

CAPITULO I

1.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1.- ANTECEDENTES

En este capítulo se van a presentar la revisión de diversos trabajos, los cuales van a permitir conocer la importancia de los juegos tradicionales ya que es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño, es el producto más puro y espiritual y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y todas las relaciones , el juego es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño gracias al cual el niño y la niña viven experiencias de relación consigo mismo con su entorno social con el medio natural y con la transcendencia

En la Universidad Técnica Equinoccial se ha realizado una investigación en el año 2007 sobre el empleo de los juegos tradicionales al aire libre como recurso para la enseñanza - aprendizaje de nociones básicas en los niños de 5 a 6 años en jardines fiscales del sur de Chimbacalle y San Roque realizado por la Lic. Ortega Jarrín, Azucena Del Rocío, la cual dio como resultado la falta de juegos tradicionales en el sector, al momento de aplicar la propuesta se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje y por ende ayudan en la adquisición de nociones básicas para su desenvolvimiento.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi la investigación realizada por José Lenin Vallejo con el Tema Elaboración de un manual de juegos tradicionales para la

enseñanza de la Cultura Física en la Escuela “Simón Bolívar” de la ciudad de Riobamba. En la cual señala la importancia de incentivar los juegos tradicionales en los niños y niñas en las aulas.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi, no se han realizado investigaciones acerca de los juegos tradicionales en lo referente a párvulos de 3 a 4 años.

Por tal razón es de importancia rescatar las tradiciones de los juegos de padres, abuelos, que ayudaron en su momento al desarrollo de cada uno. El inculcar estos juegos en los pequeños de 3 a 4 años donde están empezando el desarrollo de su lenguaje y motricidad, que traen experiencias de sus casas, las cuales se pueden desarrollar en conjunto con toda la comunidad educativa.

1.2.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.3.- MARCO TEÓRICO

1.3.1. EDUCACIÓN FÍSICA

Hoy en día es necesario tomar en cuenta las diversas manifestaciones físicas que el cuerpo nos puede ofrecer y sobre todo en lo relacionado a la actividad física.

Para HUIZINGA (2004) manifiesta que

La educación física, desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales... De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad.(Pág. 17)

Analizando esta definición, la educación física ayuda a los seres humanos que mediante movimientos corporales descubran el mundo que los rodea, sea esta de forma voluntaria o dirigida, y de esa manera conocer las vivencias propias del lugar donde se desarrollan.

Otra enunciación en webescolar define **“Que da a conocer los principios, reglas y medios básicos y científicos que se deben emplear para desarrollar armónicamente las facultades corporales...y el perfecto dominio de todo el mecanismo del movimiento y por ende, la salud.”**

Es importante saber que como disciplina la educación física debe mantener principios científicos básicos para desarrollar integralmente el cuerpo y así lograr el dominio de movimientos. Estos conceptos ayudaran para elaborar el manual de juegos tradicionales enfocados a la edad que están los párvulos.

1.3.1.1 Educación Física pre- escolar

La Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-sico-social

en todos los niveles educativos.

Para ERBITI (2010) considera **“La educación física en el nivel inicial tiene como propósito fundamental estimular en los pequeños el desarrollo integral de la capacidad motriz, el gusto por la actividad física y la experiencia placentera del juego”**(Pág. 166)

De acuerdo a esta definición la educación física a nivel pre- escolar es primordial ya que el desarrollo motriz está en pleno crecimiento, y aprovechar que es la etapa donde el juego es el principal protagonista.

Para CARVALLO manifiesta que

En el caso del nivel de educación preescolar, la clase de educación física resulta de una muy particular importancia ya que al ponerla en práctica adecuadamente y con los suficientes cuidados por parte del educador o profesor que imparta dicha clase, ayuda y contribuye a la vez a que el niño se desarrolle y se consolide para su desarrollo físico-motriz, social, psicológico, cognoscitivo en una forma armoniosa e integral. (Pág. 86)

El docente que deseare realizar educación física con niño a nivel de preescolar debe ser muy cuidadoso al momento de consolidar destrezas motrices ya que a través de ellas debe fortalecer el trabajo motriz socio-afectivo, cognoscitivo de manera integral.

1.3.1.2 Ramas de la Educación Física

La educación física es extensa por lo cual se divide en diferentes ramas como lo manifiesta Pacheco (1982) **“Gimnasia formativa educativa, juegos pre deportivos, deportes, bailes folklóricos”**(Pág. 47)

En los años de los 80 no se tomaba en cuenta a la recreación como una rama de la educación física, ya que la consideraban una distracción por diversión en cambio en otra clasificación documentada **“gimnasia, recreación deporte folklor e higiene”**

ya la consideran como una rama de la educación física ya que es en la cual se incluye no solo como diversión sino como una forma de educación.

1.3.2 RECREACIÓN

En mis RESPUESTAS, manifiesta que **"El concepto de recreación se entiende si pensamos que desde el principio hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo"**. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín *recreatio*, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una "restauración" o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes

relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Para BETANCOURT(1999) considera que

Educación en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación. La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Pág. 2)

Según esta definición es necesario que en la vida de cada individuo exista la recreación porque no se podrían desarrollar las potencialidades que se presente en la vida cotidiana. Y que mejor manera que desde pequeños se pueda enfocar la misma.

1.3.2.1 La creación y recreación

La experiencia lúdica, por todo lo expuesto, ofrece mayores posibilidades de creación y re-creación, frente a lo laboral, más próxima esta última a la rutina. Elevar una cometa no tiene manual de procedimiento, ni tiempo límite, por tanto la búsqueda del éxito (que tampoco importa mucho) es muy variada pudiendo implicar unas veces correr, otras, pararse en un montículo y, otras más, buscar la cooperación de alguien. En todo caso no habrá dos experiencias iguales.

La actividad laboral no deja espacio para la inventiva o la recreación, entre otras razones, por el temor a perder el control de las rutinas preestablecidas que, como su nombre lo indica, son siempre idénticas.

En consecuencia, la lúdica propicia, por su carácter de incertidumbre, la creación-recreación mientras que lo laboral propicia las conductas típicas y estándar. Es por esto que se prefiere no hablar de recreación para designar lo lúdico, asumiendo más bien la recreación como una de sus características.

1.3.2.2 División de la recreación

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

La recreación tiene la siguiente división

Juegos: Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, el pre deportivo, los intelectuales y los sociales.

Expresión Cultural y Social: Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

Vida al aire libre: Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

Para la investigación se toma en cuenta los juegos ya que de ahí se parte para los juegos tradicionales.

1.3.3 LA LÚDICA

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/códices de lo perteneciente o relativo al juego, el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, la lúdica se entiende al ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social la conformación de la personalidad evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

1.3.3.1. Lúdica o juego?

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica

no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares.

1.3.3.2. ¿Qué es entonces lo lúdico o la lúdica?

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

Para KINESIS(1995) considera que

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica.(Pág. 25)

Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran clasificarse como de bajo (escuchar música) medio (paseo) y alto impacto (jumping).

Estas actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos, evidenciando el carácter genérico de la lúdica y la inconveniencia de reducirla a una forma particular de expresión. De la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no es solo juego.

ParaNEEF (2003) manifiesta que

Se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactorias de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético. (Pág. 10)

Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemoriales y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno.

La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco temporo-espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

1.3.3.4. Es posible la lúdica en la escuela?

La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción.

Para CAJIAO La piel del alma (1996) se refiere así al asunto “...**Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa**”.(Pág. 28)

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos”.

Los profesores, de seguir así, no podrán llegar a ser referentes de desarrollo personal, permaneciendo como símbolos académicos indeseados en el sentir estudiantil.

Mediante esta argumentación se ha intentado una aproximación al concepto de lúdica, como necesidad y potencialidad esencial del desarrollo humano, como búsqueda de emociones placenteras y como actitud gozosa frente a la vida. Al mismo tiempo, se ha ofrecido una diferenciación y relación de esta categoría con otras como recreación, tiempo libre, ocio y juego.

1.3.4. JUEGO

Para definir el juego es importante saber que toda persona es lúdica, como lo analizamos anteriormente

Para MARTÍNEZ (2010) define que

El juego es una actividad fundamental durante toda la vida, aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad. Los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello los padres debemos estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos

Considero que desde pequeños sabemos jugar sin necesidad que alguien nos enseñe por ende el juego es vital para el desarrollo de todo individuo, y más aún en la niñez en donde está presente en todas las acciones que se realizan; permitiendo desarrollar integralmente en lo afectivo social, psicomotriz, e intelectual.

El juego es parte esencial del desarrollo humano, y es la forma ideal de aprender, enseñar y construir sociedades en armonía. Con la inversión en el juego de los niños con sus familias, se obtiene una mejor sociedad, puesto que en la etapa adulta, ellos emprenderán acciones aprendidas por medio del juego.

Es así como podemos enmarcar el juego dentro de un proceso continuo con los niños, jóvenes y adultos que será un aporte valioso a su desarrollo, logrando convertirlo en una mezcla mágica para el desarrollo integral del individuo.

1.3.4.1 Importancia del juego

El juego metodológicamente es privilegiado por el Referente Curricular porque orienta el trabajo de adecuación del mismo a los requerimientos concretos de los niños y niñas, el poder maravilloso de crear que tiene el niño le permite adentrarse en el mundo fantástico del juego y vivir en él por medio de su imaginación, desarrollando e incentivando su capacidad expresiva y creativa, por ejemplo cuando el niño y niña juegan a ser sus padres o sus maestros.

Para ISENBERG Y QUISENBERRY (2010) reflexiona que **“Las investigaciones sobre el desarrollo infantil señalan que el juego es central para el desarrollo y el aprendizaje del niño. La ausencia de juego puede generar problemas para el desarrollo de individuos creativos y saludables.”**(Pág. 60)

La importancia del juego se analiza que si una persona no se ha sumergido en el mundo en el juego en su niñez podría tener problemas serios en su desarrollo, se

puede decir que problemas psicológico, físicos, y algunos otros que afectarían el desenvolvimiento del individuo. Es por tal razón que se propone un manual de Juegos tradicionales para que se integre la familia y todo su entorno en el desarrollo del juego en los infantes.

El juego son medios eficaces que permiten la expresión natural y libre de lo que contiene el alma de un niño, contribuyen para su madures y afirmación del yo al facilitar su relación con otros, con la cultura y con la naturaleza .Ejemplo: cuando hacemos rondas infantiles en el campo, cantando canciones propias del medio en el que niño y niña viven.

