ruleta, cuerda, y pelota son los que se van a considerar para llevar a cabo del trabajo de campo de la investigación; se han seleccionado por estar clasificados dentro de los juegos populares tradicionales y por considerarse de los más populares entre los infantes.

1.3.8.1 El juego del trompo

El trompo, conocido en algunos lugares como peonza, es uno de los juguetes más antiguos, ha perdurado a través del tiempo, hoy día se puede ver jugar a niños y en ocasiones a jóvenes y adultos con este juguete, aunque sea de manera esporádica.

OVIDIO(43 - 17 a. C.) también menciona el trompo en sus poemas. Aulus Persius Flaccus (34 - 62), otro poeta romano, decía que "en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios".

El trompo o peón es un [juguete consistente](#) en una [peonza acompañada](#) de una [cuerda](#). Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta y se mantenga erguido y girando en el suelo. A lo largo de la historia su uso ha ido variando desde simple juego de niños hasta instrumento para prácticas de [adivinación y chamanismo](#).

En el estado de Durango se conoce como trompo, si preguntáramos a cualquier persona si conoce la peonza seguramente diría que no, pues no está familiarizado con este término, pero de lo contrario si preguntamos por el trompo, en una generalidad contestarían que sí y muy probablemente hayan jugado con el trompo.

Ha sido uno de los [juegos tradicionales](#) más populares y extendidos en [Latinoamérica, Japón y Europa](#), aunque ha sido sustituido paulatinamente por los juegos de nueva generación. Sin embargo, gracias a la aparición de otros tipos de peonzas como la [Beyblade](#) o el [Levitron](#), aún posee cierta vigencia en el mercado y se ha desarrollado toda una plataforma en torno a él que desarrolla desde los trucos clásicos hasta elaborados [freestyles](#) de competición.

Como podemos ver, no es un juguete exclusivo de Ecuador pues recorre otros países; juegos y juguetes van y vienen pero el trompo ha logrado sobrevivir a través del tiempo, hay otro tipo de artículos de entretenimiento que son muy novedosos y que la tecnología es base de su diseño, que son del gusto de los niños, pero el trompo ha

evolucionado también pues no sólo podemos ver el clásico juguete de madera; también los hay de plástico e incluso con componentes extra como las luces y colorido que captan nuevamente la atención de los niños.

Este juguete ha acompañado al hombre a través de los siglos, ha sido testigo de la evolución de la sociedad, es un elemento común en el juego de niños de la antigüedad y de hoy.

Específicamente el trompo se describe como un objeto que gira sobre una punta, para lograr este efecto se enreda una cuerda en el juguete, éste es lanzado al piso y logra girar, por su forma de cono.

El diseño del trompo ha variado enormemente a lo largo de la historia, diversificándose según la región. Tradicionalmente poseen forma [cónica y](#) son macizos; sin embargo se pueden encontrar diversas características, según la región. Pese a las particularidades existentes, lo más esencial en el diseño del trompo es que su forma sea la adecuada para propiciar el [efecto giroscópico](#) .

El trompo tradicional es de fabricación artesanal, está construido de maderas resistentes para soportar los juegos, tallado y pintado a mano; en la actualidad se encuentran los que están hechos de madera pero también los sintéticos, que son generalmente importados.

Para hacer girar un trompo, conocido esto más comúnmente como bailar el trompo, la cuerda se enreda alrededor del mismo, para ello se apoya en una hendidura existente entre la punta y el cuerpo, previo al lanzamiento, se sujeta el cuerpo del trompo en la palma de la mano y se agarra el extremo del cordón entre los dedos índice y medio con fuerza; justo antes de lanzarlo se coloca el dedo índice en la parte superior y el pulgar en la punta, finalmente se lanza y se tira atrás la cuerda con fuerza, esto se hace totalmente de pie o con el cuerpo encorvado haciendo que el trompo gire o baile.

Cuando se logra dominar la técnica para hacer bailar el trompo se pueden realizar diferentes juegos e incluso aumentar la dificultad, pueden ser individuales o de grupo; la escuela es un buen espacio para llevar a cabo esta actividad: aporta al niño elementos que le permiten desarrollarse de manera personal y social.

El juego del trompo ayuda al niño a desarrollar la capacidad de expresar ideas y comentarios propios, a lograr seguridad al auto presentarse en un grupo, a comprender instrucciones, a participar en juegos, esto en cuanto a la asignatura de Español, en Matemáticas le ayuda a desarrollar la ubicación espacial, en Conocimiento del Medio el respeto a normas, Educación Física se promueve el equilibrio corporal, exploración de posibilidades de movimiento, exploración de trayectorias y direcciones, coordinación, contracción y relajación, manifestación de fuerza general.

1.3.8.2 El juego de las canicas

La esencia de este juego consiste en lanzar las canicas con el objeto de golpear las piezas del compañero contrario, al igual que el trompo es un juego que no sólo es tradicional de Ecuador sino que se juega en diferentes partes del mundo, y que ha acompañado al hombre a través de su historia.

ANDREU (2004) "las canicas, bolitas, balitas, bochas, bolindres, metras, boliches, bolillas, pelotitas, chibolas o polcas son pequeñas esferas de [vidrio](#), [alabastro](#), [cerámica](#), [arcilla o metal que](#) se utilizan en numerosos [juegos infantiles](#); por lo tanto se consideran un [juguete](#). También se denomina así a los juegos en los que se utilizan canicas. Es un juego prácticamente universal y las reglas se repiten con pequeñas variaciones en todo el mundo." Pág.44.

Las canicas, como es de conocimiento por todos, son un objeto afín entre la antigüedad y el presente, su función lúdica no se ha perdido con el paso el tiempo el hombre ha avanzado desarrollándose día tras día, cubriendo sus necesidades para hacer su vida más fácil, las canicas han perdurado a los cambios de la humanidad los materiales de su fabricación son distintos hoy a los de ayer, pero su forma y uso parece estar intacto.

Se conoce este juego desde el [Antiguo Egipto](#), pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. Se sabe también que en [Creta](#) los

niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos. Otros pueblos primitivos utilizaron materiales más bastos como huesos de [aceitunas](#), [avellanas](#) o [castañas para](#) jugar a las canicas. En la [Roma Antigua](#) el juego era muy popular entre los niños.

En el lenguaje coloquial se usa el termino de canica no solo para referirse al juego por ejemplo hay una expresión que dice “se le botó la canica” esto significa que se ha perdido el juicio, además las canicas la podemos ver incrustadas en diversos adornos de barro.

En Durango el juego de las canicas está extendido por todo el territorio los juegos más populares son el hoyito, rombo y el círculo. En la actualidad este juguete esta hecho de vidrio y son multicolores, hay un tamaño que es el convencional pero también se encuentran más grandes.

Para jugar las canicas es mejor una superficie de tierra, ya que el pavimento impide hacer los hoyos que demandan ciertos tipos de juegos, además tienen más dificultad para rodar. Las canicas favorecen la expresión, la comprensión de instrucciones, la auto representación, discusión, la audición, esto en cuanto a Español, en Matemáticas se trabaja el conteo, agrupamiento, serie numérica, resolución de problemas de suma y resta, ubicación espacial, en Conocimiento del Medio se le ayuda al niño a desarrollar el respeto por la reglas, trabajo en equipo, juegos tradicionales, en Educación Física se favorece la exploración de posibilidades de movimiento,

expresión del ritmo, exploración de trayectoria y direcciones, coordinación de movimientos combinados y el conocimiento de posturas adecuadas, en Educación Artística se promueve la práctica de juegos infantiles y la identificación de formas, colores y texturas.

1.3.8.3 El juego de la perinola

Es un juego infantil, en el que un grupo de jugadores pone en juego monedas u otros objetos que sean todos iguales; en objeto de la pirinola es ver quién se queda con la mayor cantidad del premio, los participantes se colocan en círculo y pone cada uno lo que le corresponde, (moneda u otro objeto): lo que se reúne es puesto en el centro.

El juego empieza, y el primer participante hace girar la pirinola que es un hexágono normalmente de madera con una punta y una leyenda diferente en cada cara; Las leyendas de la pirinola son: pon una, pon dos, toma una, toma dos, toma todo, todos ponen. Cuando la pirinola deja de girar quien la giró sigue la instrucción de la leyenda que consiste en tomar, dejar o poner, por ejemplo una moneda.

ANDREU (2004) "El juego de la pirinola favorece en Español el desarrollo de la pronunciación, seguir instrucciones, situaciones comunicativas, desarrollo de la expresión de ideas y comentarios propios, comprensión lectora y recreación; en Matemáticas el conteo, la suma y resta; en Conocimiento del Medio gusto y

preferencia por juegos con amigos, participación y colaboración, respeto; en Educación Física protección de la salud".pág.52

1.3.8.4 El juego del balero

Hay diferentes estudios que descubren que el balero se ha jugado desde tiempos muy remotos, es un objeto generalmente de madera que es un palito unido por un hilo a una esfera que tiene forma de barril, el objetivo del juego es insertar el barril en el palo.

Es considerado un juego popular tradicional en nuestro continente, al igual que los mencionados, es un juguete barato; por la forma en que se juega es fácil que un niño se enganche de él buscando superar el reto propone este juego.

No se conoce exactamente el origen de este juego, pero se han encontrado pruebas en Yucatán de un antecesor de este juego, en el que no se empleaba una bola de madera, sino cráneos humanos. También se encuentra este juguete en el período precolombino, en diferentes países, Ecuador, Perú, Colombia, Chile, Argentina, y estaba destinado a los niños.

Aunque no se pueda definir con exactitud su origen, es interesante saber que tal vez es un juego propio de Ecuador; si hacemos un pequeño análisis se puede ubicar con facilidad que estimula la motricidad, tiene en sí una finalidad; para definir quién gana

en este juego se cuentan las veces que cada participante logra insertar el barril en el palo.

Cuando se juega balero se favorece en el área de Español la comprensión y trasmisión de instrucciones, recreación y participación en juegos; en Matemáticas conteo, antecesor y sucesor, ubicación, en conocimiento del Medio gustos y preferencias de juego, comunicación y dialogo para fomentar un ambiente de respeto, los juegos en la familia y seguimiento de reglas; en Educación Artística coordinación de movimiento corporal y practica de juegos infantiles; en Educación Física el desarrollo perceptivo motriz, exploración de posibilidades de movimiento y coordinación de movimientos combinados

1.3.8.5 El juego del dado

Es un juego a través del cual los posibles resultados son numéricos, pues cada cara del dado tiene un grupo de puntos o un punto que van del uno al seis; los resultados están en función de la posición en la que quede el dado después de haber sido lanzado; normalmente se toma el resultado marcado en la cara que queda vista hacia arriba, es frecuente que se utilicen varios dados iguales o diferentes, combinados en la misma tirada. Un dado es un objeto de forma poliédrica preparado para mostrar un resultado aleatorio cuando es lanzado sobre una superficie horizontal desde la mano o mediante un cubilete, en cuyo caso los resultados ocurren con [distribución uniforme](#).

Los dados se consideran derivados de la [taba \(nombre](#) vulgar del [astrágalo de](#) los mamíferos) y de origen [asiático](#). En el texto épico-religioso [hindú Mahabhárata](#) aparecen menciones del juego de dados. Aunque generalmente se hacían de [marfil o hueso](#), se encuentran varios de [ágata, bronce y vidrio y](#) no faltan algunos fraudulentos que tienen o han tenido relleno de [plomo en](#) uno de sus lados.

Con el juego del dado se favorece en Español las situaciones comunicativas, participación en juegos que requieran comprender órdenes y recreación; en Matemáticas conteo, suma y reconocimiento del cuadrado; en Conocimiento del Medio el respeto, comunicación y dialogo para favorecer ambiente, participación en el juego y reconocimiento de reglas en el juego; en Educación Artística exploración de movimiento y practica de juegos infantiles; en Educación Física el desarrollo perceptivo motriz.

1.3.8.6 El juego de la cuerda

La fabricación de cuerdas es una actividad que se remonta a la prehistoria. Las primeras fibras se enrollaban a mano, pero en el 3500 a.c., los egipcios usaban herramientas especiales para fabricar cuerdas con fibras de papiro y tiras de piel.

Cuerda, conjunto flexible de fibras o alambres enrollados o trenzados juntos, para conseguir resistencia a la tracción. Las cuerdas pueden fabricarse con fibras naturales

como el algodón, cáñamo, yute, lino o sisal; con filamentos sintéticos, como el nailon, el poliéster o la fibra de vidrio, y con alambre metálico .

En cuanto al juego tradicional de la cuerda, éste consiste en una cuerda cortada según las necesidades de la persona que juega, la actividad se lleva a cabo tomando la cuerda de cada extremo, se da vuelta a las muñecas para que ésta pase por encima y debajo de jugador, quién deberá brincar cuando pase por debajo para evitar pisarla, porque de lo contrario pierde. El jugador que logre más saltos es el que gana.

En otra modalidad de la cuerda, se usa una que sea de alrededor de 10 metros; se hacen dos equipos, el juego consiste en pintar una línea, cada equipo toma un extremo de la cuerda, a la cuenta de tres se jala para cada lado, el equipo que logre que sus contrarios pisen la línea es el ganador.

Es muy común en el área rural, pues la cuerda forma parte de los instrumentos de trabajo de los agricultores, debido a eso es muy accesible para las personas que gustan participar en juegos de este tipo.

El juego de la cuerda favorece en Español la expresión de ideas, comprensión de órdenes e instrucciones, conversación, recreación y participación en juegos; en Matemáticas el conteo, antecesor y sucesor y ubicación; en Conocimiento del Medio preferencia por juegos, respeto, igualdad de género, derecho al juego y reglas en el juego, en Educación Artística exploración del movimiento y practica de juegos

infantiles; en Educación Física la exploración de posibilidades de movimiento, el ritmo interno, desplazamiento en forma libre, coordinación de movimientos combinados, manifestación de la respiración, desarrollo de las capacidades físicas, manifestación de resistencia en acciones continuas y protección para la salud.

