



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

### CARRERA: LICENCIATURA EN PARVULARIA

**“ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”.**

Tesis de grado presentada previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la educación Carrera Parvularia.

**Postulante:**

Herrera Vargas Juan Carlos

**Directora:**

Lcda. Coello Silvia Mercedes.

Latacunga-Ecuador

2010.

## **AUTORIA DE LA TESIS**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”**. Son de exclusiva responsabilidad del autor.

Latacunga, Agosto del 2010

Juan Carlos Herrera Vargas

CI. 050232510-3

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de directora del trabajo de investigación, sobre el tema: **“ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”**. **HERRERA VARGAS JUAN CARLOS**, egresado de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, carrera de licenciatura en Parvularia, considero que el informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Concejo de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Agosto del 2010

Lcda. Coello Silvia Mercedes

**DIRECTORA**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

---

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, el postulante JUAN CARLOS HERRERA VARGAS, con el título **“ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”** ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Noviembre 10 del 2010.

Para constancia firman:

.....  
Lcda. Rosario Elizabeth Cifuentes Ch.  
PRESIDENTE

.....  
Lcdo. Roberto Herrera  
MIEMBRO

.....  
PROFESIONAL EXTERNO

.....  
Lcda. Msc. Silvia Villavicencio  
OPOSITOR

## **AGRADECIMIENTO**

“No hay logro más grande que aquel que es alcanzado con el sudor de tu frente”

**AUTOR: ARISTOTELES.**

Al culminar mis estudios agradezco a dios por ser mi guía espiritual, a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haberme brindado la oportunidad de triunfar.

Un sincero agradecimiento a la Lcda. Silvia Coello quien con mucho acierto me guió en el proceso de realización de este trabajo de investigación

A mi esposa por su ayuda y apoyo a lo largo de mis años de estudio.

Es mi obligación el impartir mis conocimientos en el futuro a quienes han sido motivo de esta investigación y a la comunidad.

## **DEDICATORIA**

Todo el esfuerzo realizado para culminar mis estudios y cumplir así con uno de mis objetivos va dedicado a las persona con las que he compartidos momentos duros y momentos de felicidad quienes con amor y comprensión me han enseñado a luchar por mis ideales y procurar ser cada día un mejor hombre, padre, esposo y profesional mi esposa y mis pequeñas hijas.

**JUAN CARLOS**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y  
HUMANISITICAS

Latacunga-Ecuador

---

**TEMA: “ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”.**

**Autor:**

Juan Carlos Herrera Vargas

## RESUMEN

4

# TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ADMINISTRATIVE, HUMANISTIC AND HUMAN SCIENCE CARRERA

Latacunga-Ecuador



---

**TOPIC: “ ELABORATION AND APPLICATION OF A TRADITIONAL GAME HANDBOOK FOR THE GROSS MOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 5 UP TO 6 YEARS OF AGE FROM THE CLUB ROTARIO SCHOOL”.**

**Author:**

Juan Carlos Herrera Vargas

## SUMMARY

The following research contains essential aspects for the gross motor development of children of the first school year from the Club Rotario school, due to the great kids' acceptance of games. In the first instance this was taken place in the Club Rotario School in Latacunga; due to the fact of detecting kids issue on

how to acquire new knowledge formulating clear, measurable and reachable goals.

Moreover it's based on theoretical –practical, through crucial information which allowed to perform this traditional game handbook for the development of gross motor on kids from 5 up to 6 years of age.

On the other hand toddlers from their first life manifestation are free beings who enjoy games where they can experience all sorts of types of sensations and experiences; no doubt we can take advantage of this source to develop stimulus directed to certain body parts to strengthen the muscle tonicity and psychomotor coordination, in this way to merge them to build up in different tasks and solution diverse issues likewise advance in different areas.