Al utilizar el juego fortalece los vínculos afectivos del niño en su convivencia interpersonal, potencian el desarrollo de la intuición creativa y el pensamiento científico, estimulan el crecer agiles, seguros de sí mismos, creativos, inteligentes y con un alto manejo del lenguaje construyendo así su independencia que optimiza su desarrollo integral, por ejemplo: cuando el niño y niñas representan con títeres situaciones de la vida cotidiana.

El juego y sus diferentes expresiones plásticas, corporal, son medios que permiten al niño exteriorizar libremente sus pensamientos, sentimientos, emociones aun cuando no sabe expresarse oralmente proporcionándole el goce de la creación dando rienda suelta a sus fantasías y facilitando el descubrimiento por sí mismo de su entorno.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

1.3.4.2. Los juegos en la educación inicial

Desde el nacimiento hasta los seis años de edad los niños y niñas pasan por un

periodo muy importante de su vida, es el momento del aprendizaje más rápido cuando se desarrollan las actitudes y se forman los modelos y en el cual su bagaje personal entra en juego con el entorno de manera interactiva es decir las características del medio influirán en los niño y niñas y a su vez ellos lo modificaran.

Para CURRÍCULO INSTITUCIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL (2002:)

El juego infantil tiene las siguientes características:

Es voluntario y libre, el proceso y las metas son algo serio para la niña y el niño. Crea orden y es orden; tiene reglas, ritmos y armonía. Con frecuencia está relacionado con el ingenio y el humor, pero no es sinónimo de ellos. Tiene elementos de tensión, incertidumbre, fortuna. (Pág.20)

En Educación Inicial consideran de vital importancia el juego las características que este juego tiene, es fundamental que los y la docentes tengan presente que la niño y niña de 3 a 4 años lo que más le interesa es jugar, y no hay que escolarizarlo, hay que priorizar el entorno social que lo rodea, con juegos que ellos ya estén aprendiendo que por lo general son los tradicionales, de ahí que un manual que fomente dichos juegos.

En el transcurso de estos años se establecen sus sentimientos básicos hacia sí mismos, las otras personas, el juego, las artes, el aprendizaje y la vida en general. Somos los padres, madres, familia, comunidad, educadores quienes debemos entregar las experiencias positivas y el apoyo necesario para estimular y desarrollar sus potencialidades durante estos primeros años.

Para la Educación inicial el juego representa un instrumento de guía y apoyo basado en experiencias prácticas, manejables y matizadas con la afectividad, estimulan en todo momento la creatividad, la imaginación, la fantasía, la curiosidad y la adquisición de aprendizajes basados en la expresión corporal obteniendo niños y niñas preparados para enfrentar una educación escolar de calidad y lo más importante preparados para enfrentarse con madurez y soltura a la vida , respetando además el entorno natural, la diversidad cultural y étnica del

país.

Considerando además la existencia de servicios comunitarios, programas y modalidades de atención no convencionales al servicio de los niños y niñas en edades iniciales del centro educativo resulta necesario fortalecerlos a través del conocimiento y aplicación de este manual que propone actividades de juegos como medios indispensables para estimular el desarrollo integral de estos niños y niñas preparándoles para enfrentarse a un mundo pleno de exigencias y desafíos.

1.3.5. CLASES DE JUEGOS

Son los primeros que aparecen en el niño y niña antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades es el juego funcional se desarrolla en la primera infancia y es en el seno de la familia donde lo realiza.

En el niño de pocos meses se observan juegos como: golpea la cuna con el pie, repite gorjeos largamente, mueve los brazos como si quisiera hacer gimnasia se golpea la cabeza, toma los objetos, los deja caer por medio de esos juegos el niño va conociendo y experimentando con los objetos lo que le ayudara a tomar conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea, la aparición en él bebe de una nueva función como hablar, gatear, caminar, etc., da siempre lugar a múltiples juegos funcionales como por ejemplo jugar a las escondidas.

Existen diferentes clasificaciones en lo que son los juegos se ponen en consideración los siguientes:

Los juegos de construcción caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, decir trabalenguas y poesías. El niño mediante sus juegos de forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, con cubos, garabateos, y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción como un tren, el puente por donde pasan los carros, los edificios.

Juegos de entregolo característicos de estos juegos es la entrega y dedicación del niño y niña al material, entre los juegos de entrega tenemos: la pelota, pompas de jabón, los de agua y arena, estos juegos son tranquilos típicos de las primeras edades permiten el desarrollo sensorio- motor.

Juegos simbólicos dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos, representativos de personajes y tienen su aparición en las edades del ciclo inicial y son muy importantes para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual, los juegos simbólicos son los más predominantes en el ciclo inicial es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla distinta en su imaginación por ejemplo cuando un niño y niña juegan a las mamacitas representan vivencias propias o las que desearían vivir.

El juego de reglas es más propio del adulto y de los niños mayores sin embargo en el niño y niña les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas, entre algunos juegos tenemos: jugar por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, no pisar las rayas de las baldosas, seguir líneas rectas, imitar actos de otras personas, etc.

Según la enciclopedia wikipedia enciclopedia libre electrónica (marzo 2011)

Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique...

Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Juegos de mesa

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes...

Juegos de rol

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guión con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

Existe distintas clasificaciones de juegos para investigación es importante centrarnos en los juegos tradicionales, y los juegos simbólicos ya que se ahí partirá el manual para que sea integral en cuanto a su estructura

1.3.5.1. Clasificación y desarrollo del juego

Existen distintas clasificaciones de juego, Jean Piaget propone profundizar esta clasificación para comprender la evolución del juego asociado al desarrollo del niño , en el juego acompañado de movimiento e interacción cumplen un papel fundamental los padres quienes con gestos faciales, movimientos y sonidos de variada intensidad, rapidez y finalidad, evocan distintas respuestas en los lactantes , a su vez estos responden también con gestos o con la fijación de la mirada dando lugar a una interacción de gran placer para ambos.

Aproximadamente a los dos meses de edad se inicia el juego con objetos para lo cual el lactante deberá desarrollar su capacidad viso- motora, para así, manipular, dar vuelta y observar a los objetos, en esta experiencia lúdica el niño se sentirá atraído de manera especial por aquellos objetos de colores vivos que produzcan ruido o música y tengan movimiento y usos distintos por ejemplo por una pelota de trapo, con un cascabel dentro que puede ser observada.

Clasificación del juego de acuerdo con Catherine Garvey con la tipología propuesta por Piaget ha tenido un gran impacto en la concepción pedagógica y psicológica del niño tanto que muchas de sus ideas persisten en las clasificaciones actuales ya que estos avances lúdicos están asociados y son fundamentales para el pensamiento abstracto.

El juego cumple un papel fundamental en la interacción adulto- niño, esta interacción ocurre bien sobre la base de sonidos emitidos por los padres con ruidos expresivos, cambios de ritmo e intensidad o imitación de voces, objetos y animales o sobre las vocalizaciones rítmicas.

1.3.6 JUEGOS TRADICIONALES

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Juegos multiculturales 225 juegos tradicionales para un mundo global escrito para JAUME y MORA manifiestan que **“Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.”**(Pag.103)

Al analizar que el juego como manifiesta el autor es crucial y se desarrolla en el entorno cultural, partiremos el manual a ser realizado de esta concepción del juego, ya que al fomentar los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 a 4 años fortaleceremos la cultura del sector y desarrollaremos infantes saludables e integrales.

Para BISHOP(2004) manifiesta que **“El jugar es una actividad crucial para el desarrollo de conocimientos y está muy relacionado al crecimiento cultural”** (Pág. 28)

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

El Héroe Nacional de Cuba, José Martí, en (1889), al referirse al tema de los juegos, en una publicación infantil en pleno siglo XIX, expresó que

**...Los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes;
la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan a las**

mismas cosas. Se hablan muchos de los griegos y de los romanos, que vivieron hace dos mil años; pero los niños romanos jugaban a las bolas, lo mismo que nosotros y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad, como las niñas de ahora.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, respondiendo a necesidades básicas de los niños, tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costo, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.

El juego es una actividad inherente al ser humano todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como "un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde."

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al

fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Para HUIZINGA (1987) considera que **“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma.”**

GUTTON, P (1982) **“Es una forma privilegiada de expresión infantil.”** Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, a través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. “

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha

mostrado.

Se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura de avanzada que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la sogá, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

1.3.6.1. Importancia de los Juegos Populares Tradicionales

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre pares.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

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

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño y por qué los pedagogos insisten en proponerlo como un método de enseñanza, dado que representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos. En otras palabras, se considera que los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El "juego" posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas.

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

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

En la actualidad, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida puede ser el medio que lo acerque en forma positiva a los nuevos paradigmas y situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano, en forma amena e interesante.

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

Es que los juegos tradicionales y populares la gente juega con los demás y no contra los demás:

Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.

Se busca la participación de todos.

Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.

Se procura la colaboración y el aporte de todos.

Se busca eliminar la agresión física contra los demás.

Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género.

En el caso de Ecuador tenemos:

- Los billusos,
- Las banderillas,
- Las bolas,
- Los marros,
- Los piropos,
- Los trompos,
- Las tortas,
- La rayuela, e
- Lazumbambico,
- El miserere,
- Las ruedas,
- Las flechas,
- Sin que te roce,
- Las cometas,
- Los huevos de gato,
- Los aviones,
- Los cachacos,
- Torneo de cintas,

- Palosencebados,
- Las ollitas,
- La cebolla,
- La sogá,
- Quién quiere al hombre negro,
- Lapájara pinta,
- El diablo con los diez mil cachos,
- El florón,
- La ronda,
- El ratón y otros más.

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

De manera específica la Ley de Educación contempla en sus propósitos y fines:

“Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país”.

La pertinencia de este enfoque, se refuerza si consideramos además que la declaración de los derechos de los niños, en su artículo 7, estipula:

“El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

Cuando la cultura occidental ha implantado la competitividad para que el individualismo y la prepotencia den lugar a la supremacía de pocos sobre muchos, donde hay un solo ganador y muchos perdedores; resulta conveniente generar oportunidades para la formación de los individuos desde su niñez, con principios que les permitan reconocer al que por diferencia de actitud, capacidad física, mental y esfuerzo, logra triunfar sin dejar de colaborar con sus pares para que sea el colectivo el que gane.

Quiénes estamos conscientes del contexto competitivo en el que vivimos, y pretendemos una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios, tendremos un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos tradicionales populares, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identidad de los niños y adolescentes, además de llenar un vacío en el campo educativo donde no existen mayores realizaciones estructuradas e institucionalizadas para el aprovechamiento del patrimonio cultural intangible y de las manifestaciones lúdicas.

1.3.7 MANUAL DE JUEGOS

Un manual de juegos ayudara para enfocar las secuencias de actividades que se desea realizar.