1.3.8.7 El juego de pelota

Hoy en día la pelota sigue siendo uno de los juguetes más populares en el mundo, es una bola de material elástico que se infla con aire para lograr efecto de bote. En Ecuador sus antecedentes se remontan a las culturas precolombinas.

Los juegos de pelota, como la mayoría de los juegos de pista, derivan del jeu de paume, que fue el juego nacional en Francia en el siglo XVI. Cuando cayeron en desuso en el siglo XVII, sobrevivieron en el País Vasco, donde evolucionaron.

Tlachtli o Juego de pelota, actividad practicada por las antiguas culturas precolombinas de Ecuador con un sentido religioso y ritual, que con el tiempo se despojó de su contenido cruento para pasar a dirimir conflictos locales, o incluso para efectuar apuestas .

Al igual que otros juegos la pelota surge con apego a lo religioso, después de este enfoque se le dio otro que era el de dirimir conflictos, pero al paso del tiempo evoluciona y se le da un sentido lúdico y deportivo.

Son innumerables los juegos que se pueden practicar con este objeto, puede ser tan simple como tomarla y botarla, o hacer un juego predeterminado con reglas como la quemada o el fútbol; en fin ya sea espontáneos u organizados, son múltiples las actividades lúdicas que se pueden realizar con este juguete.

El juego de la pelota favorece en la asignatura de Español el desarrollo de la pronunciación y fluidez de la expresión, comprensión y trasmisión de órdenes e instrucciones, capacidad para expresar ideas y comentarios propios, participación en juegos que requieren dar y recibir órdenes y recreación; en Matemáticas el conteo, introducción de números ordinales, la suma, uso de términos: antes, después, hoy y mañana, ubicación, reconocimiento de figuras geométricas, identificación de líneas rectas y trazo de figuras diversas; en Conocimiento del Medio la ubicación de espacios, identificación de zonas de riesgo, promueve la igualdad de género, el respeto y del derecho al juego, el respeto a reglas, las costumbres y tradiciones lúdicas.

En Educación Artística la exploración de movimientos, la tensión y distención, la coordinación de movimiento corporal, la práctica de juegos infantiles; en Educación Física el desarrollo perceptivo motriz, la exploración de diversas formas de equilibrio, exploración de posibilidades de movimiento, la experimentación de ritmo, el desplazamiento en forma libre, la exploración de trayectoria y direcciones, coordinación de movimientos combinación, el conocimiento de posturas adecuadas,

contracción y relajación de diferentes partes del cuerpo, la manifestación de la respiración, el desarrollo de las capacidades físicas, la manifestación de velocidad de reacción, la manifestación de resistencia en acciones continuas, la flexibilidad de movimientos, la iniciación al deporte, la diversión, la importancia del descanso para recuperar energía y la importancia de cuidar el área donde se realiza la actividad física.

1.4 EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL.

1.4.1 El juego, ante el desarrollo del niño

Tal como es de esperar, los niños de diferentes edades no juegan de la misma manera, lo hacen en función de su desarrollo, es decir de las transformaciones que sufren al pasar de una etapa a otra.

PIAGET (1957) “El ser humano pasa por cuatro etapas o estudios, como los llama él, a lo largo de su desarrollo: sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, por ello es necesario clasificar el juego en función de su estructura; es decir, el grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensomotor elemental, hasta el juego social superior: se clasifican en tres grandes categorías: el juego de ejercicio, el simbólico y el de reglas” .pág 173.

El juego de ejercicio lo desarrolla durante los dos primeros años de vida, mismos que Piaget llama Etapa Sensoriomotriz, cada infante pasa por el juego de ejercicio a su ritmo, sin reglas temporales exactas y con su personal manera de asimilar el mundo para acomodarlo a su conocimiento y a su experiencia vivencial. Este nivel se basa exclusivamente en una coordinación de percepciones y movimientos de las acciones sin la intervención de la representación o del pensamiento.

De los 2 a los 7 años, que corresponde al estadio pre-operacional del niño de acuerdo con Piaget y es la etapa que nos ocupa en la investigación, pasa de un juego de ejercicio al nacimiento de las acciones simbólicas: esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar, el simbolismo lúdico egocéntrico se transforma en una imitación objetiva de lo real, gracias a la socialización.

A partir de esta edad se vuelve sumamente complejo por las acciones que desarrolla y es en la que es difícil distinguir las etapas por las que pasa, porque la estimulación que recibe del medio, su nivel de madurez y la experiencia que ha acumulado hacen que cada infante pase por estas etapas lúdicas con diferente intensidad, proyectando sus propios deseos y problemáticas y con un ritmo acorde a su personal manera de ser.

Por eso ya no es clara la frontera entre la asimilación de acciones propias y la imitación de animales, personas y personajes fantásticos, pues estos elementos

están íntimamente unidos e integrados en la personalidad del niño: lo importante aquí es que ya puede hacer la reconstrucción de escenas enteras y no simples imitaciones aisladas.

El juego espontáneo deja de existir y aquellas ideas que mueven al niño interiormente y que se desbordan al exterior no constituyen ya el factor determinante de la acción lúdica; en el juego de construcción, el juego espontáneo no vive ya en un contenido que proporcione satisfacción, sino que vive con miras a una meta que está aún por alcanzar; no vive ya en lo que tiene, sino en lo que se propone.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son las conversaciones de la niña sobre lo que vio en el parque o en casa de su abuela, y platica consigo misma o con sus juguetes: así toma un muñeco como un amigo y lo mueve como si éste actuara en realidad o con un coche hace como que le carga la gasolina, le presta su voz a los animales y juega carreras con ellos.

El juego se hace más organizado, largo e hilado conforme crecen los pequeños; pueden incluso inventar un animal o un personaje y hablar con él o hacer historias con él, esta situación se va complicando a medida que adquiere información, por ejemplo: puede ser un personaje de caricatura que le sirve de soporte para todo lo que necesita e incluso de pretexto para no realizar lo que no le gusta, como un pequeño cree tener al hombre araña dentro de sí y trata de evitar comer y no recoge sus juguetes porque el hombre araña no quiere hacerlo.

Posteriormente puede observarse un grado más en el nivel de complejidad: cuando el niño a través del juego quiere corregir la realidad más que reproducirla, empieza a haber una intencionalidad de cambiar las cosas y hace historias y escenas como una compensación de sus frustraciones, si no se le deja entrar en la cocina, juega que entra en la cocina de un palacio y ahí él ordena los platillos como le gustan hay una elaboración lúdica que lo compensa de las prohibiciones.

El niño imita con su acción alguna cosa, dando una nueva interpretación arbitraria al material de juego. Él mismo determina cuál es el significado que deben tener en el juego las cosas que en aquel momento tiene a su alcance, o él mismo se hace cargo del papel que una cosa o un ser han de desempeñar en su acción.

El pequeño desarrolla estas fantasías compensatorias, porque se convierten en una catarsis que lo ayudan a deshacerse de tensiones provocadas por las exigencias cada vez más fuertes del medio familiar y escolar, los repite tantas veces como le es necesario hasta que se cansa del juego e intenta otra variante o uno nuevo.

Con el juego intenta aislar el contexto desagradable y así la situación que no le gusta puede ser asimilada progresivamente y poco a poco incorporada, por eso el niño repite los juegos una y otra vez, hasta que logra acomodar estas vivencias.

Los juegos que tienen un aspecto simbólico evolucionan de manera imperceptible, pero son grandes pasos en el desarrollo cognoscitivo y reflejan también aspectos importantes de su desarrollo emocional.

Después de los cuatro o cinco años, el juego simbólico se vuelve cada vez más social y lo denomina simbolismo colectivo: los niños asumen partes diferentes y las representan con plena conciencia unas y otras; surge en esta etapa el juego de reglas... es la actividad lúdica del ser socializado... trae consigo la desaparición del egocentrismo, pues el sujeto tiene ya un pensamiento cooperativo que le permite aceptar las irregularidades y las obligaciones impuestas por un grupo .

El niño que está cercano a los 7 años desarrolla un juego con otros niños con los que comparte un simbolismo colectivo y por tanto una adecuada socialización, por ejemplo, ven juntos un libro con ilustraciones y comentan acerca de lo que ven; pueden participar en obras de teatro y los infantes más pequeños van integrándose a los juegos de niños mayores, aunque sea por breves momentos, es una etapa importante que concuerda con la entrada a la educación primaria.

El niño a través de su viaje por la infancia acompañado de su mejor amigo, el juego, va del ejercicio a la palabra, de ésta a la imitación y a la representación de la realidad, para luego adaptarse a ella y aceptar sus normas y reglas. Desde los 7 a los 12 años el juego y la realidad se funden y cada vez más, ésta última es asimilada y acomodada por el niño.

La aparición de la regla se debe pues a las relaciones sociales o interindividuales que lleva a cabo del sujeto; esta socialización trae consigo la desaparición del egocentrismo, pues el sujeto tiene ya un pensamiento cooperativo que le permite aceptar las irregularidades y las obligaciones impuestas por un grupo.

A través de las actividades lúdicas el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias que la sociedad le impone, con esta integración, se desarrolla hasta que después en la adolescencia buscará modificar esa realidad con hechos y acciones propias, dejando el juego atrás.

La adaptación social del niño a través de los juegos organizados y regidos por reglas se acerca más al mundo que comparten los otros y por ello deja de interesarse por el juego simbólico, el juego de la imaginación, de la imitación y la transposición de acciones a otros seres.

Por eso cada vez más el juego se parece al trabajo, porque lo ayuda a la adaptación de la realidad y a la socialización con sus pares con una nueva forma de crecer jugando. Así surgen los juegos colectivos con temas comunes como: la escuelita, la casita, el tráfico, entre otros, en el que cada uno de los niños que comparten la acción, despliega su papel en mutua convivencia y se desarrolla un juego que se organiza y se efectúa realmente en conjunto.

Pero jugar socialmente y compartiendo con los otros trae consigo unas reglas para facilitar la convivencia, algunas intrínsecas al tipo de juego que son transmitidas de generación en generación (como los juegos de trompo y pelota), otras veces son reglas que varían de grupo a grupo y son las que los propios niños crean colectivamente.

Los juegos se convierten en reglas que se inician con los rituales que cada infante crea para sí mismo, en esas acciones infantiles que en determinados momentos de la vida cotidiana él instituye, por ejemplo, los hábitos antes de ir a dormir o la norma de no pisar la raya de las banquetas.

Las reglas se dan también cuando el niño coloca sus cochecitos en determinada forma, por tamaño, color, o en su propio orden, colocando filas interminables de coches u objetos y que lo hacen más hábil y diestro en su coordinación viso-motora, pero también más capaz de comprender y practicar un orden.

La mayoría de las reglas impuestas por los niños en los juegos son imitadas y aprendidas de los mayores, pero hay otras que surgen a solas u otras que alcanzan su clímax en el grupo donde el niño interactúa, porque ellos mismos se dan las normas del convivir en su grupo de pares, imponen su identidad grupal y aceptan los límites de los otros.

Es el tiempo de la creación de clubes, de códigos o sociedades secretas, con los que jugando aprende a controlarse, esperar su turno, soportar la frustración, organizarse y planear acciones y cumpliendo las normas acordadas por todos se socializa y descubre el respeto que se requiere para compartir intereses, el juego tradicional cuando se da al interior de un grupo tiene estas características pues tiene reglas y se gana o se pierde, el infante deberá asumirlo lidiar con ello.

El juego atraviesa por diferentes etapas de acuerdo a la edad cronológica de la persona y su maduración, la etapa que se aborda en la investigación es la pre-operacional, en ella se da primero el juego simbólico y luego el de reglas, constituyen en sí mismo un elemento atractivo en la vida del ser humano, pero no es sólo el imán que provoca, causa placer al pequeño pues lo reconforta y le permite sumergirse en la realidad que construye a través de él.

1.4.2 La lúdica del juego

En este apartado se busca reflexionar acerca de lo que significa o que es la parte lúdica del juego, ya que es muy común que estos términos sean vistos como sinónimos, lo cual es errado ya que hablar de lúdica es hacerlo de la sensación de disfrute que causa cierta actividad que no tiene que ser precisamente el juego.

JIMÉNEZ (2008) “La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en

esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte”. pág. 27

Lo anterior manifiesta que la cara que cada persona pone ante lo que le rodea día con día es determinante en su bienestar, cómo reacciona ante las situaciones que vive, las acepta disfrutándolas, viniendo ahí la parte lúdica, o las rechaza creándole conflictos que no le permiten su sano desarrollo.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Hablar de lúdica significa el bienestar que la persona experimenta cuando realiza algo, esa felicidad o satisfacción de hacer las cosas sin esperar una recompensa tangible.

CAMPO (2008) “Todos los seres humanos consciente o inconscientemente buscan sentirse felices, el tiempo del jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo creativo; una tarde llena de juego y diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo de la lúdica. El juego es una de esas actividades que tiene la bondad de lograr que quien lo practique se sienta bien, logra que se dé una interacción sana consigo mismo y con los demás, provoca sentimientos positivos en quien lo practica”. Pág.62

La lúdica se considera pues un estado de gratitud que se da cuando una persona realiza una actividad que le es de su agrado, como jugar, leer, bailar, cocinar, entre otras, es esa sensación que le transporta fuera, de cierta forma, del mundo pues le sumerge en la actividad con tal estasis que lo demás pasa a ser secundario, esos momentos son un motor que le permite lidiar con la cotidianidad, lo motivan y estimulan a sumergirse en el diario ir y venir de sus actividades.