## ÍNDICE

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁG</b>
PORTADA	I
AUTORÍAS	II
AVAL DEL DIRECTOR	III
AVAL DEL TRIBUNAL	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
RESUMEN	VII
SUMMARY	VIII



ÍNDICE	IX
INTRODUCCIÓN	XI

## CAPITULO I

1. FUNDAMENTACION TEORICA DEL OBJETO DE ESTUDIO	1
1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	
1.2 MARCO TEORICO	3
1.2.1 MODELO PEDAGÓGICO	
1.2.1.1 MODELO PEDAGÓGICO TRADICIONAL	4
1.2.1.2 MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVÍSTA	
1.2.1.3 PROPUESTA DE EDUCACIÓN PARA LA EMANCIPACIÓN	5
1.2.1.3.1 Objetivos	
1.2.1.3.2 <i>¿PARA QUÈ EDUCAR: ENSEÑAR – APRENDER?</i>	6
1.2.1.3.3 <i>¿QUÉ EDUCAR: ENSEÑAR – APRENDER?</i>	
1.2.2 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	7
1.2.2.1 LA ENSEÑANZA.	8
1.2.2.2 EL APRENDIZAJE	
1.2.3 PSICOMOTRICIDAD	
1.2.4 ESQUEMA CORPORAL	9
1.2.4.1 LATERALIDAD	
1.2.5 EQUILIBRIO	12
1.2.6 CONTROL POSTURAL	13
1.2.7 RELAJACION	15
1.2.8 DIRECCIONALIDAD	17
1.2.9 TONO MUSCULAR	

1.2.10. MOTRICIDAD GRUESA	19
1.2.11 JUEGO TRADICIONAL	20

## **CAPITULO II**

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA	23
2.1 CARACTERIZACION DE LA INSTITUCION	
2.2 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	26
2.3 PROPUESTA	30
2.4 JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA	31
2.5 OBJETIVOS	
2.6 IMPORTANCIA PEDAGOGICA	32
2.7 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	
2.8 PRESENTACION DE LA PROPUESTA	34
2.9 IDENTIDAD CULTURAL DE LOS JUEGOS.	35
2.10 INDICE DEL MANUAL	36
2.11 DESARROLLO DEL MANUAL	37

## **CAPITULO III**

3. VALIDACION DE LA PROPUESTA	70
3.1 PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA	
3.2 RESULTADOS DE LA PROPUESTA	74
3.3 ANALISIS DE LOS RESULTADO DE LA PROPUESTA	76
3.4 CONCLUSIONES	80
3.5 RECOMENDACIONES	
 BIBLIOGRAFIA	 81

## **INTRODUCCIÓN**

La labor de los docentes es impartir enseñanza con vocación y creatividad, estimulando de los sentidos de los párvulos mediante nuevos métodos más creativos y atractivos para el infante desarrollando nuevas herramientas para conocer a los estudiantes, dándoles la oportunidad para lograr con éxito su experiencia de aprendizaje.

La falencia encontrada en la institución educativa al plantear nuevos conocimientos en los niños/as del primer año de educación básica, es enfrentada con una nueva metodología como es el juego transmitiendo un nuevo conocimiento de una forma alegre y divertida , mientras que el infante hace lo que más le gusta que es jugar y divertirse, de modo que rescatemos en la memoria de los adultos la necesidad de volver a poner en práctica juegos propios de nuestra infancia para resolver problemas que se plantean en la sociedad de manera efectiva.

En base a lo indicado la realización del presente proyecto de investigación fue diseñar un MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PROPIOS DE NUESTRO PAIS, para el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños/as.

Es importante el presente trabajo investigativo para contribuir con el incremento de la calidad de la educación especialmente con los niños y niñas de los primeros años de educación básica que requieren de actividades lúdicas propias de nuestro país para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Las técnicas de investigación que nos ayudaron a recopilar la información durante el desarrollo de la investigación son: encuesta, entrevista y ficha de observación.

Aplicada a una población de 129 niños y niñas, el señor director de la institución, los maestros de los primeros años de educación básica y 129 padres de familia.