En relación a este tema, se señala en el Modulo de AFEFCE diseño de Proyectos (2001) “Un manual en sentido amplio hace referencia a un conjunto organizado, coherente e integrador de actividades, servicios o procesos expresados en un conjunto de proyectos relacionados entre sí”

Según ABENDAÑO Y BENAVIDES (2001) considera que **“Las estrategias son los medios por los cuales se conseguirán la ejecución de los objetivos y viabilizarían de sus políticas”**(Pág. 156)

Para la propuesta que se va implementará el manual debe cumplir con las características antes mencionadas por los autores para lograr un revalorización de los juegos tradicionales y rescatar los valores socio-culturales de los niños de 3 a4 años de la Institución.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 CARACTERIZACIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO “GASPAR MARIOTTI”

En el sector de la Palmira parroquia San miguel del cantón Salcedo Provincia de Cotopaxi, se crea el Centro Educativo Gaspar Marriotti el 6 de septiembre del 2005. Se inició con los niveles de pre básico, lleva ya varios años en el sector y se vio la necesidad de crear años superiores para conseguir la calidad educativa.

Basados en los preceptos del patrono se brinda una educación de calidad, dedicada a que el niño y niña debe adaptarse a las condiciones del ambiente, tener sensibilidad en las acciones que realiza, respetando la espontaneidad de cada alumno y alumna.

Fomentando el juego el espíritu materno, y comunión con la naturaleza, importante para desarrollar integralmente a los niños y niñas que se encuentran en la Institución que les acoge.

En la actualidad cuenta con los niveles:

PRE BÁSICA	12 niños y niñas
PRIMERO DE BÁSICA	15 niños y niñas

SEGUNDO AÑO DE BÁSICA	12 niños y niñas
TERCER AÑO DE BÁSICA	10 niños y niñas
CUARTO AÑO DE BÁSICA	12 niños y niñas

El Centro cuenta con maestras calificadas por cada área, parvularias, profesoras de educación básica, profesores para las áreas especiales, que cumplen adecuadamente su función. El plantel cuenta con instalaciones adecuadas para cada nivel.

Es importante señalar que el nivel en el que se va realizar la investigación cuenta con adecentamiento suficiente para el desarrollo el niño y niña, pero con la ayuda de la tecnología se ha visto segregada las tradiciones y cultura del centro donde se encuentra ubicada.

El Centro infantil Gaspar Mariotti está en constante crecimiento a la par de la sociedad que lo rodea, los niños y niñas de la Institución son capaces de retribuir a su entorno pensamientos críticos, y centrados. Se aspira en un futuro terminar con todos los años de básica y continuar así la labor de este Centro de Educación.

2.2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS APLICADAS AL DIRECTOR, DOCENTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GASPAR MARIOTTI”.

2.2.1.1. ENCUESTA A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL

1.- ¿Qué es el juego para usted?

JUEGO

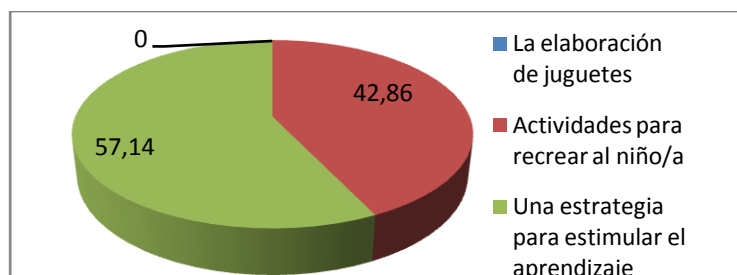
Tabla N.- 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La elaboración de juguetes	0	0.0%
Actividades para recrear al niño/a	3	42.86%
Una estrategia para estimular el aprendizaje	4	57.14%
TOTAL	7	100%

Fuente Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga.

JUEGO

Gráfico N° 1



Fuente Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos de la tabla corresponde encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 42.86 % de los docentes contestaron que el juego es un actividad para recrear al niño/a, el 57.14% respondieron que el juego es una estrategia para estimular el aprendizaje.

ANÁLISIS

Por los datos que se obtuvo se puede considerar que los docentes no tiene definido que es el juego en el niño/a, por la investigación teórica se establece que el juego sirve como una estrategia para estimular el aprendizaje, que se puede complementar como actividad para recrear.

2.- ¿Considera usted que los docentes deberían aplicar el juego para fomentar los valores en los infantes?

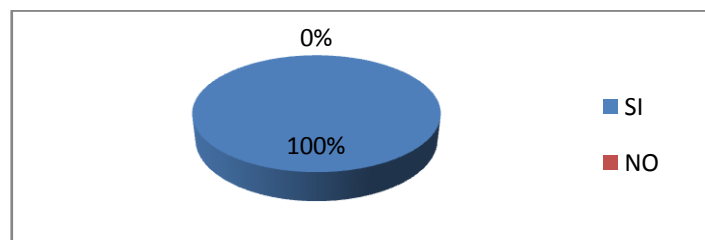
APLICACIÓN

Tabla N.- 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

APLICACIÓN Gráfico N° 2



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos de la tabla corresponde encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 100% de los encuestados considera que se debe aplicar el juego el juego para fomentar la enseñanza.

ANÁLISIS

Por lo analizado se puede deducir que todos los docentes se encuentran de acuerdo, porque les brindan una motivación adecuada, se interesan por la clase crean un aprendizaje significativo, el juego es importante en los pequeños pues es la forma donde la enseñanza tiene un valor importante.

3.- ¿Qué conocimientos tiene usted sobre los juegos tradicionales?

CONOCIMIENTOS

Tabla N.- 3

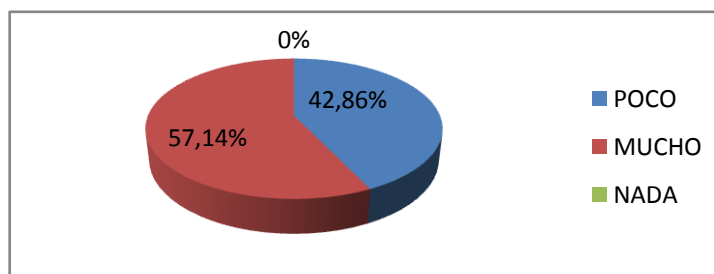
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	4	57.14%
POCO	3	42.86%
NADA	0	00%
TOTAL	7	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

CONOCIMIENTOS

Gráfico N° 3



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos de la tabla corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 42.86% de los docentes contestaron si saben mucho a cerca de los juegos tradicionales.

ANÁLISIS

Lo comprobado anteriormente se cuenta con maestros, que saben del tema de los juegos tradicionales en su mayoría, lo que hará fácil aplicar la propuesta de juegos tradicionales para niños y niñas de 3 a 4 años.

4.- ¿Tiene usted apoyo de su autoridad para fomentar juegos tradicionales en el aula?

APOYO DE LA AUTORIDAD

Tabla N.- 4

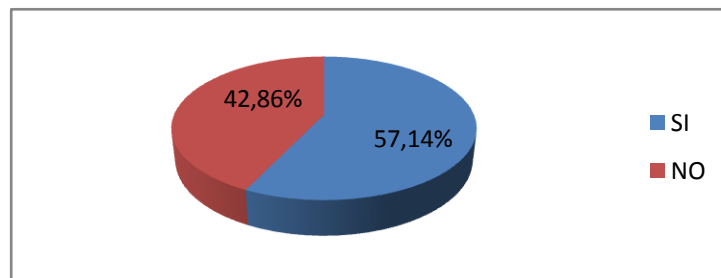
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	57.14%
NO	3	42.86%
TOTAL	7	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

APOYO DE LA AUTORIDAD

Gráfico N° 4



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos de la tabla corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, responde que si un 57.14% y que no un 42.86%. al apoyo brindado por la autoridad.

ANÁLISIS

Para la investigación esta pregunta ya que se evidencia que la autoridad tiene apertura con algunos maestros pero no con todos por lo que no es posible realizar juegos tradicionales en horas de clase.

5.- ¿Utiliza usted en el aula estrategias metodológicas que tengan relación con los juegos tradicionales?

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Tabla N.- 5

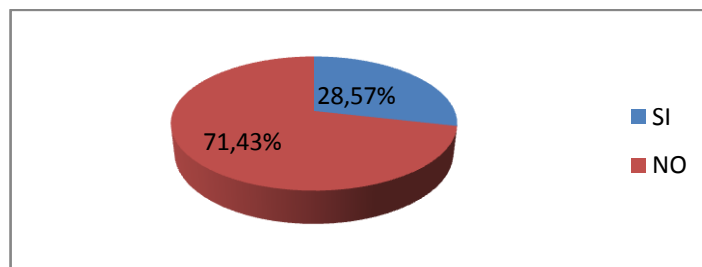
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	28.57%
NO	5	71.43%
TOTAL	7	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Gráfico N° 5



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, 2 de los cuales contestaron que sí que corresponde al 57.14%, y 5 contestaron que no utilizan estrategias metodológicas para usar juegos tradicionales.

ANÁLISIS

Por lo que contestaron los maestros, se puede verificar la falta de aplicación de juegos tradicionales, dentro del aula y esto hace que los niños y niñas fomentan valores socioculturales

6.- ¿Piensa usted que el manual de juegos tradicionales ayudara a los niños a mejorar su desarrollo?

MEJORAR SU DESARROLLO

Tabla N.- 6

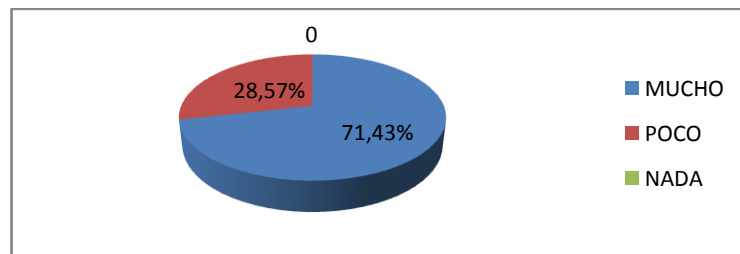
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	7	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	7	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

MEJORAR SU DESARROLLO

Gráfico N° 6



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 100% de los docentes contestaron que los juegos tradicionales ayudaran a mejorar su desarrollo.

ANÁLISIS

Realizando un análisis de los resultados se ve la importancia de los juegos tradicionales en los niños y niñas que ayuda en el desarrollo integral del infante, además que rescata tradiciones perdidas.

7.- ¿Cree usted que se debería utilizar los juegos tradicionales como una herramienta para fomentar valores socioculturales en los niños y niñas?