1.4.3 El juego, la motivación y estímulo

El juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social.

Si el proceso de desarrollo que está incluido en los juegos es el de aprendizaje para el desarrollo, del que habló Vigotsky, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida; en los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos, a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar, en qué circunstancias posibles.

Una de las características principales es tanto la tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego, el contenido básico de los juegos es la experiencia inter-psicológica sobre la cual tiene lugar los acontecimientos cognitivos, afectivos, emocionales y sociales que dan significado a los acontecimientos individuales.

En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es irse convirtiendo en persona, o sea, ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y el sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social así como los sistemas de comunicación, por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo.

Considera el juego como una imitación: el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir. Reproduce, imita. Pero esa imitación no se reduce a sí misma, sino que propicia la exploración: el juego, por el contrario, se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función.

La explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño deviene en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, quien posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo, tiene por tanto un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu, el juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un

pasatiempo o diversión, es también un aprendizaje para la vida adulta, el infante aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

Durante el juego el sujeto puede crear, ante situaciones imprevisibles y nuevas, conductas que se gestan a partir tanto de sus posibilidades estructurales como de su historia personal y su dinámica afectiva. Las crea por estimar que lo conducen al éxito y una vez efectivizadas, pasan a formar parte de él.

Desde el punto de vista del desarrollo de la persona, el juego es una necesidad porque inicia una interacción con la realidad y porque de una forma placentera la introduce en el mundo de las relaciones sociales.

La realidad es un concepto subjetivo. El campo perceptual de una persona contiene su realidad. Su propia conciencia es la única que puede determinar qué es lo que está dentro o fuera de su realidad.

El niño decide lo que es parte de su realidad y lo que prefiere dejar fuera, es una elección que lo lleva a tener una vida feliz que construye jugando y por lo mismo le ayuda a desarrollarse: por medio del juego hace realidad su ideal de vida.

Es el valor moral del juego, la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de

superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina que lo lleva a experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una obra.

En las actividades con las que se enfrenta al niño, la diferencia entre juego y trabajo está sólo en la valencia afectiva con que se enfoque la actividad y en el grado de voluntariedad e ilusión o superación que se ponga al realizarla, y es que una misma actividad puede ser propuesta como gratificante o como sancionadora.

BECHI (2005) “El juego se constituye en el elemento mediador de comunicación. Compromete al cuerpo como eje, evolucionando hacia la relación del cuerpo con el objeto y hacia el otro, culmina en su evolución con el juego de reglas como un espacio entre lo externo y lo interno”.pág133.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial, incluso a veces busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino que le conduce a superar airoosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

Los niños pequeños se motivan a través de situaciones lúdicas mientras que a los chicos de más edad (a partir de los 11-12 años) también les gusta que se reconozca su perfección en los movimientos; es decir que cuanta más habilidad logre, más se motivará hacia la tarea.

La situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, si se añaden a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno, así las ventajas del juego se hacen aún más evidentes, sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad y aliviar, a veces, el aburrimiento.

En el campo pedagógico hay necesidades como el juego y el aprendizaje que son motor de arranque que tenemos los docentes para alcanzar los objetivos educativos planteados a nuestros alumnos. El juego motiva y es por eso que proporciona un clima especial para el aprendizaje, tanto si los que aprenden son niños como si son adultos.

El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad, en sí en el entorno que se desarrolla; proporciona una escala de tiempo y un aprendizaje más largos que probablemente se extenderán y continuarán, ya que el niño que se desarrolla estará abstraído en la situación en tiempos y grados diferentes según su necesidad. El juego dentro de la escuela motiva, por fuerza, un aprendizaje.

El hecho evolutivo importante es que la estimulación de las mentes de los niños a través de actividades no brindadas normal ni regularmente en el hogar. Fortalecen su capacidad cognitiva para abordar las tareas de aprendizaje cada vez más difíciles con las que se enfrentarán en las siguientes décadas.

Se considera que el papel del adulto resulta vital en el desarrollo del juego infantil, incluso cuando los niños jueguen solos, pues el adulto proporciona al niño un modelo de comportamiento, desde esta concepción el papel del docente es crucial para formar en sus alumnos una serie de cualidades positivas usando el juego como vehículo. Si el niño traslada las experiencias de la escuela a su vida diaria, significa que vivió una experiencia significativa.

Las mejores prácticas indican que la buena escuela reconoce la importancia del hogar, no espera asumir el rol de los padres y acepta que su propio rol es diferente pero también importante. Los niños puedan beneficiarse del reconocimiento de esta diferencia, hallando quizá alivio en la atmósfera emocional menos intensa de la escuela o descubriendo un nuevo tipo de relación con los adultos, que no son fundamentalmente sustituidos de los padres, y con un grupo de compañeros, que no son sus hermanos

Cuando los padres compran y regalan a sus hijos, piensan principalmente en el juego aislado en el hogar y es por eso que debe esperarse que la escuela proporcione una mayor facilidad para las relaciones niño-niño.

1.4.4 Recreación

BECHI (2005) "Cuando se habla de juego, en este caso de juego tradicional, no se puede dejar de lado que la recreación es parte inherente de esta actividad porque lleva a quien lo practica, valga la redundancia, a recrearse, es decir a disfrutar de esa actividad a salir de la rutina" pág. 136.

La Recreación es un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en los que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana.

Es un estado de felicidad interno que se manifiesta al exterior con acciones que muestran cuando una persona se siente bien con lo que hace, esta relajado fuera de presiones, libre.

La recreación se puede ligar fácilmente a la adaptación, cuando un individuo está adaptado al medio donde se desenvuelve lo disfruta y lo hace parte de él; en el contexto educativo es importante que los alumnos asuman su papel que sepan que es parte de su formación para la vida, es decir que se adapten, y lo vivan de la mejor manera, que su paso por la escuela sea una experiencia significativa agradable que lo marque para siempre.

Un alumno que se relaja, o se recrea, es alguien que seguramente será productivo en el ambiente escolar, con buena actitud hacia el trabajo y hacia las personas que le rodean, el juego es un medio que lleva al niño a recrearse, al usarlo como medio didáctico no solo lo llevará a la recreación sino también a lograr aprendizajes.

1.4.5 Pedagogía del juego

ANDREU (2004) "El juego aplicado en las estrategias para facilitar el aprendizaje se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia, responsabilidad, amor; fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos facilitan el esfuerzo para integrar el conocimiento en el niño de manera significativa" pág. 29

Conocimientos que aunque divididos a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional, individual y social sanos del niño con la finalidad de propiciarle un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, en la que su ingenio se pone a prueba constantemente.

El juego, como apoyo en el aprendizaje, ayuda al niño a desarrollar su interior sanamente y a enfrentar situaciones externas con decisión y sabiduría, toda vez que el

docente ayuda a lo largo de la formación primaria dejando de lado los métodos conducidos por medios represivos, tradicionales y obsoletos.

Por lo expuesto anteriormente una de las teorías que sustenta esta investigación es la de Friedrich Froebel quien fue un influyente educador del siglo XIX, debido a la forma en que introdujo los principios de la Psicología y la Filosofía en las ciencias de la educación, fue alumno de Pestalozzi entre 1801 y 1810, de su contacto con el gran pedagogo extrajo muchas enseñanzas, a las que agregó su particular visión religiosa y cuatro conceptos fundamentales: la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad, sobre estas bases comenzó a trabajar, enfocado principalmente en la etapa pre-escolar, y consecuente con su formación en Ciencias Naturales concibió este espacio como un jardín en el que el niño debía ser cultivado en condiciones seguras y controladas.

1.4.6 El niño de la escuela primaria y su desarrollo

El niño de la escuela Primaria es aquel que oscila entre los 6 y 12 años de edad: en este nivel, se denomina como preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales, se establece.

BECHI (2005) "El juego como auxiliar en el aprendizaje del niño es un excelente recurso que el maestro puede tomar en cuenta cuando decide

planear sus actividades de clase, pero no es sólo pensar en una actividad lúdica para favorecer el aprendizaje; es necesario ir más allá pues el infante pasa por diferentes etapas en su desarrollo y no es lo mismo el juego de un niño de 2 años al de uno de 6 o 10; años por ello es importante revisar las etapas de desarrollo del niño de nivel Primaria, ya que esto permite planear las actividades en función de su edad y el desarrollo que este tiene". pág. 70.

La infancia se extiende desde el nacimiento hasta el segundo año de vida aproximadamente, es un periodo de cambios increíbles en el que se desarrollan la capacidad y la coordinación motora del niño, así como sus capacidades sensoriales y de lenguaje, en esta etapa el pequeño se apega a los miembros de la familia y a otras personas que lo atienden, aprende a confiar o a desconfiar y a expresar sentimientos y emociones básicas y desarrollar cierta independencia y sentido de sí mismo, ya en esta etapa los infantes manifiestan considerables diferencias de personalidad y temperamento.

Según la sabiduría popular, en la medicina, en la enseñanza moral y religiosa, así como en la educación, siempre se ha convenido en que los siete años marcan un punto de cambio en la vida del niño . Los niños a los siete años comienzan por no llorar con facilidad, la escuela comienza ya a formar parte de su vida, se llega a decir que lo que eres a los siete años lo serás a los setenta, la personalidad ya está definida y se tiene noción del bien y del mal, los valores y creencias pasarán por muchos cambios y tienen que aprender a adaptarse de diversas formas.

A los seis años el niño está en la educación básica primaria donde vive experiencias emocionales, sociales e intelectuales las cuales le ayudarán a forjar su manera de pensar y comportarse cuando llegue a ser un adulto.

En ese periodo es decir, entre los seis y los doce años, podemos observar tres impulsos generales. Uno de ellos se dirige hacia una creciente facilidad de las capacidades físicas neurofisiológicas, aunque no ocurran cambios corporales espectaculares antes de que termine el periodo. Una segunda corriente consiste en una inequívoca liberación de la influencia del hogar hacia una mayor influencia de los compañeros. Y una tercera es el aumento constante de la capacidad de pensamiento lógico, conceptualización y empleo del simbolismo, más cercano al estilo del adulto que al del niño.

El niño se encuentra en una etapa ideal para potencializar su desarrollo en todos los aspectos, pero esto dependerá de las condiciones del medio en el que se desenvuelva, un infante con rasgos de un coeficiente intelectual alto puede quedar limitada su capacidad por no haber sido estimulado de manera positiva; de lo contrario un niño con capacidad promedio bien estimulado puede llegar a destacar en su comportamiento.

A los seis y siete años, los sentimientos de necesidad ceden el paso a la sensación de “yo puedo hacerlo”... Ahora empieza a defender sus derechos y a discutir. Busca

justicia por tener conciencia de sí mismo como persona separada de sus padres y sus hermanos en caso de tenerlos, cambia su percepción de los adultos como autoridad indiscutible por la de menos absoluta, lo cual alimenta su autoestima, pelea por lo que siente que tiene derecho a tener.

1.4.7 El lenguaje, el juego y el profesor

BECHI (2005) el niño cuenta con ciertas características de maduración en todos los aspectos de acuerdo a la edad que tiene; el lenguaje no es la excepción, y en el ámbito escolar el docente es pertinente que el vea éste como parte de sus medios didácticos, de ahí la importancia de la utilización en función de la etapa de desarrollo que atraviesan sus alumnos. Quienes se preparan para ser profesores consideran inevitablemente que los niños sólo aprenden cuando ellos enseñan. pág. 78.

Hay muchos profesores que aún en la actualidad creen esto, pensando que son los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje, pero un docente con un pensamiento más abierto sabe que no es así, pues el niño es el actor principal y él aprende con o sin el docente a su lado.

Parte del problema estriba para los alumnos en que, en buena medida, sigue resultándoles misterioso el proceso. De un modo por lo demás cordial y desenfadado

se les pide con frecuencia que hagan cosas, que aprendan cosas, que comprendan cosas, sin otra razón evidente que la de que eso es lo que el profesor desea. No se les revelan los objetivos y los propósitos de la lección. Y, desde luego, a menudo quizá también esto es lo que sucede con los conceptos que la lección tiene que “cubrir” en su concepción inicial.

Precisamente aquí cobra importancia el lenguaje como medio de comunicación entre el docente y los infantes; el docente necesita involucrar a los niños en las actividades de una manera más clara, más comprensible, que los alumnos sepan el porqué de lo que se les pide y la funcionalidad que esto tiene cuando lo apliquen a su vida diaria, por ello el lenguaje es pertinente que sea de acuerdo a la maduración de los educandos.

1.4.8 El juego como medio, el aprendizaje como fin

ANDREU (2004) "Si se habla de enseñanza, necesariamente se debe tocar el tema el aprendizaje que está directamente ligado a ésta como respuesta a este estímulo, hay diferentes formas de concebir el aprendizaje: por ejemplo, como un proceso mediante el cual un individuo responde a una situación determinada, de manera más simple hay quien lo percibe como una adquisición de conocimientos o información que se logra cuando otro enseña, pero definámoslo de manera más concreta". Pág.34.

El aprendizaje es el producto de los intentos realizados por el hombre para enfrentar y satisfacer sus necesidades. Consiste en cambios que se efectúan en el sistema nervioso a consecuencia de hacer ciertas cosas con las que se obtienen determinados resultados.

De acuerdo con esta afirmación, entonces el aprendizaje tiene su origen en una necesidad del hombre, quien busca satisfacerla de una u otra manera; las acciones que realiza para lograrlo estimulan su cerebro de manera que lo lleva a cambios en sus estructuras mentales, una persona que logra enfrentar una situación y resolverla, no puede ser el mismo antes y después de haber pasado por este proceso.