Los contenidos de la presente investigación constan de tres capítulos:

CAPÍTULO I; en el cual se describen los antecedentes investigativos, el marco teórico acerca del juego en toda su extensión, y su influencia como instrumento de desarrollo de la motricidad gruesa y proceso de enseñanza aprendizaje, señalando aspectos científicos y sustentables de cada una de las actividades propuestas en la práctica de la elaboración del Manual de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas.

CAPÍTULO II; Señala el diseño de la propuesta, la caracterización de la institución, análisis e interpretación de resultados, conclusiones del presente trabajo y la descripción de la propuesta.

CAPÍTULO III; Finalmente consta la validación de la presente propuesta, el plan operativo, los resultados de la propuesta, análisis de los resultados de la propuesta, conclusiones y recomendaciones del presente trabajo.

Se concluye con la presentación de referencias bibliográficas y anexos.

## **CAPITULO I**

### **1. FUNDAMENTACION TEORICA DEL OBJETO DE ESTUDIO**

#### **1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Partiendo del juego como fenómeno inherente al ser humano, y continuando con diferentes posturas de análisis respecto de este tema, podremos descubrir diferentes relaciones entre este fenómeno la educación y aprendizaje. Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en

generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo.

SHILLER"(2007 pag201-202). "El hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega"

Por lo mencionado se piensa que el juego para el hombre es como la esencia de su ser lúdico que todos tenemos dentro, dando lugar a recuerdos que se evocan a nuestra niñez, recordar cuando junto a nuestros amigos dejábamos volar nuestra imaginación para inesperadamente meternos dentro de un mundo mágico donde solo teníamos que imaginar y todo se hacía realidad

El origen de estos juegos es contemporáneo al de las sociedades. Constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su primer uso a los dioses. Luego quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños. Como ejemplo podemos mencionar: la mancha, la pelota, el trompo, la rayuela, las bolitas, la payana.

El desarrollo ininterrumpido del hombre, unido a una creciente sociabilización en todas las esferas de la vida, llevaron al surgimiento de formas recreativas, que posteriormente se conocieron con el nombre de **JUEGOS**. Estos primero servían como medio de comunicación porque permitían la transmisión de conocimientos de una generación a otra habilidades de caza, la pesca, el combate y disímiles experiencias. En la medida que la humanidad pasaba de una formación socio-económico a otra, los juegos fueron cambiando, algunos se transformaron teniendo un enriquecimiento de sus elementos técnico-tácticos y otros desaparecieron.

No debemos olvidar la importancia que dieron algunas civilizaciones a los juegos, tal es el caso de la cultura griega donde los juegos eran algo esencial para el ser humano, de ahí el legado que dejaron a la historia de la humanidad, "**Los juegos Olímpicos**".

En la trayectoria de todo ser humano, el juego ha cumplido y cumple una cierta utilidad, sea como cauce para un exceso de energía vital o a un impulso congénito de imitación o como ejercicios preparatorios de la vida o como deseos de relajamiento o como forma de dominio personal, como búsqueda del deseo de poder dominar, de competir o de fantasear, el juego puede ofrecer cada una de estas posibilidades.

En la actualidad las personas han retomado los juegos como una forma sana de mejorar su calidad de vida, es a través de ellos que el hombre logra un gran nivel de satisfacción aprovechando al máximo y de forma divertida su tiempo libre, mediante la práctica de diferentes formas de ejercitación, esto permite estar en contacto con la naturaleza, desarrollar a pleno las condiciones físicas y mejorar sus cualidades básicas.

El juego es un sistema ficticio de reglas absolutamente obligatorias pero libremente aceptadas que tienen un fin en sí mismo, que no es material ni utilitario, que se ejerce libremente y aporta al ser humano múltiples sentimientos y experiencias educativas diferentes a las que puede acceder en la vida cotidiana.