FOMENTAR VALORES

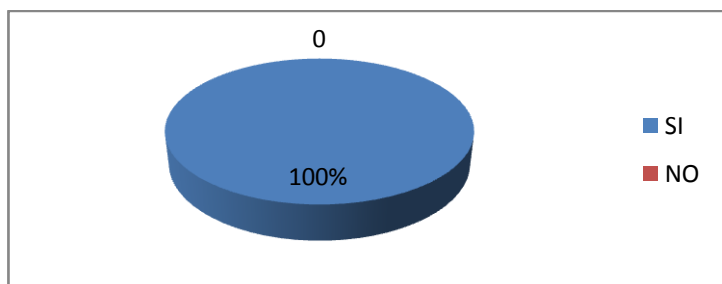
Tabla N.- 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	100.00%
No	0	0,0%
TOTAL	7	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

FOMENTA VALORES

Gráfico N° 7



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN.

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 100% de los docentes contestaron que se debe utilizar los juegos tradicionales como herramienta para fomentar valores socio culturas en los párvulos.

ANÁLISIS

Lo comprobado anteriormente se cuenta con maestros que les interesaría fomentar los juegos tradicionales. Para que exista motivación en el tema que se trate en el aula, para que no se pierda lo tradicional y se puede lograr revalorizarlos.

8.- ¿Es importante fomentar los juegos tradicionales en los niños desde temprana edad?

TEMPRANA EDAD

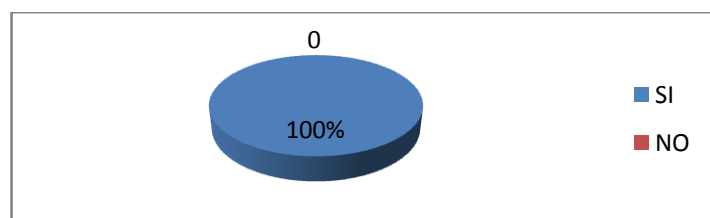
Tabla N.- 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	100.00%
No	0	0,0%
TOTAL	7	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

TEMPRANA EDAD

Gráfico N° 8



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN.

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 100% de los docentes contestaron que se debe utilizar los juegos tradicionales como herramienta para fomentar el aprendizaje en los párvulos.

ANÁLISIS

Un manual para fomentar los juegos tradicionales es importante para ayudar a los docentes en la labor diaria y en sus planificaciones, así como beneficia a los infantes de 3 a 4 años en su desarrollo con el medio que lo rodea.

9.-¿Los juegos tradicionales fomentan nuestra identidad?

IDENTIDAD

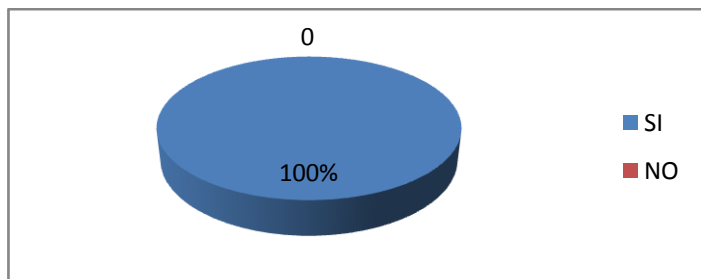
Tabla N.- 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	100.00%
No	0	0,0%
TOTAL	7	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

IDENTIDAD

Gráfico N° 9



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN.

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 100% de los docentes contestaron que si es fomenta la nuestra identidad.

ANÁLISIS

Por todo lo dicho en el cuadro anterior es importante fomentar los juegos tradicionales baluarte de nuestra identidad para que no se pierdan esos valores tan importes de los juegos que practicaban nuestros abuelos.

10.- ¿Usted como docente utiliza juegos tradicionales para fomentar costumbres y tradiciones en los niños/as de 3 a 4 años

COSTUMBRES Y TRADICIONES

Tabla N.- 10

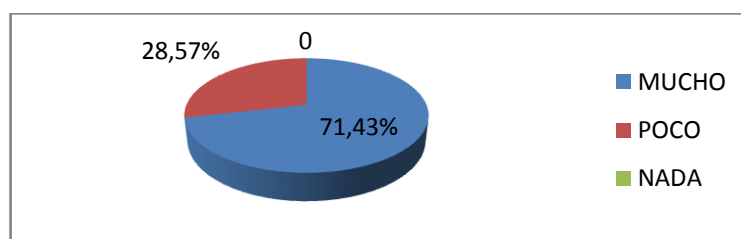
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	0	0,0%
Poco	5	71.43%
Nada	2	28.57%
TOTAL		100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

COSTUMBRES Y TRADICIONES

Gráfico N° 10



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN.

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los maestros y director del Centro Educativo, el 71.43% de los docentes contestaron que juegan poco con sus alumnos y alumnos juegos tradicionales en su proceso de aprendizaje. El 28.57% no aplican el juego tradicional en su aula.

ANÁLISIS

Por todo lo dicho en el cuadro anterior en los resultados se ve la importancia de implementar un manual que fomente los juegos tradicionales en el Centro educativo ya que desde pequeños tienen que fortalecer su identidad y sus tradiciones.

2.2.1.2 ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO EDUCATIVO “GASPAR MARIOTTI”.

1.- ¿Cree usted que el juego es importante en la educación de su hijo/a?

IMPORTANCIA DEL JUEGO

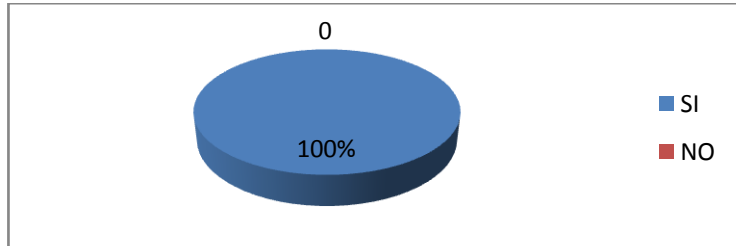
Tabla N.- 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

IMPORTANCIA DEL JUEGO

Gráfico N° 11



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponden a la encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, el 100% de los padres contestaron que el juego es importante en la educación de sus hijos e hijas.

ANÁLISIS

Por los datos que se obtuvieron se puede considerar que los padres ven la importancia del juego en los pequeños de 3 a 4 años ya que consideran que por medio del juego pueden desarrollarse y aprender de mejor manera.

2.- ¿Cuánto tiempo utiliza su hijo al jugar al aire libre?

JUEGO AL AIRE LIBRE

Tabla N.- 12

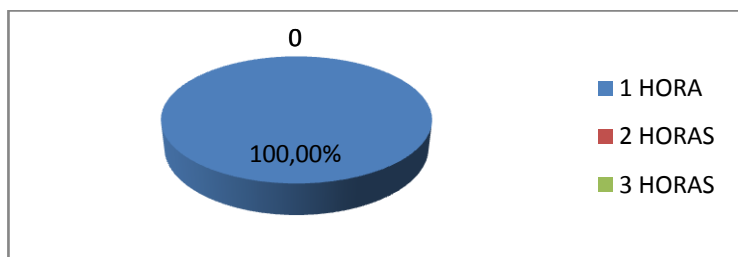
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 hora	15	100%
2 horas	0	0%
3 horas	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

JUEGO AL AIRE LIBRE

Gráfico N° 12



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponde encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo el 100% de los encuestados dedican una hora para jugar con sus hijos/as.

ANÁLISIS

Por lo analizado se puede deducir que todos los padres dedican tiempo para el juego en los infantes, es necesario que los niños de 3 a 4 años jueguen ya que es la manera como aprenden.

3.- ¿Se integra el niño y niña en los juegos tradicionales?

INTEGRACIÓN

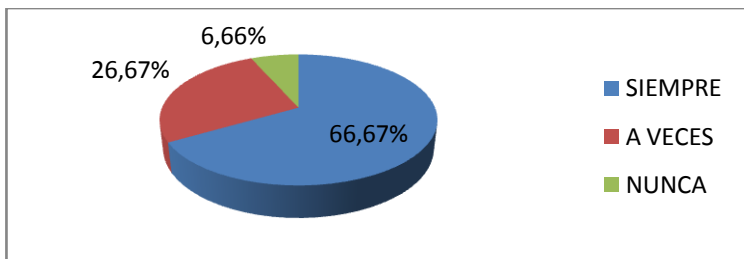
Tabla N.-13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	66.67%
A veces	4	26.67%
Nunca	1	6.66%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTEGRACIÓN

Gráfico N° 13



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponden a una encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, el 66.67% de los padres contestaron que si se integran a juegos tradicionales, el 26.67% que solo a veces, el 6.66% nunca.

ANÁLISIS

Lo comprobado anteriormente los niños y niñas si se integran a los juegos tradicionales en su mayoría lo que hará fácil aplicar la propuesta de juegos tradicionales para niños y niñas de 3 a 4 años.

4.- ¿Su hijo alguna vez ha tenido oportunidad de practicar juegos tradicionales?

PRÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES

Tabla N.- 14

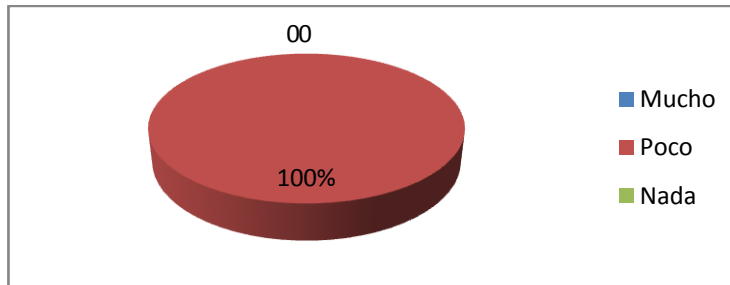
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	0	0%
Poco	15	100%
Nada	0	0%
TOTAL		100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

PRÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES

Gráfico N° 14



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponde encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, el 100% de los encuestaos coinciden en que sus hijos practican poco los juegos tradicionales.

ANÁLISIS

Es importante para la investigación esta pregunta ya que de aquí partiremos que es fundamental fomentar las tradiciones en los niños de 3 a 4 años por medio del juego indispensable en los pequeños, mediante un manual de juegos tradicionales.

5.- ¿Qué juegos tradicionales ha jugado usted?