Hay diferentes teorías del aprendizaje que dan respuesta a la interrogante a quienes nos preguntamos ¿Cómo aprende el ser humano?, una de las teorías que ofrece respuesta a esta pregunta es el conductismo, el cual reduce las conductas humanas al aspecto de estímulo-respuesta el cuál trae consigo un aprendizaje que posteriormente llevará a la aplicación práctica.

La influencia inicial del conductismo en la psicología fue minimizar el estudio introspectivo de los procesos mentales, las emociones y los sentimientos, sustituyéndolo por el estudio objetivo de los comportamientos de los individuos en relación con el medio, mediante métodos experimentales

Se habla de buscar colocar la conducta del ser humano de una manera objetiva más allá de las emociones; se puede interpretar como el hecho de que el aprendizaje que adquiere una persona es observable mediante la forma que tiene de reaccionar ante cierta situación y de ninguna manera puede haber conductas huecas, o sin significado. Se ve a la experiencia sensorial como base del conocimiento, de ahí que el aspecto mental es un resultado de la interacción que el ser humano tiene a través de cualquiera de sus sentidos, por lo que la conducta se describe como una combinación de movimientos motores y lenguaje que vendrían a ser el resultado del aprendizaje que se logra a través de la experiencia.

Se distingue por diversos trabajos en la fisiología del corazón, sistema nervioso, secreción de glándulas gástricas; pero sus más conocidas e influyentes investigaciones han sido los llamados reflejos condicionados, hoy conocido como condicionamiento clásico.

El condicionamiento clásico constituye el aprendizaje asociativo básico. Es aprendizaje porque los organismos son capaces de adquirir nuevas respuestas, y asociativo, porque se trata de respuestas suscitadas ante determinados estímulos.

El aprendizaje pues, de acuerdo al condicionamiento clásico, es un proceso de asociación de estímulos, tiene que ver con un grupo de operaciones experimentales que comprende un estímulo incondicionado (hambre) el cual provoca una respuesta incondicionada (salivación).

Al presentar a un sujeto un estímulo condicionado (como quiero que actúe ante determinado estímulo) y un estímulo incondicionado (como actúa ante el estímulo, independientemente de lo que yo quiero) en repetidas ocasiones en un orden determinado, el estímulo condicionado se vuelve incondicionado, lo cual es llamado reflejo condicionado.

En una época en la que los avances tecnológicos no se habían desarrollado como hoy, Pavlov hizo sus observaciones de forma sencilla, sin embargo realmente son brillantes en sus conclusiones. Sus aportaciones lograron conciliar los aspectos de herencia genética individual y el papel que juega la interacción social en relación con la trayectoria del comportamiento humano, exponiendo esto en uno de sus trabajos de la siguiente manera:

La herencia es para el producto final lo que la calidad de la arcilla representa para el alfarero, y la influencia del medio ambiente es para ese mismo producto la diferencia entre la capacidad creativa de un escultor y un artesano.

Esta concepción se puede concretar considerando que los cambios de una persona, en cuanto a comportamiento y temperamento, pueden ser relacionados con el ambiente en el que se desarrolla durante su vida. El condicionamiento clásico se refleja especialmente en la adquisición y cambio de actitudes, dentro del contexto escolar, la personalidad del docente puede convertirse en un estímulo incondicionado para sus

alumnos tanto de manera positiva como negativa; el estímulo que reciba el alumno tiene que ver con la actitud que tome frente a las asignaturas. En realidad el ambiente en general que presenta la escuela (estímulos) es parte importante en la respuesta que tenga el alumno en cuanto a su rendimiento escolar.

Personaje por demás notable dentro del conductismo lo es Burrhus Frederick Skinner (1904-1990), quien nace el 20 de marzo de 1904 en Susquehanna, pequeño pueblo de Pennsylvania, en Estados Unidos; recibió su doctorado en Psicología en la Universidad de Harvard. En el transcurso de su vida estableció y desarrolló una ciencia de la conducta a la que llamó Análisis Experimental de la Conducta y la filosofía de esta ciencia, a la que llamó: Conductismo Radical.

Skinner no acepta la psicología de estímulo-respuesta por considerar que no explica la conducta completa: una explicación más profunda toma en cuenta las consecuencias de una conducta, establece que nos comportamos como lo hacemos por las consecuencias que recibimos. Las consecuencias que se han de recibir pueden ser tanto recompensa como castigo, la primera sirve como incentivo, el segundo actúa a la inversa.

1.4.9 Enseñanza de los juegos populares tradicionales

Enseñar juegos populares tradicionales va más allá de conservar la cultura y tradiciones de una comunidad, es una oportunidad que se le presenta al niño para estar en contacto con las generaciones pasadas, es un elemento que le permite

identificarse con sus padres y abuelos aspecto por demás sano en la convivencia social.

BECHI (2005) "En el juego infantil nos encontramos con algo en lo que, por una parte, se refleja toda la vida y la vivencia del niño... algo en lo que está aún por crecer y madurar... algo que contiene aún en sí todas las posibilidades... En el juego infantil está encerrada aún la totalidad de su vida y de su vivencia". pág. 52

El juego es un aspecto esencial en el desarrollo del niño, ya que está ligado a la evolución del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del infante.

La psicología del desarrollo nos enseña cómo la postura lúdica del niño se va transformando paso a paso en la postura de trabajo propia del adulto en el juego infantil la vida empieza a orientarse hacia una misión, hacia una promesa.

El juego es una actividad fundamental para el niño; por eso es un medio privilegiado del que dispone para realizar una captación de la realidad, es a través de él que pasan todas sus vivencias, y surgen así la valoración, la competencia, la diversión, y tantos otros aprendizajes y experiencias.

Así como es el medio para el desarrollo de los niños, para nosotros los docentes es una herramienta de trabajo que nos brinda la posibilidad de enseñar un concepto, una

regla, una técnica o una estrategia, hasta un valor. El juego tiene además la capacidad de permitirnos unir en una misma actividad distintas técnicas, estrategias, reglas o conceptos.

Por otra parte, en la asignatura de educación física viene el juego tradicional como parte de la formación del niño, pero depende en gran medida de la ideología del docente para decidir abordar este elemento, ya sea como un recurso en otras asignaturas o como un contenido en la clase de educación física.

La utilización del juego tradicional como un medio para lograr el aprendizaje en los alumnos da la oportunidad de potencializar las cualidades del niño a través de una actividad que lo mantiene cautivo e interesado en un contenido en el que se puede utilizar este medio.

El juego necesita no ser visto sólo como una actividad que al niño le gusta hacer. Ha de ser adecuado y adaptado para las distintas edades y/o grupos de trabajo, contar con reglas mínimas y de fácil comprensión, así como tener espontaneidad y dinamismo.

1.4.10 Los juegos populares tradicionales, su relación con la Pedagogía

Al tocar el tema de juegos populares tradicionales hablamos de aquéllos que desde hace muchísimo tiempo se siguen jugando, pasando de generación, en generación, que tienen quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que

están poco difundidos en libros y tampoco se pueden comprar fácilmente en ninguna juguetería, quizás sólo algunos elementos aparecen en diferentes estaciones del año y desaparecen por un período.

La modalidad denominada juego tradicional infantil, es considerado parte de la cultura popular el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo, en cierto período histórico.

CAPITULO II

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

La Escuela Semillas de Vida es regida por la Fundación ÁGAPE, una entidad fundada y reconocida jurídicamente por el Ministerio de Educación y Cultura con Acuerdo Ministerial 097 del 17 de enero de 1996. Esto nos acredita los 15 años de experiencia educativa al servicio de la ciudad Cotopaxense.

Está ubicada en la Calle General Proaño y Quijano y Ordoñez en la ciudad de Latacunga.

Nuestro Objetivo es formar niños con alta autoestima, motivándolos y desarrollando sus destrezas en el área académica, intelectual y espiritual .Proveyendo una educación que permita estar al alcance de familias de cualquier condición económica y social sin distinción de credo o religión para lograr la solución de conflictos de manera pacífica, fomentado en el respeto a los demás.

Su Misión

Cultivar valores, y redefinir los principios universales en la comunidad educativa en su desarrollo integral formando estudiantes eficientemente capacitados.

Su Visión.

Innovar una educación de calidad en la formación integral del estudiante.

Valores.

Guiar a los niños con enseñanzas y consejos teniendo como pilar fundamental a Dios un buen ejemplo de amor, de grandeza ,para que hagan grandes cosas dando su mejor esfuerzo , demostrando humildad, justicia, honestidad, liderazgo, calidad, trabajo en equipo, innovación, integración, respeto a la naturaleza, valores importantes para el éxito en la vida , que los llene de satisfacciones y vivencias inolvidables que lleven presente a través del tiempo, y crezcan como personas felices, tenaces y constantes en el trabajo.

Durante estos 15 años de presencia en la ciudad brinda una educación personalizada desde Pre-básica a Séptimo de básica y rinde homenaje en estos 190 años de emancipación política.

La Escuela “Semillas de Vida” esta Institución educativa cuenta con 8 docentes de aula, y docentes especiales de Música 1, de Cultura Física 1 de Inglés, Educación Cristiana 1, conserje 1 y 114 alumnos matriculados, en Segundo año de Educación Básica tenemos 17 niños

2.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

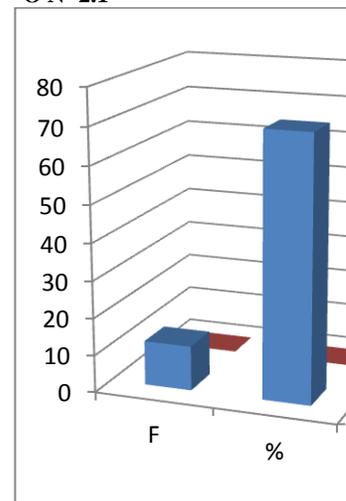
Encuesta dirigida a los docentes de la escuela “Semillitas de Vida”

1. ¿Qué es un juego popular tradicional?

TABLA N° 2.1

CATEGORÍAS	F	%
Alegría	4	50
Nostalgia	4	50
Es un juego practicado desde hace mucho tiempo.	8	100
No lo sé	0	0

GRAFICO N° 2.1



Fuente: Docentes de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

Análisis.

El 100% de docentes expresan que los juegos populares tradicionales son aquellos practicados desde hace mucho tiempo.

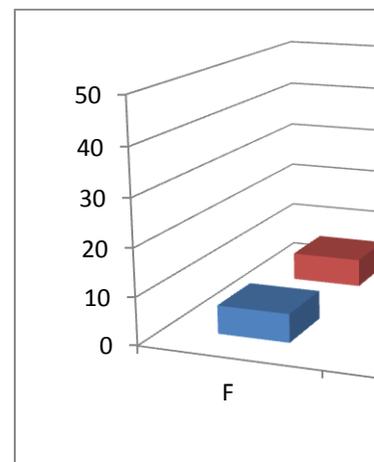
Las respuestas de los maestros nos dan a entender que no tienen claro el uso que se podría dar a los juegos tradicionales populares en la educación es decir fomentar el crecimiento de destrezas de todos los estudiantes utilizando todas las herramientas que dispongamos.

2. **¿Qué experimenta al recordar un juego tradicional que le gustaba jugar de pequeño?**

TABLA N° 2.2

GRAFICO N° 2.2

CATEGORÍAS	F	%
Canicas	1	15,5
Trompos	4	50
Muñecas	3	37,5



Fuente:
docentes de la

Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

Análisis.

El 50% de los docentes enuncian que es una alegría y el otro 50 % siente nostalgia de los juegos populares tradicionales.

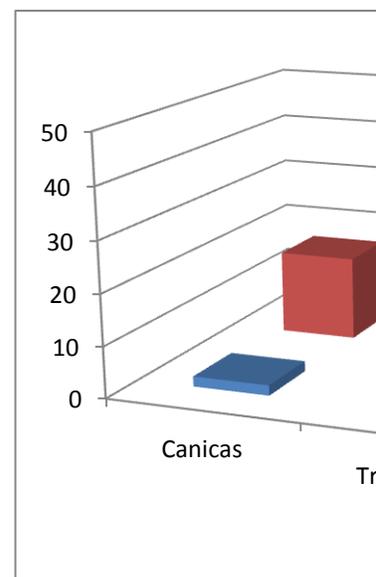
Los maestros demuestran nostalgia de recordar la infancia ya que con estos juegos se ganaba agilidad, mejoraban aspectos físicos y psicomotrices, además que invertían el tiempo en ellos mismos, con actividades sanas.

3. Elija el juego tradicional que recuerde haber jugado de pequeño.

TABLA N° 2.3

GRÁFICO N° 2.3

CATEGORÍAS	F	%
A veces	0	0
Siempre	0	0
Nunca	8	100



Fuente: docentes de la Escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

Análisis.

El 16,6% de los docentes jugaba canicas, el 50% jugaba trompos, y el 33,3 jugaba con las muñecas.

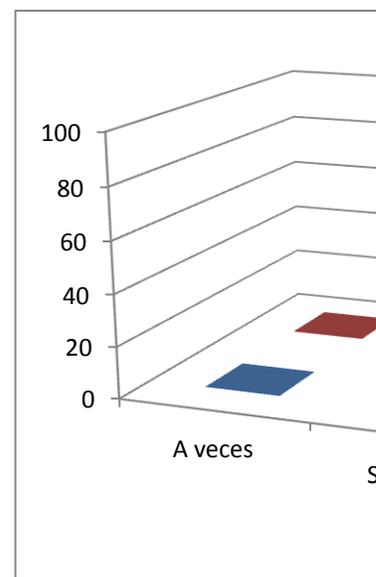
Estas respuestas nos dan a entender que los maestros utilizaban juegos tradicionales populares para su recreación y mejoraban su desempeño, no se dan cuenta como emplear estos juegos de manera efectiva.