La importancia de poseer tiempo libre y ocuparlo en actividades que nos ayuden a formarnos íntegramente, tiene un carácter preventivo para algunos de los males que aquejan a la sociedad moderna como la depresión, soledad, aislamiento, alcoholismo, sedentarismo, stress y otros.

Antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones trae consigo.

Todos tenemos del juego alguna idea más o menos acabada, podríamos hasta ensayar alguna aproximación basada ya sea en nuestras vivencias infantiles, juveniles y adultas, ya sea en alguna lectura que hayamos hecho sobre el tema. Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos y por lo menos en cuanto a la infancia se trata bastante más que mínima.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y aún negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que ha jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aún así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo - o casi todo - se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

## **1.2 MARCO TEORICO**

### **1.2.1 MODELO PEDAGÓGICO**

A lo largo de la historia de la pedagogía se han desarrollado diferentes modelos que dieron lugar a diversas miradas o maneras de entender la enseñanza, el aprendizaje y por consiguiente, la evaluación. Estos modelos orientan y han orientado las prácticas de todo el proceso educativo.

El propósito de este apartado no es hacer un estudio exhaustivo de los modelos o enfoques pedagógicos que fueron desarrollándose en el tiempo. Nos limitamos únicamente a describir los aspectos más generales y esenciales de cada uno de ellos. Por lo tanto, será necesario resaltar los rasgos que los identifican y los diferencian entre sí.

Metas	objetivos
Método	Estrategias
Desarrollo	Proceso educativo
Contenidos	Carácter información
Relación maestro	Alumno

#### **1.2.1.1 MODELO PEDAGÓGICO TRADICIONAL**



Este modelo apunta a una formación humanista mediante el buen ejemplo del maestro a quien le cabe un lugar de preponderancia puesto que es el encargado de transmitir a sus alumnos los contenidos de las disciplinas científicas. El alumno aprende como un receptor pasivo la información emitida por el profesor. Aprender consiste en repetir lo más fielmente posible las enseñanzas del profesor. Por esta razón, se valora la capacidad del alumno para reproducir los conocimientos transmitidos por el profesor durante un proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Esta evaluación hace hincapié en los resultados más que en los procesos y se apoya en pruebas que diseña el docente con el propósito de decidir si el estudiante está en condiciones de ser promovido o no al siguiente curso.

Metas	formación del carácter
Método	transmisioncita
Desarrollo	cualidades ataves de la disciplina
Contenidos	disciplina de la ciencia
Relación maestro	alumno vertical

### **1.2.1.2 MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVÍSTA**

En esta perspectiva pedagógica se incluyen varias corrientes, entre las cuales podemos mencionar:

Los trabajos de Dewey (2001 pag.23-24) “Sostiene que el propósito de la educación es que los estudiantes accedan al nivel superior de desarrollo intelectual”

Por lo enunciado se deduce que alumno como sujeto que aprende ocupa un lugar central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el maestro es un facilitador. Son los sujetos quienes construyen el conocimiento, desarrollan la curiosidad para investigar, la capacidad de pensar, de reflexionar y adquirir experiencias que posibiliten el acceso a estructuras cognitivas cada vez más complejas, propias de etapas superiores,

Metas	Estructuras mentales cognitivas
Método	Creación de ambientes aprendizaje
Desarrollo	Progresivo y secuencial Estamentales
Contenidos	Experiencias. Apoyo creativo
Relación Maestro	Alumno: Facilitador. Motivador

## **1. PROPUESTA DE EDUCACIÓN PARA LA EMANCIPACIÓN**

La educación es un proceso social que refleja y concreta los objetivos de reproducción ideológica, política y económica de una formación social. SUCHODOLSKY (pag7-8) expresa “Gracias al trabajo el hombre se desdobra no solo espiritualmente en la conciencia, sino también realmente al contemplarse y crearse”

Ante lo enunciado se analiza que todos los seres humanos somos útiles para si mismo y para el resto de la sociedad sin distinción de ningún tipo.