JUEGOS TRADICIONALES

Tabla N.- 15

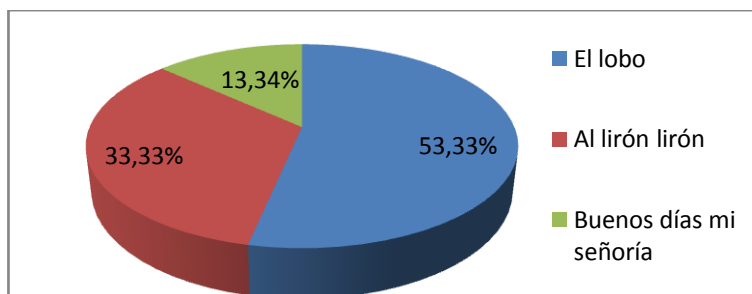
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
El lobo	8	53.33%
Al lirón lirón	5	33.33%
Buenos días mi señoría	2	13.34%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

JUEGOS TRADICIONALES

Gráfico N° 15



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponden a una encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, un 53,33% de padres a jugado al lobo, el 33,33 % a jugado al lirón lirón, el 13,34% a jugado buenos días mi señorita.

ANÁLISIS

Por lo que se puede deducir los padres no tienen conocimiento de algunos juegos tradicionales que puedan hacerlo con sus hijos e hijas, ya que en su mayoría solo aportaron con 3 juegos en general.

6.- ¿Usted o un familiar han jugado con sus hijos juegos tradicionales?

JUEGO CON PADRES

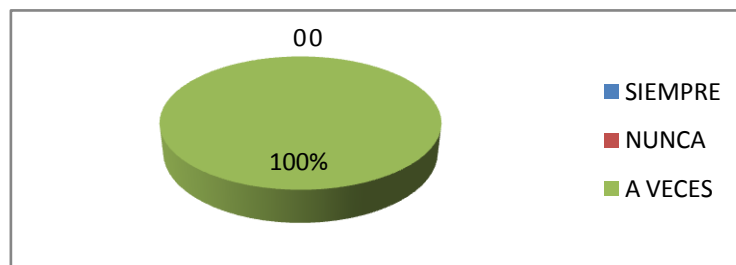
Tabla N.-16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Nunca	0	0%
A veces	15	100.00
TOTAL	15	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

JUEGO CON PADRES

Gráfico N° 16



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponde encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, el 100% de los padres contestaron a veces practican juegos tradicionales con sus hijos.

ANÁLISIS

Realizando un análisis de los resultados los padres de familia no juegan con sus hijos rescatando las tradiciones , ya que al contestar a veces estamos relacionado que el niño o niña de 3 a 4 años juega con a otras cosa con los padres o solos.

7.- ¿Usted cree necesario que los docentes apliquen un manual que fomente los juegos tradicionales para sus hijos?

MANUAL

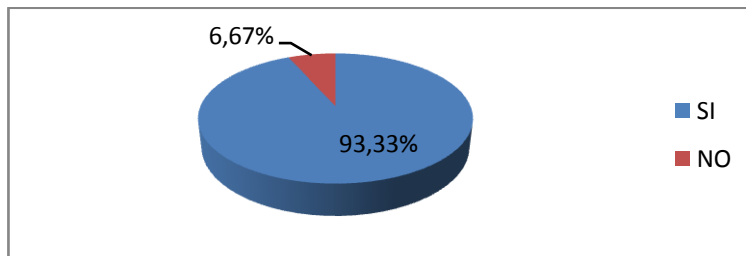
Tabla N.- 17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	93.33%
No	1	6.67
TOTAL	15	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

MANUAL

Gráfico N° 17



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti
Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN.

Los datos corresponde encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, el 93.33% de los padres contestaron que se debe utilizar un manual de los juegos tradicionales como herramienta para fomentar el aprendizaje en los párvulos. El 6.67% no está de acuerdo con aplicar un manual.

ANÁLISIS

Lo comprobado anteriormente se cuenta con padres que les interesaría fomentar los juegos tradicionales. Para que no se pierda lo tradicional, que no pierdan su cultura.

8.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan a fomentar valores y costumbres en sus hijos?

FOMENTAR VALORES

Tabla N.- 18

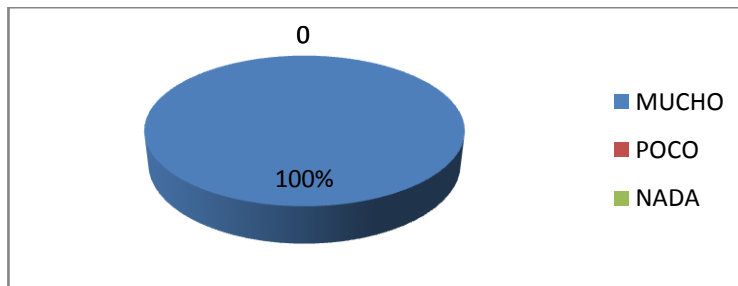
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	15	100.00%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	15	100.00%

Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

FOMENTAR VALORES

Gráfico N° 18



Fuente: Escuela Gaspar Mariotti

Elaborado por: Rocío Arteaga

INTERPRETACIÓN.

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los padres de familia del Centro Educativo, el 100% de los padres contestaron que se los juegos tradicionales si fomentan valores y costumbres en sus hijos e hijas.

ANÁLISIS

Un manual para fomentar los juegos tradicionales es importante para ayudar a a rescatar las costumbres y tradiciones en los niños y niñas d 3 a 4 años y rescatar el legado de los abuelos y abuelas.

CONCLUSIONES

- Los docentes no aplican el juego adecuadamente, pues no tenían definido que es el juego en el niño/a, y además se centran a lo teórico en el aula.
- La directora y los docentes conocían los juegos tradicionales, mas no los aplicaban, pues estos no formaban parte de sus planificaciones ya que en la Institución, el trabajo está centrado en el aula y en conocimientos teóricos.
- Los docentes y directivos si consideran que es importante, que desde edades muy tempranas, se fomenten valores socioculturales en ellos, por medio de los juegos tradicionales, pues ayudan desde esas edades a formar bases solidas para su futuro.
- Los padres ven la importancia del juego en los pequeños de 3 a 4 años ya que consideran que por medio del juego pueden desarrollarse y aprender de mejor manera, los padres si dedican tiempo a sus hijos para jugar.
- Los padres consideran que es fundamental fomentar las tradiciones en los niños de 3 a 4 años por medio del juego ya que es la manera como aprenden los infantes, ya que ellos no practican juegos tradicionales con sus hijos. Sugieren que en la escuela es donde pueden hacerlo.

RECOMENDACIONES

- Es necesario que los docentes aplican el juego como una estrategia metodológica en el aula, y no se centren en impartir conocimientos teóricos, ya que la as edades de 3 a 4 años lo principal es el juego en ellos.
- El conocimiento de la directora y los docentes acerca de los juegos tradicionales, permitirá aplicar un manual que fomente dichos juegos, ya que es importante para ayudar a rescatar las costumbres y tradiciones en los niños y niñas d 3 a 4 años.
- Los docentes y directivos al consideran que es importante, que desde edades muy tempranas, se fomenten valores socioculturales en ellos, pueden incluirlos en sus planificaciones curriculares y extracurriculares, y así compartir experiencias enriquecedoras.
- Teniendo en cuenta que los padres están interesados en que los niños y niñas jueguen se recomienda que ellos se integren para fomentar el manual de los juegos tradicionales.
- Por lo expuesto anteriormente se ve necesario implementar un manual de juegos tradicionales en el Centro Educativo Gaspar Mariotti para fomentar juegos tradiciones, y así lograr que ellos se interese en los avalores socio culturales de sus sector.

CAPÍTULO III

3. ELABORACIÓN DE UN MANUAL PARA FOMENTAR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑ@S DE 3 A 4 AÑOS

3.1. TEMA:

QUE DIVERTIDO ES JUGAR

3.1.2. INTRODUCCIÓN

El manual de juegos tradicionales que se propone para desarrollar integralmente al niño y niña 3 a 4 años, con juegos que fomentan el uso de materiales del medio, es el fruto de la investigación, la que se realizó en el Centro Educativo Gaspar Mariotti.

En la investigación de campo los niños y niñas tienen la predisposición de aprender con material concreto, al igual que la disposición de la docente por aplicar juegos tradicionales en la que los educandos desarrollen sus potencialidades, pero si no existe un lugar motivador y adecuado para la realización de nuestra práctica, no se lo puede lograr, es por ello que realizamos esta propuesta para que a través de la utilización de los que los rodea se pueda

conseguir una formación integral y así fortalecer a futuro la vida del hombre y la mujer en la sociedad en la que vivimos.

Por lo expuesto anteriormente la Tesista están convencidas que fomentar los juegos tradicionales tiende a cambiar radicalmente un pensamiento heurístico y por ende contribuirá al desarrollo integral de los niños y las niñas.

Se quiere, sin lugar a dudas, propiciar la formación de niños y niñas que sean capaces de desenvolverse adecuadamente en la vida cotidiana, con la seguridad que esta propuesta servirá como estrategia o pilar educativo para el bienestar del ser humano.

Se precisa igualmente de la definición de las actitudes y normas a partir de las cuales estos proyectos ideales de comportamiento se materialicen en conductas, en formas concretas de comportamiento ante la realidad y ante cada situación.

3.1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente documento pretende ser una guía práctica de trabajo que sistematiza conocimientos y experiencias adquiridas durante la investigación realizada con alumnos y alumnas, docentes de educación inicial, quienes disponían poco conocimiento acerca del desarrollo de los juegos tradicionales

Se espera que al manejar este manual, encuentren las pautas para que el trabajo logre encauzar a los niños y las niñas por una senda donde adquiera aprendizajes significativos, gracias a una cuidadosa educación.

El material que ustedes tienen en sus manos ha sido elaborado con el objeto de dar ejemplos de juegos tradicionales con los aprendizajes significativos para mejorar la calidad de la educación y de su relación con la comunidad educativa en general.

Se ha visto a la necesidad de abordar aquellos juegos de mayor relevancia, teniendo en cuenta las necesidades de los párvulos de 3 a 4 años el cual será de gran ayuda para los resultados en los años posteriores.

Es importante tener en cuenta que los niños y las niñas son los actores principales del hecho educativo, aunque si bien es cierto no son los únicos, puesto que maestros, maestras, padres de familia, autoridades y la comunidad estamos para velar por el desarrollo integral de los párvulos. El propósito, al entregar este manual, se fundamenta en transmitir la fuerza y el deseo de cambiar y abrir nuestra mente a las expectativas de una nuevo estilo de enseñanza activa y dinámica, donde lo fundamental son los niños y las niñas.

3.1.4. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- ☼ Implementar un manual de juegos tradicionales necesario para inculcar tradiciones, que ayude en al rescate de valores socio culturales en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Centro Educativo Gaspar Mariotti.

ESPECÍFICOS.