4. ¿En algún momento ha visto a niños en su escuela practicar algún juego popular tradicional?

TABLA N° 2. 4

GRAFICO N° 2.4

CATEGORÍAS	F	%
Si	8	100
No	0	0



Fuente: docentes de la Escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

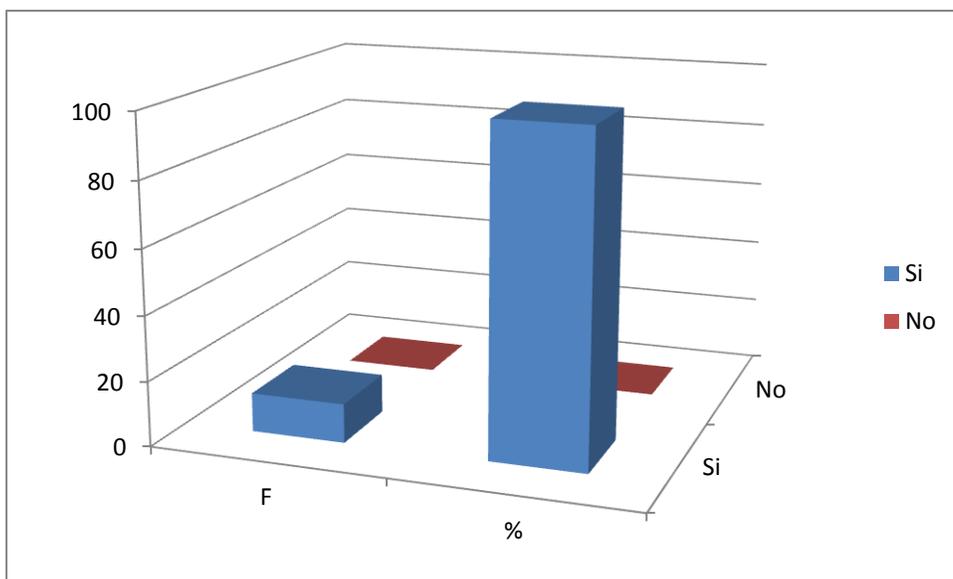
El 100% de los docentes nunca ha visto jugar a los niños juegos populares tradicionales.

Los maestros mencionan que sus estudiantes no practican juegos tradicionales populares como lo hacían ellos cuando tenían la misma edad mantienen criterios que no sustentan la verdadera importancia de estos juegos, ya que ellos no insertan o no se ayudan.

5. ¿Considera benéfica la práctica de estos juegos en la escuela?

TABLA N° 2.5

GRAFICO N° 2.5



Fuente: docentes de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

Análisis.

El 100% de los docentes considera benéfica la práctica de este tipo de juegos en la escuela.

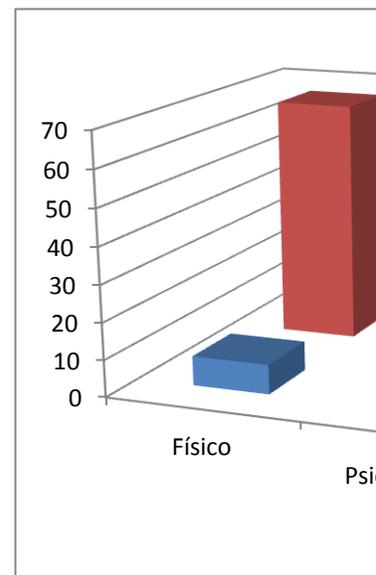
Las respuestas de los maestros dan importancia al uso de los juegos tradicionales populares para mejorar las destrezas de los estudiantes, además no olvidar de la interacción dentro maestro estudiante hay que tener muy en claro cuáles son las formas y las características de los juegos.

6. ¿Qué aspecto del niño cree que se verá beneficiado por los juegos Tradicionales populares?

TABLA N° 2. 6

CATEGORÍAS	F	%
Motricidad	3	66,6
Psicológico	0	0
Social	2	33,3

GRAFICO N° 2.6



Fuente: docentes de la Escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

Análisis.

El 66,6% de los docentes expresan que mejora el aspecto de la motricidad 33,3 piensa que mejorará el aspecto social de los niños.

Estas respuestas demuestran que si hay aceptación de los maestros ya que los juegos si pueden venir a beneficiar en el mejoramiento de varias destrezas en los estudiantes.

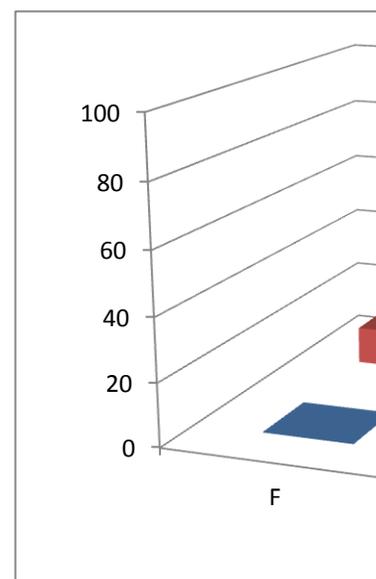
7. ¿Ha utilizado algún juego tradicional para lograr que sus alumnos dominen un contenido?

TABLA N° 2. 7

No	8	100
----	---	-----

CATEGORÍAS	F	%
Si	8	100

**GRAFICO
N° 2.7**



Fuente: docentes de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

Análisis.

El 100% de los docentes no ha utilizado los juegos populares tradicionales con los niños.

Los maestros nos ha permitido conocer la verdad, no se ha utilizado los juegos para incrementar el desempeño de los estudiantes, no se ha dado el valor a la importancia del juego, pues nos da la alternativa de conocer las falencias tanto del estudiante como de la maestro y buscar soluciones, por lo que es aconsejable también evaluar con el juego.

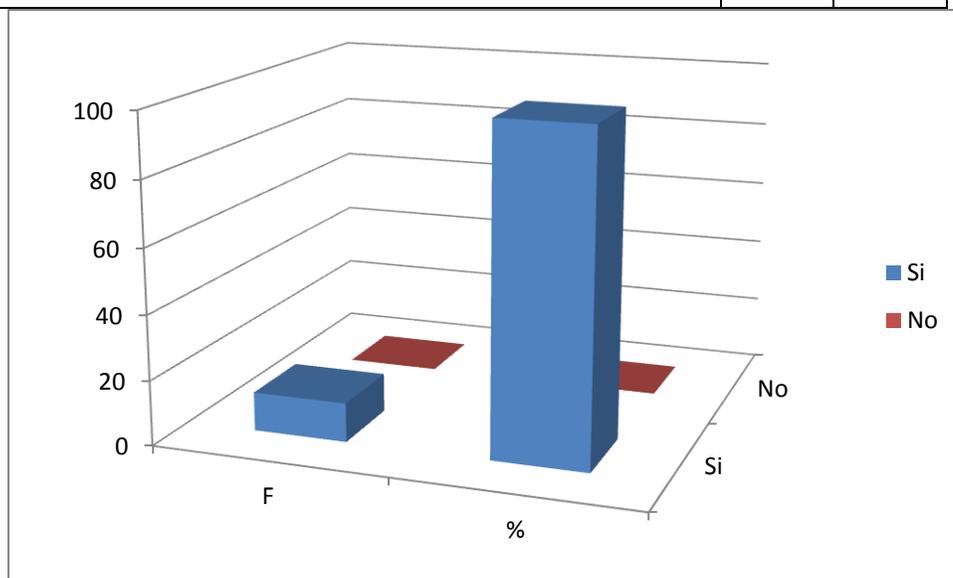
8. ¿Cree qué influiría en el rendimiento de sus alumnos los juegos populares tradicionales?

TABLA N° 2. 8

No	0	0
----	---	---

CATEGORÍAS	F	%
------------	---	---

**GRAFICO
N° 2.8**



**Fuente: docentes de la Escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez**

Análisis.

Todos los docentes consideran que se debe aplicar o introducir los juegos populares tradicionales.

Las técnicas de aprendizaje son variadas, pero aquí podemos darnos cuenta una realidad que a través de los años no hemos podido acabar, el juego puede ser una técnica, ya que nos alienta siendo procedente el aplicar nuestra propuesta referente a al juego para mejorar el aprendizaje.

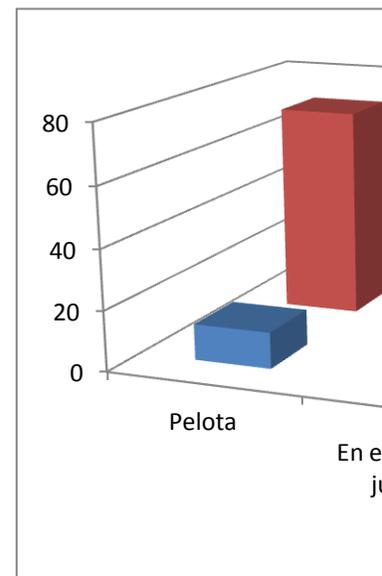
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “SEMILLITAS DE VIDA”

1. ¿A qué juegas cuando estás en la escuela?

TABLA N° 2.9

Pelota	12	70,6
En el área de juegos	5	29,4
NO JUEGAN	F	%
Si	6	35,30
No	10	58,9
A veces	1	5,80

**GRAFICO
N° 2.9**



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

El 70,6% de los niños y niñas juegan a la pelota el 5 % pasa en el área de juegos.

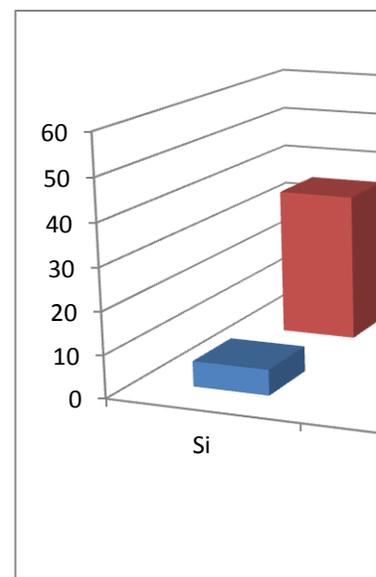
Las respuestas de los estudiantes nos permiten interpretar que los maestros no emplean los juegos populares, es aconsejable al estudiante e indicarle en qué consiste los juegos populares, inclusive para que el pueda desarrollar de mejor manera su accionar escolar.

2. ¿Traes juguetes a la escuela?

TABLA N° 2.10

GRAFICO N° 2.10

CATEGORÍAS	F	%
Si	5	29,41
No	10	58,9
A veces	2	11,76



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

El 35,3% de los niños y niñas llevan juguetes a la escuela el 58,9 % no lleva juguetes a la escuela.

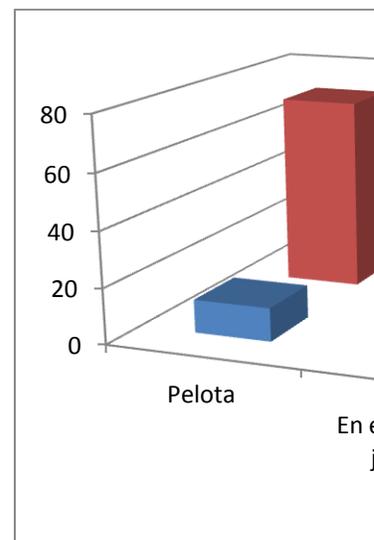
La respuesta de los estudiantes nos ayuda a alentarnos de alguna manera que el niño, niña para poder insertar los juegos tradicionales populares, pero ellos y ellas deben conocer cuál es su objetivo y cuál es su función.

3. ¿Juega tu maestro contigo?

TABLA N° 2.11

GRAFICO N° 2.11

CATEGORÍAS	F	%
Familiares	12	70,6
Amigos	5	29,4
Vecinos	0	0



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

El 29,41% de los niños y niñas si juegan con los maestros el 58,9 % no lo hace y un pequeño porcentaje juega a veces.

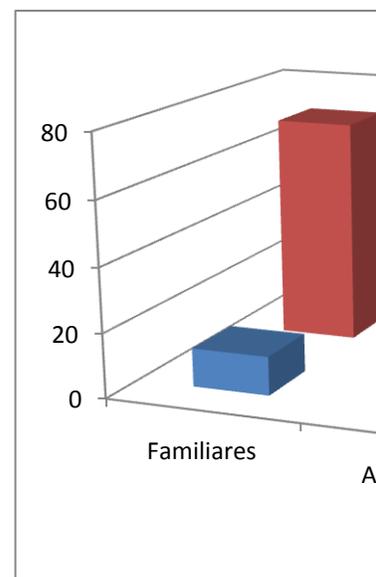
Las respuestas de los estudiantes nos ayuda a complementar nuestro trabajo de investigación fomentando el uso de recursos adecuados y necesarios para que el proceso enseñanza - aprendizaje y el desarrollo de destrezas psicomotrices se base en un proceso adecuado con los juegos tradicionales populares, y la aplicación de la misma sea acorde a las necesidades de los estudiantes.

4. ¿Con quién juegas en casa?

TABLA N° 2.12

GRAFICO N° 2.12

CATEGORÍAS	F	%
En casa	13	76,47
En la calle	4	23,53
En las maquinitas	0	0



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

El 70,6% de los niños y niñas juega en casa con los familiares el 5 % juega con los amigos y no hay porcentaje para jugar con los vecinos.