### **a. OBJETIVOS**

- 1.- Formar educandos para el trabajo y para la vida. Para una condición en la cual los que trabajan millones de seres humanos gocen del beneficio de su esfuerzo físico y espiritual, del fruto de su labor.
- 2.-Crear una Escuela para todos los niños y niñas, para todos los jóvenes de la ciudad y el campo, para todos los pueblos. Nadie quedará al margen de la educación. Una Escuela obligatoria, desde la educación inicial, en sus diversas modalidades, hasta el bachillerato.
- 3.- Educar gratuitamente en todos sus niveles y en la magnitud de la palabra.
- 4.- Desaparecer los privilegios y todo tipo de discriminación, social, étnica, de género, regional o por condición física.

5.- Fomentar la igualdad a todas las culturas de los pueblos del Ecuador, que contribuya al desarrollo, social, económico cultural y político de los pueblos, de su historia y sus culturas. La interculturalidad de la Escuela debe rebasar el hecho del aprendizaje en el idioma de los diversos pueblos.

### ***1.2.1.3.2 ¿PARA QUÈ EDUCAR: ENSEÑAR – APRENDER?***

#### ***Para la liberación del ser humano de la alienación a la que está sometido***

La actividad transformadora del ser humano sobre el mundo exterior produce valores en los que se refleja la esencia humana. Gracias a la producción material, una parte de la naturaleza se convierte en obra humana y en realidad humana. Por tal razón, el trabajo representa una actividad cuyo contenido no es sino la objetivación de la vida genérica del ser humano. Gracias al trabajo, ese ser humano en su relación con la naturaleza y con los otros seres humanos, se desdobra no solo espiritualmente en la conciencia, sino también materialmente al contemplarse y recrearse.

### ***1.2.1.3.3 ¿QUÈ EDUCAR: ENSEÑAR – APRENDER?***

La clase social que tiene el poder económico, dispone al mismo tiempo de todos los medios intelectuales que le permiten imponer su modo de pensar al conjunto de la sociedad. En tales circunstancias, la educación sirvió y sirve como instrumento de fortalecimiento del poder hegemónico de las clases privilegiadas, precisamente porque propaga una ideología en consonancia con dicho poder.

## **1.2.2 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

BANDURA (2003 pág. 113-113) comenta que “Ser capaces de educarse a sí mismo a lo largo de su vida es una virtud”.

Para aquellos que de manera incipiente se interesan por comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito y/o fracaso

escolar, es recomendable que se aproximen de manera previa al estudio de algunas variables que están implícitas en el mismo. El presente artículo describe algunas de las principales dimensiones del proceso de enseñanza aprendizaje, destacando sus condiciones y transformación, a través de la perspectiva de diferentes autores.

Al buscar las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y raras veces al papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad acaba donde empieza la de los maestros. Por su parte, los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, "la motivación para aprender", la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

#### **1.2.2.1 LA ENSEÑANZA.**

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia.

TEBAR (2006 Pág. 58-59) "El profesor se convierte en un mediador".

Por lo expresado se interpreta que este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

#### **1.2.2.2 EL APRENDIZAJE.**

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia aprender a leer, aprender conceptos. Dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo.

#### **1.2.3 PSICOMOTRICIDAD**

El término "**psicomotricidad**" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje.

#### **1.2.4 ESQUEMA CORPORAL**

El esquema corporal es la representación de cada quien, tiene su propio cuerpo en un estado de movimiento o reposo.