- ☼ Identificar un espacio pedagógico para los docentes de educación inicial, con la finalidad de socializar la propuesta rescatando así los juegos tradicionales relegados.
- ☼ Seleccionar los juegos tradicionales en los estudiantes para que tenga un cúmulo de experiencias enriquecedoras.

- ☼ Aplicar el cumplimiento de la utilización del manual mediante una ficha que permita evaluar el grado de efectividad que tiene el mismo.

3.1.5. DATOS INFORMATIVOS

Institución Ejecutora:

Universidad Técnica de Cotopaxi a través de su egresada.

Participantes:

Docentes, niños y niñas, investigadora

Beneficiarios:

Directamente los niños y niñas de 3 4 años del Centro Educativo “Gaspar Mariotti”.

Ubicación:

En el sector de la Palmira parroquia San miguel del cantón Salcedo.

Modalidad Semi presencial

Estrategia metodológica organizada: Arte y juego

Tiempo de ejecución:

Se establece desde el planteamiento de la propuesta hasta la aplicación y ejecución.

Institución: Centro Educativo “Gaspar Mariotti”

Equipo técnico responsable

Tesista:Arteaga Orosco Rocío Pilar

Tutor: Lcdo. Luis Eduardo Mena Molina

3.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA.

Después de realizar un análisis de la investigación permitió determinar las necesidades para poder elaborar el manual para fomentar los juegos tradicionales tomando en cuenta los factores expuestos por los sujetos de la investigación.

A continuación se presenta un cuadro con los juegos que se proponen.

JUEGO	OBJETIVO	RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES	LUGAR	TIEMPO
LA RAYUELA	Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela	Niños y niñas, docente. Tiza, ladrillo	Patio	30 minutos
LA CHUPILLA	Estimular la coordinación motriz fina y la pinza digital en los niños y niñas.	Niños y niñas, docente.	Aula, patio	30 minutos
LA SOGA	Desarrollar la motricidad gruesa y rescatar las canciones de los abuelos	Niños y niñas, docente. soga	Patio	30 minutos
EL FLORÓN	Desarrollar la	Niños y niñas,	Patio	30 minutos

	atención y aprender costumbres y tradiciones	docente.		
JUGUEMOS EN EL BOSQUE	Desarrollar motricidad gruesa, comprender acciones y reacciones	Niños y niñas, docente.	Patio	30 minutos
BUENOS DÍAS MI SEÑORÍA	Desarrollar motricidad gruesa, lenguaje, memoria, mediante la canción y el juego.	Niños y niñas, docente.	Patio	30 minutos
EL PATIO DE MI CASA	Incentivar el compañerismo y resaltar los valores ancestrales	Niños y niñas, docente.	Patio	30 minutos
LOS ENSACADOS	Coordinar su cuerpo, resaltando la importancia de este juego	Niños y niñas, docente.	Patio	30 minutos

PÁJARA PINTA	Incentivar el compañerismo y afecto con los que le rodean	Niños y niñas, docente.	Patio, aula	30 minutos
TROMPOS	Estimular la motricidad fina y la atención viso manual	Niños y niñas, docente.	Patio	30 minutos
EL GATO Y EL RATÓN	Relacionar diferentes nociones y analiza las oraciones	Niños y niñas, docente.	Patio	30 minutos
LAS CANICAS	Estimular la motricidad fina y la atención viso manual	Niños y niñas, docente. Bolas	Patio aula	30 minutos
LA GALLINITA CIEGA	Orientarse en el espacio que le rodea	Niños y niñas, docente. pañuelo	Patio, aula	30 minutos

3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

Para elaborar esta propuesta se tomó en cuenta el extracto social, la edad de los infantes, el conocimiento de la maestra sobre el tema.

En su contenido cuenta con actividades lúdicas, expresión corporal, expresión musical, juegos, la utilización de material del medio.

Se empleó la metodología del arte y juego en las actividades, tratando de desarrollar al niño y niña en forma integral. Esta metodología permite que el educando desarrolle su creatividad, por medio del juego permite que el niño y niña.

Se encuentra estructurada al inicio va la respectiva noción hacer aplicada destrezas que van hacer desarrolladas, y objetivos y actividades a realizar.

Las actividades propuestas se encuentran orientadas a la utilización del material del medio, al trabajo con el infante con su cuerpo y lo que lo rodea.

MATERIALES A UTILIZARSE

- ☼ Sogas
- ☼ Disfraces
- ☼ Bolas o canicas
- ☼ Pelotas
- ☼ Pañuelos

- ☼ Trompos
- ☼ Piola
- ☼ Pintura de cara
- ☼ Material del medio

Se recomienda trabajar sesiones de 30 minutos diarios. Juegos que se pueden realizar con ellos. Una vez conocidos de forma cómo jugar se puede pasar a trabajar con los infantes.

El manual que se aplicó, está compuesta por la presentación que nos induce el porqué de la investigación, seguido por la caracterización y en la que consta conceptos básicos sobre los juegos tradicionales, materiales a utilizarse y las actividades lúdicas que sirven a los maestros en su labor diaria, a la vez que está elaborada con gráficos ilustrativos que ayudan en su comprensión, es de fácil manejo para los y la maestras que se encuentran en la labor de educar a los párvulos de estas edades.

Juego Tradicional son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
COTOPAXI**

Juegos Tradicionales



Responsable: Arteaga Orosco Rocío Pilar

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LOS JUEGOS

JUEGO Nº 1	LA RAYUELA
JUEGO Nº 2	LA CHUPILLITA
JUEGO Nº 3	LA SOGA
JUEGO Nº 4	EL FLORÓN
JUEGO Nº 5	EL LIRÓN LIRÓN
JUEGO Nº 6	JUGUEMOS EN EL BOSQUE
JUEGO Nº 7	BUENOS DÍAS MI SEÑORÍA
JUEGO Nº 8	EL PATIO DE MI CASA
JUEGO Nº 9	LOS COLORES
JUEGO Nº 10	LOS ENSACADOS
JUEGO Nº 11	PÁJARA PINTA
JUEGO Nº 12	TROMPOS
JUEGO Nº 13	EL GATO Y EL RATÓN
JUEGO Nº 14	LAS CANICAS
JUEGO Nº 15	LA GALLINITA CIEGA

An illustration of three young children with pigtails, one with red hair, one with brown hair, and one with blonde hair, holding hands and playing a game in a circle. They are wearing colorful clothing: blue, red, and light blue. The background is a simple outdoor setting with a yellow ground and a light blue sky.

JUEGO N° 1

LA RAYUELA



Metodología Juego

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual de los niños y niñas de pre-básico en la edad de 3 a 4

Objetivo: Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

🌀 **Desarrollo del juego**

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

- ⊗ Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.
- ⊗ Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- ⊗ El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.

Variante

Otras clases de rayuela eran EL AVIÓN, LA SEMANA, este último es con siete cuadros representando a cada día.

JUEGO N° 2

LA CHUPILLITA



Lugar: patio o aula

Material necesario: ninguno

Organización: grupo pequeño de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Estimular la coordinación motriz fina y la pinza digital en los niños y niñas.

☼ Desarrollo del juego

Los participantes se agarran suavemente de su propia piel en la parte superior de la mano con los dedos pulgar e índice, hasta hacer una torre de manos, alternada una con otra; las manos se deben mover para arriba y para abajo, mientras todos repiten:

☼ Niña: _ ¡Chupillita, Chupillita!

☼ _ ¿Qué es de la gallinita?

☼ Niño: _ ¡Se fue a poner un huevito!

☼ Niña: _ ¿Qué es del huevito?

- ☼ Niño: _ ¡Se comió el padrecito!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es del padrecito?
- ☼ Niño: _ ¡Se fue a celebrar misa!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es de la misa?
- ☼ Niño: _ ¡Se hizo polvo y ceniza!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es de la ceniza?
- ☼ Niño: _ ¡Se hizo jabón!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es del jabón?
- ☼ Niño: _ ¡Se fue a lavar ropa mamita!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es de la ropa?
- ☼ Niño: _ ¡Se fue en el agua!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es del agua?
- ☼ Niño: _ ¡Se secó!
- ☼ Niña: _ ¿Qué es del secado?
- ☼ Niño: _ ¡Se voló!
- ☼ Niña: _ ¿Qué hizo mamita?
- ☼ Niño: _ ¡Arroz con leche!
- ☼ Niña: _ ¿Con qué tapó?
- ☼ Niño: _ ¡Con las uñas del gato!
- ☼ ¡Mishiringato! _ ¡Mishiringato!

El juego termina cuando se desarma la torre.

Variante: Con los niños/as más pequeños solo se puede corear “la chupillita, la chupillita.....” realizando el mismo movimiento.

Se pueden formar grupos para jugar la chupillita, el grupo que dure más con la torre de manos gana.

JUEGO N° 3

LA SOGA



Lugar: patio

Material necesario: sogas largas

Organización: grupo pequeño de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y rescatar las canciones de las abuelas.

❁ Desarrollo del juego

Juego que se lleva a cabo con una soga más o menos larga, que la agitan dos niñas, una en cada extremo de ella, las niñas que sujetan los correspondientes extremos le dan vueltas y más vueltas, mientras otra u otras saltan por encima y bajo ella.

- ❁ Las jugadoras entran en el juego por un extremo
- ❁ Se sitúan en el centro de la cuerda y saltan de manera que ésta les pase por debajo de los pies y por encima de la cabeza
- ❁ Para después salir del juego por el extremo contrario al que entraron.

- ⊗ Y así se salta una y otra vez, por turnos, de uno en uno, ya que habiendo saltado la última de la fila de las jugadoras, vuelve a entrar en juego la primera.
- ⊗ Cuando alguna falla, cambia su sitio por una de las que dan movimiento a la soga.
- ⊗ Tiene varias maneras de jugarse y siempre las niñas acompañan los movimientos o saltos con algunas letrillas las que, muchas veces, se han generado en los patios.
- ⊗ Se conocen varias formas de saltar, las cuales tienen sus nombres, entre ellas la culebrita o cunita, llamada así porque se mueve el cordel haciéndolo ondular a ras del suelo y las niñas (os) saltan por encima; el chocolate, bate, bate, en el cual participan varias (os) usando una cuerda larga, la que se bate muy ligero.

Y repiten:

Bate, bate, chocolate

con harina y con tomate.

Bate, bate, chocolate

la bandera de combate.

Variante:

Quienes baten cantan en coro:

Monja,viuda,soltera, casada.

Monja,viuda, soltera y casada...

Hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente. Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.

JUEGO N° 4

EL FLORÓN



Lugar: patio, aula.

Material necesario: piedra pequeña

Organización: grupo pequeño de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Desarrollar la atención y aprender costumbres y tradiciones.