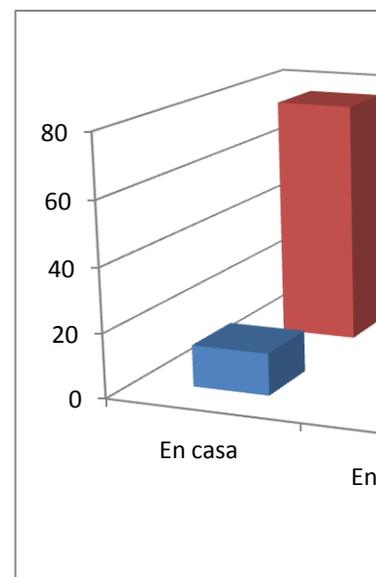
La respuesta nos permite interpretar que los estudiantes utilizan una parte de su tiempo para el juego no valoran estos juegos, los nuevos conocimientos que adquirieron por lo tanto se debe promover la participación de otros agentes para hacer de este acto una construcción especial en donde todos somos partícipes y corresponsables dentro del proceso de aprendizaje – enseñanza.

5. ¿Dónde juegas cuando no estás en la escuela?

TABLA N° 2.13

GRAFICO N° 2.13

CATEGORÍAS	F	%
Pelota	11	64,70
Maquinitas	0	0
Bolas o canicas	4	23,53
Muñecas	2	17,64



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

El 76,47% de los niños y niñas juega en casa el 23,53 % juega en la calle y no hay porcentaje de los niños que jueguen en las maquinitas.

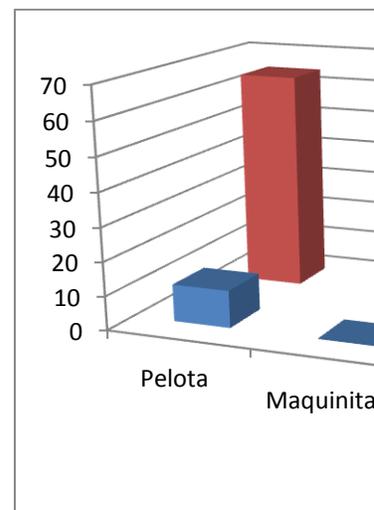
Las respuestas de los estudiantes nos dan a entender que los juegos que practican solo son para llenar sus tiempos libres no los combinan con las tareas que envía los maestros, el estudiante hace las tareas y espera ver los resultados de estas para sentirse motivado.

6. ¿Qué juego te gusta más?

TABLA N° 2.14

GRAFICO N° 2.14

CATEGORÍAS	F	%
Muñecas	9	52,90
Camionetas	3	17,64
Pistolas	2	14,28
Balones	3	17,64



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

El 64,70% de los niños y niñas juega pelota, 23,53 juega bolas, el 17,64 juega a las muñecas y nadie juega a las maquinitas.

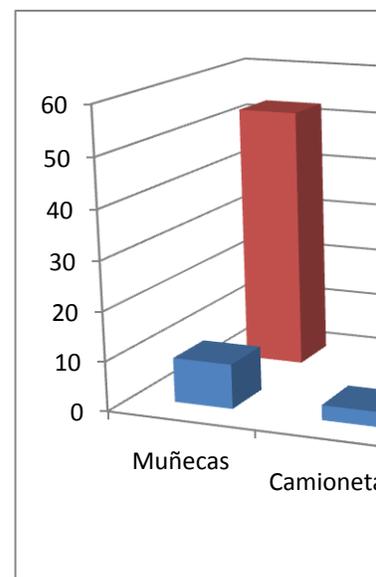
Las respuestas de los estudiantes nos da a pensar que los juegos que practican siempre son los mismos, es necesario que el estudiante sepa cómo conseguir o alternar con otros juegos que permitan mejorar sus destrezas psicomotrices, deben tener el conocimiento para escoger diferentes tipos de diversión, los elementos dentro del proceso educativo siempre deben enfocar a las necesidades de los mismos en búsqueda de mejorar la calidad de educación.

7. ¿Qué juguetes te compran tus Padres?

TABLA N° 2.15

GRAFICO N° 2.15

CATEGORÍAS	F	%
Si	17	100
No	0	0
A veces	0	0



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

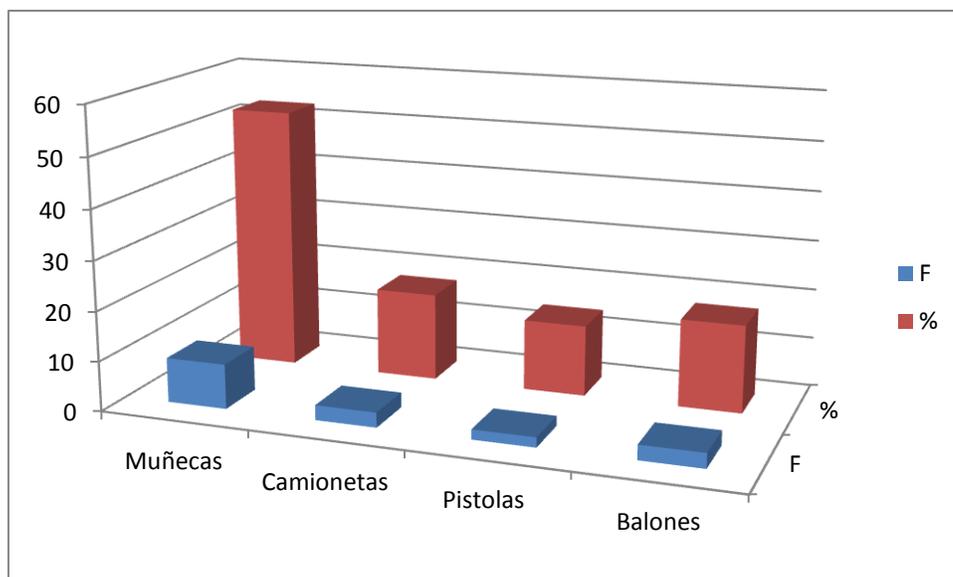
El 52,90% de los niños y niñas sus padres les regalan muñecas el 17,64% les regalan camionetas, el 14,28% les regalan pistolas y 17,64 les regalan balones.

De esta respuesta podemos interpretar que los padres no buscan en los juegos tradicionales populares ayudar a sus hijos buscando mejorar sus destrezas, es decir, no existe conciencia en los padres de familia de tratar que sus hijos mejoren en sus destrezas o que permitan mejorar el desarrollo integral de los estudiantes pero con previo conocimiento.

8. ¿Te gustaría aprender juegos que les jugaban a tus padres?

TABLA N° 2.16

GRAFICO N° 2.16



Fuente: estudiantes del segundo año de básica de la Escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez.

Análisis.

Todos los niños y niñas quieren aprender nuevos juegos porque sienten curiosidad por jugar lo que jugaban los padres.

La respuesta de los/as estudiantes nos permiten mencionar que los estudiantes tienen iniciativa por buscar nuevas formas de diversión son verdaderamente inquietos y necesitan maneras donde puedan invertir gran cantidad de energía, esto puede ser tomado como un proceso integral y permanente que identifica, analiza y toma decisiones con respecto a los logros y deficiencias en los procesos, recursos y resultados en función de los objetivos y destrezas alcanzados por los/as estudiantes, para que sepa cómo está su desarrollo y mejoré cada día más.

2.3 CONCLUSIONES

Del estudio realizado se concluye que:

1. Los docentes afirman que los niños de la escuela no practican juegos populares.
2. Los maestros utilizan muy poco juegos populares para el aprendizaje y la enseñanza en los niños.
3. Los juegos en los niños son parte del aprendizaje e influye de manera importante, el significado de lo que se aprende por lo tanto es necesario que la persona lo trabaje, lo construya y al mismo tiempo, es un proceso inmerso en el campo educativo.

2.4 RECOMENDACIONES

1. Una aplicación adecuada de técnicas e instrumentos de evaluación que permitan desarrollar las destrezas de los/as estudiantes son los juegos tradicionales populares.
2. Incrementar juegos populares que ayuden a mejorar la motricidad fina en los niños es parte de los métodos de enseñanza.
3. Trabajar en función de los tres elementos de la educación, educador, educando y materia.

CAPITULO III

3.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.4.1 Datos Informativos

Título: Los juegos populares como estrategia metodológica para el desarrollo de la motricidad fina del segundo año de educación básica de la escuela Semillas de Vida durante el año lectivo 2010-2011 de la ciudad de Latacunga, Parroquia la Matriz, Barrio la Merced.

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de las investigadores de la Carrera de Educación Básica.

Beneficiarios: La presente investigación está destinada a beneficiar directamente a los niños/as del segundo año de Educación Básica, a los docentes de dicha escuela.

Ubicación: Cantón Latacunga, Parroquia La Matriz, Barrio La Merced.

Equipo Técnico Responsable: El equipo responsable en la investigación está representado, realizado y ejecutado por Ángel Vinicio Escobar Endara, Nancy Janeth Pérez Lozada así como el director Lic. Juan Carlos Vizuite Toapanta Docente de Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.4.2 Justificación.

Esta unidad didáctica se inserta en el bloque de contenidos Los juegos, para el segundo año de Educación Básica e incidirá de manera concreta en el carácter recreativo y socializante del juego, independientemente de la utilización como elemento motivador y dinamizador para el desarrollo de las capacidades motrices y sirviendo de estrategia metodológica para la enseñanza-aprendizaje de otros bloques de contenido.

El juego es una actividad motivadora que facilita la práctica del ejercicio físico, debiéndose ajustar a los intereses de los alumnos, así como al desarrollo motriz, afectivo y social e intelectual.

Los juegos populares que se desarrollan en esta unidad didáctica servirá para que el alumnado adquiera conciencia de las grandes posibilidades que les puede brindar el juego como medio de relación y disfrute, además de despertar el interés por conocer y realizar estos juegos como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país.

3.4.3 Objetivos.

3.4.3.1 Objetivo General

- Demostrar que la utilización de los juegos populares tradicionales mejoran la motricidad fina en los estudiantes de del segundo año de educación básica de la Escuela "Semillas de Vida" de la ciudad de Latacunga durante el año lectivo 2010-2011.

3.4.3.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las reglas y normas que previamente se establezcan.
- Participar de forma habitual en juegos y actividades deportivas, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás.
- Establecer un plan de trabajo en los estudiantes de segundo año de educación básica de la Escuela "Semillas de Vida", el mismo que permitirá motivar el mejor desenvolvimiento durante las horas de clase.

3.4.4 Descripción de la Propuesta

La propuesta de estos juegos populares es con el fin de dar a conocer cada una de las actividades con las que se van a desarrollar los juegos, ya que con ellos se desarrollara la motricidad fina con cada uno de los niños/as.

Los juegos son muy importantes ya que a través de estos mejorarán, contribuirán a elevar la habilidad, motricidad en los estudiantes.

Cada juego que se propone en esta investigación son de mucho interés y fácil de realizar ya que se empezará por dar a conocer los conceptos básicos de lo que es

juego, importancia del juego, el juego popular para que los niños/as se involucren de mejor manera al momentos de realizar y recrear los juegos.

Se relacionará con los niños/as con el objeto de poner en práctica los valores y de esta manera ir conociendo el mundo en cual ellos conviven y que estos juegos sean de mucho beneficio para su convivencia.

Con uno de los juegos se conseguirá afianzar el compañerismo y por ende la amistad entre los niños/as para que entre ellos vayan fortaleciendo sus habilidades y destrezas.

Esta propuesta contiene juegos tales como: el trompo, las canicas, san juan del dedo con las cuales se pretende desarrollar la motricidad fina.

4. APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

4.1. Plan Operativo de la Propuesta

Juego N.- 1

Tema: Confección de la cometa

Objetivo: Brindar conocimientos claro para la elaboración de la cometa

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
08/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	45 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños los materiales.• Instrucciones del proceso de elaboración.• Desarrollo de la cometa	<ul style="list-style-type: none">• Goma• Carrizo• Papel crepe• Hilo chillo	Los tesistas	Niños

JUEGO # 1

CONFECCIÓN DE LA COMETA

Materiales e instalaciones: carrizos; papel crepe; goma; papel comercio, revistas, aula.

Juego: confección de la cometa

Integrantes: Individual, personal.

Lugar: dentro del aula.

Duración de la actividad: 30 minutos.

Objetivo: atención, habilidad.

Desarrollo: Los alumnos se reúnen, formando un círculo, en el centro del aula para que de esta manera comenzar a realizar la cometa redonda, comenzamos con el corte de los carrizos, papel crepe, hilo chillo y goma.

De esta manera se va a elaborar la cometa redonda comenzando desde el centro del carrizo dándole forma a los tres carrizos, en la forma adecuada para que podamos comenzar a empapelar con el papel crepe.

El alumno comprenderá la verdadera elaboración de esta cometa.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 2

Tema: juego del yo-yo

Objetivo: Habilidad, atención.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
08/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños el material.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Yo-yo• Cuerda	Los tesistas	Niños

JUEGO # 2

EL JUEGO DEL YO-YO

Juego: El juego del yo-yo.

Integrantes: 1 persona o en grupo.

Lugar: Espacio amplio.

Objetivo: Habilidad, atención.

Desarrollo: **El juego consiste en hacer subir y bajar el yo-yó de manera hábil.**

El objeto en sí está formado por dos elementos iguales (semiesferas) unidas por una espiga, en la espiga se anuda una cuerda que a su vez se enrolla para que el yo-yó pueda subir y bajar, para favorecer el retorno hay que dar un pequeño tirón de la cuerda. Con suficiente habilidad y una manera especial de anudar la cuerda, se pueden representar figuras mientras el objeto baila.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 3

Tema: Juego vóley de globos

Objetivo: Disminuir tensión en el niño sobre el manejo de la goma en sus manos.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
08/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños los materiales.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Globos• Soga	Los tesistas	Niños

JUEGO # 3

VÓLEY DE GLOBOS

Materiales: globos, soga.