Según los especialistas el desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso depende de la maduración neurológica como de las experiencias que el niño tenga. Alcanza su pleno desarrollo hasta los 11-12 años

El esquema corporal es producto de un desarrollo progresivo ontogenético y a partir de las siguientes sensaciones:

##### **1.2.4.1 LATERALIDAD**

En el cuerpo humano se da la presencia de partes anatómicas pares y simétricas de forma global. A pesar de la simetría, en su uso funcional utilizamos preferentemente un lado frente al otro. Para el análisis de la Lateralidad, existen gran variedad de métodos que explican con gran imprecisión la definición del término. Así, cuando algunos autores tratan de definir el concepto, sólo indican preferencia frente a la mano, definiendo así: “diestro es un individuo que se sirve de la mano derecha en la mayoría de las circunstancias que implican la elección de una mano”; o bien “se denomina zurdo al individuo cuya mano izquierda es más hábil o al menos lo sería si no hubiera ninguna influencia externa que contrarrestase esa tendencia natural”. Sin embargo, otros autores consideran el término Lateralidad desde un punto de vista más amplio. Entre ellos, encontramos a Rigel, que lo define como “un conjunto de predominancias

particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo a nivel de las manos, pies, ojos y oídos”. Con lo cual, no es posible determinar la zurdería.

Atendiendo exclusivamente a la preferencia de una mano sobre otra, sino teniendo en cuenta todo el cuerpo. Por tanto, es un problema de control corporal, de toma de conciencia corporal y del concepto del espacio. En términos neurológicos, podemos hablar de que la Lateralidad es un estado superior de organización del funcionamiento del sistema nervioso.

#### **1.2.4.1.1 Tipos de Lateralidad**

**Lateralidad cruzada:** cuando predomina en un miembro del cuerpo el lado derecho y en otro el izquierdo (ojo izquierdo dominante) (mano derecha dominante).

**Lateralidad contrariada:** zurdos o diestros que por imitación u obligación utilizan la otra mano o pie.

**Lateralidad indefinida:** cuando usa indiferentemente un lado u otro, o duda en la elección. Este tipo, puede producir o no problemas de aprendizaje, ya que los niños que tienen esta lateralidad indefinida son inseguros y con reacciones muy lentas. Se produce el ambidextrismo, en el que no existe una dominancia manual manifiesta.

Factores que influyen o determinan la Lateralidad Podemos clasificarlos en tres grupos:

**Factores Neurofisiológicos:** dentro de los factores neurofisiológicos podemos encontrar dos teorías totalmente opuestas; una de ellas piensa que puesto que existen dos hemisferios cerebrales y se produce el dominio de uno frente al otro, se va a ver determinada la Lateralidad. En contraposición a esta opinión, otros autores indican que todas las actividades han de ser realizadas por ambos

hemisferios, por lo que aún no se ha podido determinar la incidencia o no de este aspecto, sobre la Lateralidad.

**Factores Sociales:** dentro de los factores sociales podemos destacar. La significación religiosa que antiguamente se forzaba el uso de la mano derecha, porque el uso de la izquierda se consideraba un pacto con las fuerzas malévolas y misteriosas, considerando la derecha como divina y pura.

En el lenguaje escrito, la escritura la realizamos de izquierda a derecha, de tal forma que, el zurdo, tapa lo que va escribiendo. En el lenguaje oral, diestro se ha considerado como algo bueno y zurdo como siniestro. De ahí expresiones como “es su ojito derecho” o se ha levantado con el pie izquierdo.

**Factores ambientales:** dentro de los factores ambientales podemos incluir los familiares forma de coger al bebé y mecerlo, mobiliario y utensilios, De tal forma que, la sociedad, está hecha y organizada para diestros, teniendo los zurdos grandes complicaciones para su adaptación a ella.

**Factores genéticos:** se ha podido constatar mediante diversos estudios clínicos que la preferencia lateral, en gran medida, viene determinada por la herencia, de tal forma, que, lateralidad de los hijos vendría influenciada por la de los padres. Todos los estudios que hemos encontrado, coinciden en que un tanto por ciento de niños zurdos nacidos de padres que también lo eran, fue de un 46%, mientras que si tan solo uno de los padres era zurdo, el porcentaje disminuía a un 17%, y a un 2% en el caso de que ambos padres fueran diestros. Estos porcentajes varían de unos estudios a otros pero todos confirman lo mismo. Actualmente se tiende a pensar que la Lateralidad viene determinada por un conjunto de todos los factores anteriormente expuesto.