🌀 **Desarrollo del juego**

Se colocaban en círculo todas las personas que querían jugar, o bien en hilera. A continuación, una de ellas, que permanecía de pie, coge piedra pequeña y se la colocaba entre las dos manos, que se mantienen juntas y estiradas, procurando que el canto quedara bien sujeto y que no se viera.

Después, todo el grupo comenzaba a cantar:

El florón está en mis manos,

en mis manos ya paso.

Por allí pasó, pero no lo vio.

Las monjitas carmelitas

Se fueron a Popayán

A buscar lo que han perdido

Debajo del arrayan

Donde está el florón

Hasta aquí el párvulo que llevaba el florón iba introduciendo sus manos entre las del resto del grupo y depositaba la pequeña piedra sin que se supiera entre las manos de quién la dejaba.

Se sigue cantando y señalando una a una a las jugadoras:

Florón, florón,

¿Quién la tiene?

El niño o niña a la que se señalaba en el momento que acababa la canción era la que debe adivinar en las manos de quién estaba el florón que, por otra parte, podía haber quedado en las de quien repartía.

Si lo acertaba, coge "el florón" y, de lo contrario, seguía en las manos de la primera persona que se había hecho con él hasta que, en una nueva ronda, alguien acertaba dónde estaba "la china".

JUEGO N° 5

EL LIRÓN LIRÓN



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo pequeño de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Desarrollar la memoria y aprender costumbres y tradiciones-

🌀 **Desarrollo del juego**

- 🌀 Dos niños se colocan uno frente a otro y se toman de las manos.
- 🌀 Cada uno debe elegir una fruta que lo represente, por ejemplo: el uno es manzana y el otro uva.
- 🌀 El resto de niños debe pasar por debajo de las manos de los dos niños, mientras ellos recitan los siguiente:

Lirón, lirón,
dónde viene tanta gente
de la casa de San Pedro,
una puerta se ha caído
mandaremos a componer
con qué plata ,
qué dinero
con las cáscaras de huevo
que pase el rey ,
que ha de pasar
que el hijo del conde se ha de quedar.

- ⊗ Se retiene a un niño y se le pide en secreto que escoja una fruta, por ejemplo: manzana o uva.
- ⊗ Según la elección el niño se pondrá detrás del niño manzana o uva, hasta que todos los formen una fila ya sea detrás de uno o de otro integrante del "puente". Finalmente, cada fila tira para su lado. La fila que se rompe o se cae pierde.

JUEGO N° 6

JUGUEMOS EN EL BOSQUE



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Desarrollar motricidad gruesa, comprender acciones y reacciones

❁ **Desarrollo del juego**

Se arma una ronda y un niño hace de lobo. Coro:

- ❁ Jugamos en el bosque hasta que el lobo esté,
- ❁ si el lobo aparece entero nos comerá. –
- ❁ ¿Qué estás haciendo lobito? Lobo:
- ❁ Levantándome de la cama.
- ❁ Se repite la primera estrofa y se pregunta al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir: desayunar, lavarse los dientes, bañarse, vestirse.
- ❁ Cuando el lobo está listo para salir, corre a agarrar a los niños.

JUEGO N° 7

BUENOS DÍAS MI SEÑORÍA, MANTANTIRUTIRULÁ



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Desarrollar motricidad gruesa, lenguaje, memoria, mediante la canción y el juego.

Desarrollo del juego

- ☼ Para esta ronda se forman dos filas, una frente a otra de niños tomados de las manos que cantan:
- ☼ Fila 1: Buenos días mi señorita mantantirutirulá.
- ☼ Fila 2: ¿Qué desea mi señorita, mantantirutirulá?

- ⊗ Fila 1: Yo deseo a una de sus hijas(os), mantantirutirulá.
- ⊗ Fila 2: ¿A quién de ellas (ellos) la desea mantantirutirulá? Se señala una de las personas que está en el otro bando.
- ⊗ Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, mantantirutirulá?
- ⊗ Fila 2: En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, mantantirutirulá.
- ⊗ Fila 1: Ese oficio no le gusta, mantantirutirulá (o sí le gusta, dependiendo de lo que diga el niño/niña)
- ⊗ Fila 2: (Si no le gusta se repite la oferta) En el oficio de barrendera, mantantirutirulá.
- ⊗ Fila 1: (Si el oficio sí le gusta) Ese oficio si le gusta, mantantirutirulá.
- ⊗ Entonces daremos la vuelta entera con la niña/o en la mitad. Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña/o más bonita/o del Colegio Guayaquil.

Si a la niña o niño no le gusta el oficio, se continúa hasta dar con actividad que le que le agrade.

JUEGO N° 8

EL PATIO DE MI CASA.



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Incentivar el compañerismo y resaltar los valores ancestrales

🌀 **Desarrollo del juego**

- 🌀 Se forma una ronda. Cuando la canción dice "agáchate" los niños se agachan y luego se levantan.

Canción:

El patio de mi casa es muy particular,

cuando llueve se moja sola la mitad.

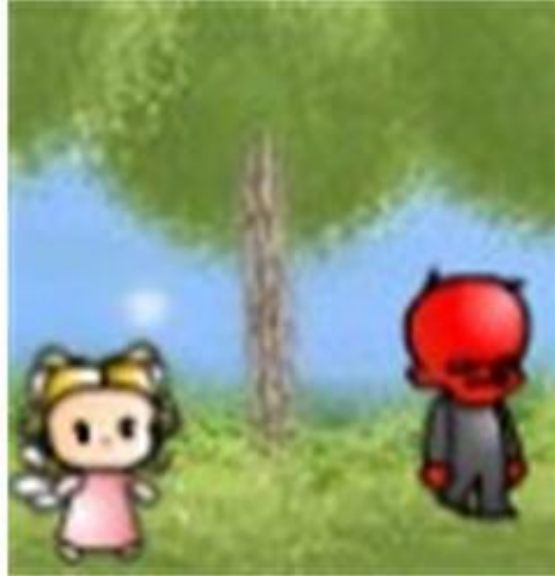
Agáchate y vuélvete agachar

que a las agachaditas sabes bailar.

H, I, J, K, L, M, ÑA, Si usted no me quiere, mi maestra, me querrá.

JUEGO N° 9

LOS COLORES.



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Desarrollar motricidad gruesa, comprender acciones y reacciones

☼ **Desarrollo del juego**

Cada niño escoge un color distinto.

Una persona debe asumir el papel de ángel y otra de diablo, entonces dicen:-

- ☼ Tun, tun...
- ☼ Niños: ¿Quién es?
 - El ángel con su capa de oro.
- ☼ Niños: ¿Qué desea?
 - Un color
- ☼ Niños: ¿Qué color?

- Blanco. (Se consulta si existe ese color).
- ☼ Si no hay, se contesta:
 - Pase cantando.
 - Tun tun...
- ☼ Niños: ¿Quién es?
 - El diablo con sus 10 mil cachos.
- ☼ Niños: ¿Qué desea?
 - Un color
- ☼ Niños: ¿Qué color?
 - Amarillo. Si hay este color el niño o la niña se pone detrás formando una cadena humana.

Para al final medir la fuerza de los dos grupos se traza una línea entre la cadena del diablo y la del ángel. Gana quien se impone y no cruza la línea que separa el límite.

JUEGO N° 10

LOS ENSACADOS



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Coordinar su cuerpo, resaltando la importancia de este juego

Desarrollo del juego

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

JUEGO N° 11

PÁJARA PINTA



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Incentivar el compañerismo y afecto con los que le rodean

Desarrollo del juego

Juego de rueda con una niña al centro. Las otras niñas giran y cantan la primera estrofa; se detienen y la niña del centro canta la segunda estrofa y hace lo que el texto indica delante de una de las niñas del círculo que ha escogido para que la sustituya.

Estaba la pájara pinta
sentadita en el verde limón;
con el pico recoge la hoja,

con las alas recoge la flor.

¡Así, cuando la veo yo!

Me arrodillo a los pies de mi amante,
fiel y constante.

Dame una mano,

dame la otra,

dame un besito

que sea de tu boca.

JUEGO N° 12

TROMPO



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Estimular la motricidad fina y la atención viso manual

Desarrollo del juego

Se hacían 2 líneas de monedas, una de salida y otra de llegada, y con el trompo se debía llevar la propia moneda hasta la otra línea (meta). También se podía llevar la moneda de algún compañero y si la llevaba a la meta se la ganaba.

JUEGO N° 13

EL GATO Y EL RATÓN



Lugar: patio.

Material necesario: ninguno

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Relacionar diferentes nociones y analiza las oraciones.

✿ **Desarrollo del juego**

Se hace un círculo grande entre todos los jugadores, tomados de las manos y se escogía el gato quién quedaba fuera del círculo, se escogía el ratón, que iba dentro del círculo. Comenzaba el juego:

- ✿ ¡Ratón, ratón!
- ✿ ¿Qué quieres gato bribón?
- ✿ ¡Comerte quiero!
- ✿ ¡Cómeme si puedes!

☼ ¿Estás gordito

☼ ¡Hasta la punta de mi rabito!

Y ahí comenzaba la persecución del gato al ratón. El gato trataba de entrar al círculo y los otros jugadores le impedían, protegiendo al ratón. Si finalmente lo agarraba, otros jugadores debían ser seleccionados para hacer de gato y ratón.

JUEGO N° 14

LAS CANICAS



Lugar: patio.

Material necesario: bolas

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Estimular la motricidad fina y la atención viso manual

Desarrollo del juego

- ☼ **El bombardero:** Traza un círculo de unos 30 cm. en el suelo donde los participantes colocarán igual números de canicas en el centro. Luego, entre los participantes sortearán los turnos de salida. El que saque más canicas del centro se queda con las canicas y gana el juego.
- ☼ **El círculo:** El más antiguo de este juego. Consiste en trazar dos círculos donde irán colocadas la canica del lanzador y las canicas de todos los participantes. El que derribe más canicas de sus adversarios gana el juego.
- ☼ **El túnel:** Esta variante del juego es el más preferido. Consiste en introducir una canica en un agujero a una distancia larga de la partida del lanzador. Los lanzamientos se pueden realizar por turnos, espacio de tiempo o por la cantidad de canicas a lanzar.

JUEGO N° 15

LA GALLINITA CIEGA



Lugar: patio.

Material necesario: pañuelo

Organización: grupo grande de niños de pre-básico en la edad de 3 a 4 años

Objetivo: Orientarse en el espacio que le rodea

☼ **Desarrollo del juego**

Un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, es la gallina ciega. Pregunta, respuesta y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor.

- ☼ -Gallinita ciega,
- ☼ ¿Qué se te ha perdido?
- ☼ -Una aguja y un dedal.
- ☼ -Pues da tres vueltas
- ☼ y lo encontrarás.
- ☼ Una, dos y tres.