Juego: vóley de globos.

Integrantes: dos grupos de niños de 5 integrantes cada uno.

Lugar: Salón.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Objetivo: atención, disminuir tensión.

Desarrollo:

- Se coloca una soga en el medio del salón donde se realizará el juego.
- Se colocan los equipos a ambos lados de la soga
- Se distribuyen globos de igual cantidad para cada equipo; (pero más globos que participantes).
- Cada jugador tendrá una manopla de cartón.
- El juego consiste en golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario, tratando de que el otro equipo no le haga goles.
- Cuando se escucha la señal se detendrá el juego y se contarán los globos, el equipo que tenga menos globos en su sector será el ganador.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 4

Tema: Baile del pañuelo

Objetivo: Identificar los movimientos de la mano con el pañuelo.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
08/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	30 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños el material.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego del pañuelo.	<ul style="list-style-type: none">• Pañuelo• Patio	Los tesistas	Niños

JUEGO # 4

BAILE DEL PAÑUELO

Juego: baile del pañuelo

Integrantes: 12 a 15 personas.

Lugar: patio, lugar amplio.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Objetivo: velocidad, atención, astucia.

Organización: dos grupos numerados, aula.

Desarrollo: Los equipos numerados se sitúan frente a frente a una distancia de unos 10 ms. de distancia se coloca el jugador que tiene el pañuelo, sujetando el pañuelo con el brazo derecho, con sus dedos índice y anular.

El pañuelero dirá en voz alta uno dos y tres, y el jugador de cada equipo comenzará hacerle bailar al pañuelo de diferentes maneras y llevarlo hasta su campo sin ser tocado por el jugador del equipo contrario.

Los jugadores no pueden traspasar la línea central antes de que el jugador del otro equipo haya visto como baila el pañuelo.

Ganará el equipo que mejor haga bailar al pañuelo.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 5

Tema: La carrera del limón

Objetivo: Desarrollar la habilidad de poder guiarse por un carril

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
15/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	10 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños el material.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Patio• Limón• Palo de pincho	Los tesistas	Niños

JUEGO # 5

LA CARRERA DEL LIMÓN.

Juego: La carrera del limón.

Integrantes: de 12 a 14 personas

Lugar: patio de la escuela

Duración de la actividad: 10 minutos.

Objetivo: atención, coordinación

Desarrollo: Se trazan dos carriles, detrás de ellos se colocan los jugadores en fila; el primer jugador de cada fila conducirá el limón por el carril con un lápiz.

Si el limón se sale del carril, el jugador será reemplazado por otro de su fila, quién continuará conduciendo el limón en forma similar.

Ganará la fila que termine primero de hacer el recorrido con el limón.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 6

Tema: El cementerio

Objetivo: Lograr la distribución del espacio en el que se encuentra.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
15/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Patio	Los tesistas	Niños

JUEGO # 6

EL CEMENTERIO

Material e instalaciones: mate, Pelotas, patio, espacio grande, tiza.

Juego: el cementerio.

Integrantes: 10 a 12 personas.

Lugar: patio, espacio grande.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Objetivo: agilidad, velocidad.

Organización: dos grupos

Desarrollo: Los dos equipos se distribuyen las dos zonas del campo (cada equipo en su zona), separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio).

El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote.

Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario.

Los jugadores pueden recibir la pelota antes de que bote y conseguir “una vida”

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 7

Tema: Rodar la pelota con los dedos

Objetivo: Desarrollar la habilidad de las manos

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
15/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	15 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Patio• Tiza• Pelota	Los tesistas	Niños

JUEGO # 7

RODAR LA PELOTA CON LOS DEDOS

Juego: rodar la pelota con los dedos.

Integrantes: 10 a 12 personas.

Lugar: patio, lugar amplio.

Objetivo: atención agilidad.

Desarrollo: Dos equipos se agrupan, cada uno como se indica.

El jugador número uno sale de su puesto haciendo rodar la pelota de tenis con sus dedos, hasta llegar al puesto número dos, lleva en la misma forma la pelota hasta el número tres y así sucesivamente.

Regla: la pelota sólo debe hacerse rodar con la mano, el equipo que termine primero ganara, se pueden de esta manera hacer diversas figuras.

Duración de la actividad: el equipo que llegue primero gana.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 8

Tema: Futbol con la pelota de ping pong.

Objetivo: Lograr en el estudiante la importancia de su lateralidad.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
15/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	10 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Pelota ping pong.• Patio	Los tesistas	Niños

JUEGO # 8

FUTBOL CON LA PELOTA DE PING PONG

Material e instalaciones: pelotas de ping pong, patio, tiza, pared patio.

Juego: futbol con la pelota de ping pong

Integrantes: dos en la cancha.

Lugar: patio, espacio amplio.

Duración de la actividad: 5 minutos.

Objetivo: resistencia.

Desarrollo: Se dibuja en el piso un rectángulo de 50cms. Por 70cms. En el centro de dicho rectángulo se coloca una pelota de ping pong y los jugadores se arrodillan en el suelo.

A una orden del coordinador los jugadores empiezan a jugar picando únicamente la pelota con sus dedos, con el fin de hacerle traspasar al otro extremo opuesto al cual se hallan ubicados y si lo logran se les contabilizan un gol.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 9

Tema: Tirar la raya

Objetivo: Lograr en el niño la importancia de la precisión

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
22/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	10 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Monedas• Rodelas planas	Los tesistas	Niños

JUEGO # 9

TIRAR A LA RAYA

Juego: tirar a la raya.

Integrantes: cinco jugadores.

Lugar: patio, lugar amplio, pared del patio.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Objetivo: precisión, habilidad.

Desarrollo: Cada grupo marca o pinta una raya en el suelo y los jugadores se colocan detrás de una marca en el suelo a una distancia de 5 o 6 m. de la raya.

Tras elegir un turno, los jugadores van tirando de uno en uno las piezas (monedas, chapas) con la intención de que se queden más cerca de la “raya” sin pasarse.

Gana el jugador que más cerca se queda y le quita las piezas a los compañeros. En caso de empate se dejan las piezas en el suelo y repiten el lanzamiento los afectados.

No se puede pisar la marca ni estorbar o distraer al lanzador.

No se pueden mover las fichas del suelo hasta que no quede claro quién es el vencedor. También pueden anotarse puntos en función de que la pieza quede más cerca de la raya. Dos puntos para el que más cerca se quede y un punto para el segundo.

Gana el jugador que más puntos consigue en varias tiradas.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 10

Tema: Juego de las canicas

Objetivo: Desarrollar en el niño la motricidad fina con el uso de los dedos.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
22/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	10 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Canicas• Patio	Los tesistas	Niños

JUEGO # 10

CANICAS

Material e instalaciones: canicas (de cristal, barro, china) vaso o copa y recipiente grande, terreno liso de tierra.

Juego: canicas.

Integrantes: 6 o 7 jugadores.

Lugar: patio.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Objetivo: agilidad, atención.

Desarrollo: Se dibuja un círculo en el suelo de 30 cm. De diámetro y en él cada jugador coloca tres canicas. Se dibuja un círculo de 4 m. de diámetro con el mismo centro y desde fuera de este gran círculo cada jugador en el orden establecido lanzará una canica para golpear las del interior del pequeño círculo.

Si al golpearlas las saca del círculo, se anotará un punto por cada canica y no se devuelve la canica al interior del círculo.

El juego finaliza cuando no quedan canicas dentro del círculo, ganado el juego el jugador o jugadores que más canicas hayan sacado.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 11

Tema: Juego san Juan del dedo

Objetivo: agilidad, atención.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
22/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Dividir en grupos.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Patio	Los tesistas	Niños

JUEGO # 11

SAN JUAN DEL DEDO

Material: Una piedra u objeto que sea fácil de agarrar con una mano, pero que no sea demasiado pequeño.

Juego: San Juan del dedo

Integrantes: 6 o 10 jugadores.

Lugar: patio.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Objetivo: agilidad, atención.

Desarrollo.-Se dividen los jugadores en grupos de 10 como máximo. Se colocan en corro, cada uno con una piedra en la mano.

Sentados todos los jugadores en corro, cada uno con su piedra en la mano, se comienza a cantar la canción, mientras todos los jugadores se van pasando su piedra hacia el jugador situado a su derecha. Cuando se canta "triqui - triqui - tran" los jugadores no sueltan la piedra, sino que la mueven derecha (triqui)- izquierda (triqui) - derecha (tran) y cuando cantan "tran" la sueltan al jugador de su derecha.

Al principio, la canción y el movimiento de la piedra se puede hacer despacio, para que todos los jugadores puedan asimilar el juego, luego se puede ir incrementando el ritmo y la velocidad de la canción y de los movimientos, con lo que será más divertido cuando algunos jugadores se equivocan.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 12

Tema: Juego el trompo

Objetivo: agilidad, atención, precaución.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
22/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	30 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Trompo• Cordel	Los tesisistas	Niños

JUEGO # 12

EL TROMPO

Material e instalaciones: Peonza (trompo), un cordel.

Juego: El trompo

Integrantes: 6 jugadores.

Lugar: patio.

Duración de la actividad: 30 minutos.

Objetivo: agilidad, atención, precaución.

Desarrollo: El trompo es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.

Uno de los trucos consiste en enredar la lienza en la púa del trompo. Luego al estirar la cuerda el trompo queda afirmado en ellas mientras sigue girando.. Se puede recoger a "lo copita". Este método consiste en tomar al trompo con el dedo índice y medio, imitando una tijera. La idea es dejarlo que baile en la palma de la mano. Otra forma es pegarle y hacerlo saltar sobre la mano.

Algunas variaciones del juego son la prueba del círculo dibujado en el suelo. Uno de los participantes tiene que "tirar" primero y quedar girando dentro del círculo. La idea es que el resto intente pegarle a ese trompo. Es sin número de competidores. Cuando el trompo termina de girar tiene que quedar fuera del círculo, uno no lo puede sacar. Debe salir sólo con los golpes o choques de los otros.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 13

Tema: Juego los palillos de colores

Objetivo: agilidad, habilidad, precaución.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
29/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	30 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Palillos de colores	Los tesistas	Niños

JUEGO # 13

LOS PALILLOS DE COLORES

Material: 10 palillos del mismo color para cada jugador. Cada jugador tiene un color asignado y no puede haber dos jugadores con el mismo color.

Juego: Los palillos de colores

Integrantes: 6 jugadores.

Lugar: patio.

Duración de la actividad: 30 minutos.

Objetivo: agilidad, habilidad, precaución.

Desarrollo: Cada jugador tiene 10 palillos (pueden ser lápices de colores) del mismo color. Se cogen todos los palillos de todos los jugadores y se mezclan bien, luego lo cogen mirando hacia arriba sobre la superficie donde se juega y se sueltan todos a la vez, quedando mezclados todos los colores.

El juego consiste en que cada jugador deberá sacar sus palillos sin mover los palillos de los demás. Si lo consigue, gana, si mueve algún palillo que no es suyo, pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

Ganará el juego aquel jugador que saque sus palillos antes.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 14

Tema: Juego bolos

Objetivo: Precisión, coordinación

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
29/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Tarros• Piedras	Los tesistas	Niños

JUEGO # 14

BOLOS

Materiales: Tarros, piedras

Juego: Bolos

Integrantes: 10 a 15 participantes

Lugar: Patio, manga, potrero

Objetivo: precisión, coordinación

Desarrollo: Se colocan tres o cuatro torres. Los participantes se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales toma una piedra de igual tamaño.

Desde una distancia de 10 metros, cada jugador lanza la piedra una vez. Gana el equipo que más tarros tumbe.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 15

Tema: Juego adivine donde esta con palmaditas

Objetivo: Disminuir tensión, limar asperezas, despertar astucia, desarrollar la adición.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
29/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Las manos	Los tesistas	Niños

JUEGO # 15

ADIVINE DONDE ESTA CON PALMADITAS

Juego: Adivine donde esta con palmaditas

Integrantes: 10 personas mínimo.

Lugar: aula, salón, patio.

Duración de la actividad: 15 minutos.

Objetivo: disminuir tensión, limar asperezas, despertar astucia, desarrollar la adición.

Desarrollo: Un voluntario se retira del grupo y será quien adivine donde está el objeto escondido. Tendrá tres oportunidades para acertar, en caso de no adivinar pagará una penitencia.

Los otros miembros del grupo se sientan, cuando el voluntario esté cerca del objeto darán palmaditas fuertes, cuando no esté cerca, las palmaditas serán suaves.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 16

Tema: Juego la ardilla y la nuez

Objetivos: memoria táctil, agilidad.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
29/04/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Dos piedras• Pepa de durazno.	Los tesistas	Niños

JUEGO # 16
LA ARDILLA Y LA NUEZ

Materiales: dos piedras y una pepa de durazno

Integrantes: 10 a 40 personas máximo.

Lugar: parque, patio.

Duración: 20 minutos.

Objetivos: memoria táctil, agilidad.

Desarrollo: Se toman dos piedras y una pepa de durazno u otra fruta, las tres redondas, lisas y del mismo tamaño.

Los jugadores se colocan en círculo con las manos atrás, las palmas hacia arriba. Un jugador o sea la “ardilla” da vuelta alrededor corriendo, por fuera del círculo, coloca en las manos de diferentes jugadores las dos piedras y la pepa de la fruta; solo debe correr el que recibe la fruta, los demás se quedan inmóviles.

La ardilla intenta llegar al sitio desocupado, el que quede por fuera hace de ardilla; si los otros dos que reciben las piedras salen corriendo, se les hace cumplir una penitencia.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 17

Tema: Juego el bando

Objetivo: velocidad, astucia

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
06/05/11	Escuela "Semillas de Vida "	30 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Las manos	Los tesistas	Niños

JUEGO # 17

EL BANDO

Juego: El bando

Integrantes: 8 a 10 personas.