⊗ Y la del revés.

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obliga a dar las tres vueltas con la del revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.

3.5 RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Talleres juegos	Se integran				Rescatan valores sociales				Valores culturales				Fomentan identidad				SON COOPERATIVOS				AYUDAN A LA SOLIDARIDAD				Se adecuada a la planificación			
	S	R	A	N	S	R	A	N	S	R	A	N	S	R	A	N	S	R	A	N	S	R	A	N	S	R	A	N
Juego 1	X				X				X					X					X					X				
Juego 2	X				X				X					X					X					X				
Juego 3	X				X				X					X					X					X				
Juego 4	X				X				X					X					X					X				
Juego 5	X				X				X					X					X					X				
Juego 6	X				X				X					X					X					X				
Juego 7	X				X				X				X						X					X				
Juego 8	X				X				X					X					X					X				
Juego 9	X				X				X					X					X					X				
Juego 10	X				X				X					X					X					X				
Juego 11	X				X				X					X					X					X				
Juego 12	X				X				X					X					X					X				
Juego 13	X				X				X					X					X					X				
Juego 14	X				X				X					X					X					X				
Juego 15	X				X				X					X					X					X				

S= SIEMPRE
R= RARA VEZ
A= A VECES
N= NUNCA

- Se ejecutó diálogos informales con la maestra y el Director del plantel, para animarlos a la implantación de la propuesta la cual fue aceptada y hubo la inclinación de apoyar en todo lo necesario.
- Para aplicar la propuesta se dio a conocer la importancia del manual de juegos tradicionales, a los padres de familia, maestra y director, en una reunión planificada.
- Se capacito a la maestra en todos los juegos tradicionales que se puede impartir a niños y niñas de 3 a 4 años, que ese pueden utilizar en el aula y que propicien los aprendizajes en la misma.
- Los juegos propuestos, no tuvieron inconvenientes el momento de la ejecución, pues los niños y niñas respondieron de una forma adecuada, salvo momentos en los infantes por estar acostumbrados a la escolarización, tenían el temor de realizar actividades libremente.
- De esta manera el resultado general de la aplicación del manual para fomentar juegos tradicionales en el Centro infantil Gaspar Mariotti, fue oportuna y práctica. Frente a lo cual se observó resultados óptimos y alentadores, en lo que la investigadora siente una gran satisfacción de poder ayudar a niños y niñas de este sector.

3.6. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Para validar la propuesta se siguió un cronograma de actividades que consistía en averiguar las opiniones de expertos, de la maestra, el director, espacio físico.

3.6.1. CRONOGRAMA DE LA VALIDACIÓN

FECHA	TEMA	RECURSOS	RESPONSABLES
4 DE ABRIL	Aplicación de encuestas a los Padres de familia	Material pre elaborado	TESISTA
6 ABRIL	Encuestas al Director y docentes	Cuestionarios	DIRECTOR, DOCENTES, PADRES DE FAMILIA TESISTA
11-15 ABRIL	Análisis de resultados	Encuestas , Entrevistas Fichas de observación.	TESISTA
18 DE ABRIL Al 6 MAYO	Elaboración de manual para fomentar juegos tradicionales.	Bibliografía, Recursos didácticos.	TESISTA

9 DE MAYO	Presentación de la propuesta	Manual de juegos	TESISTA MAESTRA DIRECTOR
11 DE MAYO	Actividades de socialización con los niños, niñas mediante cuentos, juegos.	Carteles Títeres	TESISTA MAESTRA
16-20 MAYO	Juegos en el aula.	Bolas, pañuelos	TESISTA
23--27 MAYO	Juegos en el patio.	Material del medio	TESISTA
31 DE MAYO	Día del niño	Payasos títeres Juegos	TESISTA MAESTRA
3 DE JUNIO	Evaluación de aprendizajes	Dialogo con los párvulos.	TESISTA MAESTRA.

3.6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Se fomentó la práctica de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación
- Se mejoró el desarrollo integral en los niños de 3 a 4 años permitiendo relacionarse de forma segura y con valores culturales en el entorno que le rodea.
- Mediante el diseño del presente manual se ha fundamentado teóricamente el proceso de enseñanza aprendizaje para fomentar los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 a 4 años.
- Se logró que la docente trabaje con los juegos tradicionales ya que así se fomenta la identidad cultural, en los párvulos y puedan desenvolverse adecuadamente en el medio que les rodea, aprender las costumbres de su tierra.
- Se realizó una evaluación de los párvulos con respecto a los juegos tradicionales y la incidencia que tiene en su proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se concientizó en los padres de familia la importancia de rescatar juegos tradicionales, y que sus hijos mediante ellos se desarrollen integralmente y fomenten valores importantes para su futuro.

- Se concluye que el trabajo de investigación aportó considerablemente en rescatar juegos tradicionales olvidados, y por ende fomentó valores de identidad y cultura en los docentes, padres de familia, sobre todo en los infantes.

RECOMENDACIONES

- Aplicar el manual para fomentar juegos tradicionales en los próximos años en el Centro Educativo Gaspar Mariotti de la ciudad de Salcedo.
- Se recomienda utilizar el manual de juegos tradicionales para desarrollar las diferentes destrezas en los niños y niñas de diferentes centros educativos.
- Sugerir la aplicabilidad en otros centros educativos para lo cual se tendrá que realizar ciertas modificaciones acorde a la realidad de cada institución.
- Se recomienda a la Universidad Técnica de Cotopaxi realizar investigaciones sobre juegos que se pueden aplicar en los niños de 3 a 5 años, que puedan mejorar su aprendizaje y relación con el medio que lo rodea.
- Las diferencias individuales de los alumnos y alumnas hicieron que las actividades lúdicas propuesta sean de una forma personalizada.

4.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- **ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.** Ministerio de Educación. Quito Ecuador 2010. Pág. 7
- **CAJIAO, Francisco.** La piel del alma. Cuerpo. educación y cultura. Mesa Redonda. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá. 1996. Pág.28.
- **COMPONENTE CURRICULAR PREESCOLAR,** EB/Probec. Quito. Ecuador 2002. Pág. 2, 51
- **CURRÍCULO INSTITUCIONAL EDUCACIÓN INICIALISBS,** Primera edición. Quito-Ecuador 2007 Pág. 7, 20.
- **DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA,** editorial Ramón Sopena. S.A. 1978 Barcelona España Pág. 375
- **EDUCACIÓN INICIAL MÓDULO 1,** DINADEP. primea edición 2010 Quito. Ecuador.Isenberg y Quisenbery Pág. 60
- **GAGNE, Roberto.** Planificación de la enseñanza. editorial. Tillas. México. 2009 Pág.9
- **JAMES, L. Kuethe.** Los procesos de Enseñar y Aprender. Editorial: Paidos Buenos Aires. Argentina 1976 Pág. 13
- **MARTÍNEZ,** Zarandona.Irene consultado 2010. Hora 8:30 <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>
- **NEEF,Max** en Saber y Comprender.Universidad Austral de Chile. Valdivia. Chile (2003:10)
- **REFERENTE CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN UNICIAL NIÑOS DE CERO A CINCO AÑOS,** SOHO. Evolución y Concepto. Quito. 2002 Pág. 22, 23
- **REFORMA CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA,** Eb/Prodec, Tercera edición. Quito Ecuador 1999. Pág. 27, 16

- **SANCHEZ, LLENA.** Alfonso. "Enseñanza y Aprendizaje". 1988 Pág. 40-41.
- **CARVALLO,Ramos.Yeni.** La clase de Educación Física en el Nivel Preescolar. MÉXICO 1982. PAG 47
- **PACHECO, RODRIGO.** Educación Física y recreación infantil. San José. Costa rica. 1983

VIRTUAL

- **HUIZINGA** (1987):<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- **KUETHE, James L.** Manifiesta “enseñar es producir aprendizaje” 1976:13) wikipedia.org/wiki/Aprendizaje.(2011:4)
- **SULECIO DE ÁLVAREZ, Mónica** (2011: 3) consultado marzo hora 20:00 http://animacionalaectura.blogspot.com/2006_02_01_archive.html
- wikipedia enciclopedia libre electrónica (marzo 2011)
- **JUEGOS MULTICULTURALES:** 225 juegos tradicionales para un mundo global Escrito por Jaume BantulàJanot, Josep María Mora Verdeny (103): http://scholar.google.com.ec/scholar?hl=es&q=juegos+tradiconales&btnG=Buscar&lr=&as_ylo=&as_vis=0

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **ARMAS. R. F.** "Currículo Preescolar". Ecuador 1998.
- **BANDET. J.** "Enseñar a través del juego". Editorial Fontanella. Barcelona (1975)
- **DE BORJA SOLÉ. M .** "El juego infantil. (Organización de las ludotecas)". Ediciones Oikos-Tau. S.A. Barcelona. (1980)
- **DECROLY. Y MONCHAMP.** "El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata. España (1986).
- **GARVEY. C.** "El juego infantil". Serie Bruner. Ediciones Morata. España (1981).

- **MIES.** Ministerio de Inclusión Económica y Social. "Revista Desarrollo Infantil" Ecuador. 2008.
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA,** imprenta del MEC, primera edición Quito Ecuador. 1991
- **MONTESSORI** María Pedagogía y Psicología Infantil, Editorial Cultural S.A. España 1995
- **MOYTES. J.R.** "El juego en la educación infantil y primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata. Madrid (1990)

VIRTUAL

- www.amigosenmarcha.tripod.com
- Importancia de la Educación Mental. ROMANCE SOLÁ, M^oTeresa:Juegos de Patio.2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona, España. <http://www.guiainfantil.com/educación/motivación/voluntad.htm>(20 de Mayo 2011)
- Estimulación Temprana http://www.monografias.com/trabajos32/estimulación_temprana.shtml (20 de Mayo 2011)
- Educación <http://www.edufuturo.com/educación.php> c=20209(20 de Mayo 2011)
- http://www.mailxmail.com/curso-influencia-musica-alumnos/experiencias_musicales-educacion-basica-1(20 de abril 2011) - Educar Jugando,
- http://www.educando_y_jugando.blogspot.com/(21 de abril 2011)
- <http://www.slideshare.net/guest97e56/método-montessori-405343> 'estimulación temprana'(19 de marzo 2011)
- <http://www.elviajerosuizo.com/resources/Pesta-descñpcion.pdf> "centro experimental el Pesta" (19 de marzo 2011)
- <http://www.espaciologopedico.com/articulos2.php?ld-articulo=196> "método Montessori" (20 de marzo 2011)

ANEXOS