Lugar: Patio, Lugar amplio

Duración de la actividad: 30 minutos.

Objetivo: velocidad, astucia

Organización: Se hacen dos equipos de al menos 4-5 jugadores cada uno. Se separan y se colocan cada uno detrás de una línea separadas entre sí unos 20 metros. Se echan a suertes el equipo que comienza a jugar.

Desarrollo: El juego comienza cuando un jugador del equipo que ganó al echar a suertes se acerca al otro equipo, que estará colocado detrás de su línea y sus jugadores con una mano extendida. El jugador comienza a pasar la mano sobre la mano de los jugadores del otro equipo. Cuando este jugador llega al jugador que quiere retar, le golpea la mano más fuerte y sale corriendo hacia su equipo. El jugador golpeado deberá intentar tocar al jugador que le retó antes de que éste traspase la línea de su equipo. Si logra tocarlo, el jugador retado elimina al jugador que lo retó, pero si éste jugador llega a la línea de su equipo sin que le toque, habrá eliminado al jugador al que retó.

Luego comienza la acción un jugador del otro equipo (el equipo que perdió al echar a suertes). Ahora será un jugador de éste equipo el que rete a un jugador contrario e intente eliminarlo.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 18

Tema: Juego carretillas

Objetivo: agilidad y velocidad

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
06/05/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Las manos	Los tesistas	Niños

JUEGO # 18

CARRETILLAS

Juego: Carretillas.

Integrantes: 10 personas

Lugar: Patio

Duración de la actividad: 20 minutos

Objetivo: agilidad y velocidad

Organización:

Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

Desarrollo: Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. ¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices"!

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 19

Tema: Juego los cromos

Objetivo: habilidad, precisión

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
06/05/11	Escuela "Semillas de Vida "	15 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Cromos	Los tesistas	Niños

JUEGO # 19

LOS CROMOS

Material: Cromos de diferentes tipos y materiales. Hay muchos tipos de cromos: de papel, de cartón, de plástico (actualmente, los famosos "tazos" están causando furor en el colegio), de metal...

Juego: Los cromos

Integrantes: 10 personas

Lugar: Patio

Objetivo: habilidad, precisión

Organización:

Se puede jugar desde individualmente hasta gran grupo, según el juego al que juguemos.

Desarrollo:

Hay muchas variantes sobre juegos con cromos:

- levantarlos golpeándolos con las manos
- con los propios cromos (tazos)
- lanzándolos desde una altura predeterminada junto a una pared y ganando aquel que consigue montar el cromo lanzado sobre alguno de los que hay en el suelo,
- haciendo saltar los cromos hasta colocarlos hacia arriba.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 20

Tema: Juego la lata - la huta - los chaplones

Objetivo: Precisión, astucia, atención.

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
06/05/11	Escuela "Semillas de Vida "	20 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Una lata de conservas, una lata de cerveza	Los tesistas	Niños

JUEGO # 20

LA LATA - LA HUTA - LOS CHAPLONES

Material: Una lata de conservas, una lata de cerveza o de refrescos, *cromos, canicas y todo aquello que se pueda apostar, 2 piedras, chaplones, tejos o en general dos objetos que podamos lanzar para volcar la lata.*

Integrantes: 10 personas.

Lugar: Patio.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Objetivo: Precisión, astucia, atención.

Organización: Se coloca una lata de conservas o de cerveza de pie y colocamos un número igual de cromos o canicas para cada uno de los jugadores encima de la lata. Se traza una línea a unos 4-5 metros de la lata. Cada jugador dispone de dos piedras para lanzar. Pueden servir también los tejos empleados en el juego de la rayuela.

Desarrollo: Se coloca la lata de pie y encima de ella, cada jugador coloca el mismo número de cromos, canicas, monedas (incluso tazos de los de ahora). Luego todos los jugadores se colocan detrás de la línea, a unos 4-5 metros de la lata. A continuación y por turnos que se deciden a suertes, cada jugador lanza una piedra para intentar volcar la lata. Si lo consigue, el jugador se lleva los cromos, canicas o monedas que estén más cerca de la piedra que de la lata. Si el jugador no se lleva todos los cromos o canicas, el siguiente jugador deberá tirar para dejar su piedra más cerca de los cromos que hay en el suelo que de la lata y con esto consigue llevarse los cromos. Así se repite el juego hasta que ya no queden cromos o canicas, momento en el que se coloca la lata de pie y se colocan encima más cromos.

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

Juego N.- 21

Tema: Juego el calienta manos

Objetivo: atención, habilidad

Fecha	Lugar	Tiempo	Actividades	Recursos	Responsables	Participantes
06/05/11	Escuela "Semillas de Vida "	10 min.	<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los niños la zona del juego.• Indicaciones para realizar el juego.• Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Las manos	Los tesistas	Niños

JUEGO # 21

EL CALIENTA MANOS

Juego: El calienta manos.

Integrantes: 20 personas.

Lugar: aula, patio.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Objetivo: atención, habilidad.

Organización:

Este juego se juega por parejas, que se colocan uno frente al otro. Un jugador coloca las manos hacia arriba y el otro coloca las suyas encima de las manos del otro jugador, hacia abajo.

Desarrollo: El juego consiste en que el jugador que tiene las manos debajo intentará golpear con una de sus manos el dorso de alguna de las manos del otro jugador. La mano con la que puede intentarlo será de su elección. El jugador que tiene las manos arriba deberá evitar que le golpeen alguna o las dos manos. Si lo consigue, se cambian los papeles en el juego.

3.3. CONCLUSIONES

- El docente es quién debe ser guía en el juego y hacer notar al niño lo que está bien o mal diciéndole porque, con la intención de protegerlo a él y al resto del grupo, ya que puede haber situaciones que aunque sin malicia pueden provocar que alguien resulte lastimado y marcarlo con alguna secuela por el resto de su vida.
- Al realizar la investigación de campo, se dieron una serie de situaciones que muestran lo que el juego tradicional significa para el niño y siendo así se le trata de aprovechar al máximo; ya que por medio de ellos, se promueve la socialización y comunicación, la recreación, la afectividad, el aprendizaje además de motivar e interesar a quien lo practica, en la primera sesión con los alumnos, después de hacer la presentación formal, se habló con ellos del papel dentro del aula; al mencionar la palabra juego los niños tuvieron una reacción de alegría, lo cual significa que se le ha relegado o más bien omitido dentro de la practicas áulicas cotidianas.

3.4. RECOMENDACIONES

- Destinar como mínimo dos unidades didácticas del curso escolar para trabajar contenidos de juegos populares y tradicionales.

- Uso de las nuevas tecnologías para la búsqueda y selección de información sobre los juegos populares y tradicionales ya que les motiva, y su posterior práctica en la educación física genera aprendizajes significativos.
- Realizar durante el curso tres o cuatro tareas para fomentar la práctica de juegos populares y tradicionales en su ocio y, contribuir a que el alumnado sea más competente para la vida. Un ejemplo de tarea, rescatar con tus mayores los juegos a los que jugaban antes con una ficha que le entrega el/la maestro/a.
- Realizar una evaluación inicial al principio del curso sobre estos contenidos y cada vez que se vaya a realizar una unidad didáctica de esta temática.
- Llevar a cabo una propuesta metodológica activa y participativa donde el alumnado sea el protagonista de su proceso de enseñanza aprendizaje.
- Partir de sus centros de interés sobre la variedad de juegos populares y tradicionales para que la motivación y el interés consoliden el aprendizaje de los contenidos.
- Utilizar el recreo para ofertar la práctica de juegos populares y tradicionales que vayamos practicando durante el curso escolar.
- Presentar a principio de curso un proyecto de juegos populares y tradicionales a la consejería de educación para ver si lo aprueban y, así, disponer de unos recursos económicos para comprar materiales y realizar salidas complementarias, tal como, ir a una muestra de juegos populares y tradicionales.

- Para desarrollar las competencias básicas a través de la práctica de juegos populares y tradicionales necesitamos la propuesta de tareas en contexto significativos para mejorar su competencia para la vida.
- El aprendizaje por competencias básicas requiere de la cooperación de los docentes y la interdisciplinariedad del proceso de enseñanza y aprendizaje, por tanto, las demás áreas deben poner su granito de arena para trabajar los juegos populares y tradicionales.

3.5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

3.5.1 BIBLIOGRAFIA CITADA

- ÖFELE, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte En *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 119, Buenos Aires, (pág. 29).
- CAMPO, "El juego como expresión de libertad" 2008,(pág.18, 55, 54,60,37,62)
- BECHI Luciana, El Juego en el Niño una Mirada Psicopedagógica 2005,(pág.69,133,136,70,78,52).
- ANDREU, Marcel, El juego una virtud infantil 2004, (pág. 44,52,29,34).
- PIAGET, Jean, La psicología de la inteligencia, 1957,(pág.173).

3.4.2 BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- ANDREU, Marcel, El juego una virtud infantil 2004
- BECHI Luciana, El Juego en el Niño una Mirada Psicopedagógica 2005

- BULAND, Rainer, (1997). Die Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten. En *HOMO LUDENS VII*, Verlag Emil Katzwichler. München-Salzburg.
- CAMPO, "El juego como expresión de libertad", 2008
- FLITNER, Andreas, (1986). *Spielen Lernen. Praxis und Deutung in der Grundschule*. Piper &Co. Verlag, München.
- FRITZ, Jürgen, (1992). *Spiele als Spiegel ihrer Zeit*. Matthias-Grünewald-Verlag, Mainz.
- GLONNEGGER, Erwin, (1996). Los clásicos juegos de mesa. En *HOMO LUDENS, el hombre que juega I*, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires.
- HOLLER, Renée (1989). *Kreisel*. Hugendubel, München,.
- INSTITUTO PARA LA INVESTIGACION Y PEDAGOGIA DEL JUEGO, (1995). *Alte Spielverbote – Verbotene Spiele 1564-1853*. Catálogo de exposición, Salzburgo-Austria 1995
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida, (1996). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educacao*. Cortez Editora, Sao Paulo.
- LAVEGA BURGUES, Pere (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del *1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- LAVEGA, Pere, (1995). En Trigo, Eugenia: *El juego tradicional en el curriculum de educación física*. AULA, número 44.

- MENENDEZ, Eduardo (1963). Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (Análisis etnológico). En *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología* N° 4, Buenos Aires.
- ÖFELE, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte En *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 119, Buenos Aires
- PELEGRIN, Ana, (1984). *Cada cual atiende su juego*. Editorial Cincel, Madrid.
- PIAGET, Jean, *La psicología de la inteligencia, 1957*

ANEXOS

ANEXO N° 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA

Objetivo:- Identificar si los docentes conocen algo de los juegos populares.

Instrucción:- marque con una (x) en cada uno de los casilleros de las respuestas que Ud. considere.

Cuestionario:

1. ¿Qué es un juego popular tradicional?

Es un juego practicado desde hace mucho tiempo ()

No lo sé ()

2.¿Qué experimenta al recordar un juego tradicional que le gustaba jugar desde pequeño?

Alegría () Nostalgia ()

3. Elija el juego tradicional que recuerde haber jugado de pequeño

Canicas ()

Trompos ()

Muñecas ()

4. ¿En algún momento ha visto a niños en su escuela practicar algún juego popular tradicional?

A veces ()

Siempre ()

Nunca ()

5. ¿Considera benéfica la práctica de estos juegos en la escuela?

Si ()

No ()

6.¿Qué aspecto del niño cree que se verá beneficiado por los juegos tradicionales populares?

Motricidad ()

Psicológico ()

Social ()

7. ¿Ha utilizado algún juego tradicional para lograr que sus alumnos dominen un contenido?

Si ()

No ()

8. ¿Cree que influiría en el rendimiento de sus alumnos los juegos populares tradicionales?

Si () No ()

ANEXO N° 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA

Objetivo:- Conocer si los niños practican los juegos populares en la escuela.

Instrucción:- marque con una (x) en cada uno de los casilleros de las respuestas que Ud. considere.

Cuestionario:

1.¿A que juegas cuando estas en la escuela?

Pelota ()

En el área de juegos ()

No juega ()

2. ¿Traes juguetes a la escuela?

Si ()

No ()

A veces ()

3.¿Juega tu maestro con tigo?

Si ()

No ()

A veces ()

4.¿Con quién juegas en casa?

Familiares ()

Amigos ()

Vecinos ()

5.¿Dónde juegas cuando no estás en la escuela?

En la casa ()

En la calle ()

En las maquinas ()

6.¿Qué juego te gusta más?

Pelota ()

Maquinitas ()

Bolas o canicas ()

Muñecas ()

7.¿Qué juguetes te compran tus padres?

Muñecas ()

Camionetas ()

Pistolas ()

Balones ()

8.¿Te gustaría aprender juegos que les gustaban a tus padres?

Si ()

No ()

A veces ()



3.1 estudiantes ESCUELA SEMILLAS DE VIDA NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA



Fuente: estudiantes del Segundo Año de Básica de la escuela "Semillas de Vida"
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

3.1 JUEGO DE CANICAS



Fuente: estudiantes del Segundo Año de Básica de la escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

3.2-JUEGO DE LA ARDILLA





**Fuente: estudiantes del Segundo Año de Básica de la escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez**

3.3-JUEGO





Fuente: estudiantes del Segundo Año de Básica de la escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez

3.4- JUEGO DE LA CARRETILLA



**Fuente: estudiantes del Segundo Año de Básica de la escuela “Semillas de Vida”
Realizado por: Vinicio Escobar y Nancy Pérez**