### 1.2.5 EQUILIBRIO



Se denomina equilibrio al estado en el cual se encuentra un cuerpo cuando las fuerzas que actúan sobre él se compensan y anulan recíprocamente. Cuando un cuerpo está en equilibrio estático, si se lo mantiene así, sin ningún tipo de modificación, no sufrirá aceleración de traslación o rotación, en tanto, si el mismo se desplaza levemente, pueden suceder tres cosas: que el objeto regrese a su posición original equilibrio estable, el objeto se aparte aún más de su posición original equilibrio inestable o que se mantenga en su nueva posición equilibrio indiferente o neutro

En tanto, si bien el término goza de un amplio uso en distintas áreas, como ser la física, biología y la economía, en todas estas siempre referirá a algo que se mantiene en justa medida a pesar de las incidencias o contingencias.

En el campo de la física y la [ingeniería](#) encontramos tres tipos de equilibrios, el termodinámico que se refiere a la situación de un sistema físico en el cual sus factores externos y procesos internos no producen cambios de [temperatura](#) o presión. El químico se da cuando una reacción química de [transformación](#) se produce al mismo tiempo que su inversa y entonces no hay cambios en los compuestos. Y por último, el mecánico, es cuando las sumas de las fuerzas sobre todas las partes se anulan.

Por otro lado, el equilibrio para la biología está estrechamente relacionado con la teoría de la evolución de las especies, ya que sostiene que la especificación de un ser determinado, normalmente, se da luego de un tiempo de estabilidad y ausencia de cambios.

El equilibrio también ocupa un lugar destacado dentro de la ciencia económica también, entonces, se dice que una situación económica es equilibrada cuando la oferta y la demanda son iguales o los factores plausibles de provocar cambios se compensan entre sí dando una estabilidad. Algo que por ejemplo no está sucediendo en la actualidad económica mundial como todos ya conocemos.

#### **1.2.6 CONTROL POSTURAL**

El equilibrio constituye la base de la actividad relacional y el sustrato físico de la capacidad de iniciativa y de autonomía del niño, tan es así que muchos de los niños que, por una u otra razón, presentan dificultades en su equilibrarían, suelen ser tímidos, retraídos y excesivamente dependientes, quizá como consecuencia de las múltiples frustraciones y fracasos vividos con ocasión de experiencias que constituyen la base física de la capacidad de autonomía e iniciativa en cualquier niño: correr, saltar, trepar.

El control de la postura, y el equilibrio como forma habitual de mantener ese control son uno de los elementos que configuran el esquema corporal. Ambos se fundamentan en las experiencias sensorias motrices del niño o la niña y constituyen lo que se denomina el sistema postural.

La postura es la posición que adopta nuestro cuerpo para actuar, para comunicarse, para aprender, para esperar. La postura es (Ajuriaguerra, 1980). La postura está sostenida por el tono muscular. El equilibrio es el ajuste postural y tónico que garantiza una relación estable del cuerpo, a través de sus ejes, con la actividad gravitatoria a la que se ven sometida todos los elementos materiales, se basa en la propiocepción, la función vestibular y la visión, siendo el cerebro el principal coordinador de esta información. La postura se relaciona principalmente con el cuerpo, mientras que el equilibrio se relaciona principalmente con el espacio.

El sistema postural es de formación muy primitiva, ya que la vía vestibular es la primera vía sensorial en formarse, junto con las vías sensitivas. El aparato vestibular también llamado laberinto es un órgano no auditivo situado en el oído interno que sirve fundamentalmente para el control de la postura y el equilibrio, pero también para regular el tono muscular, los movimientos oculares y la orientación espacial. El aparato vestibular responde específicamente a la fuerza de la gravedad y a los movimientos de aceleración y desaceleración angular.

Las emociones son el resultado de la actividad postural. Las emociones vierten sobre la actividad postural una orientación propia extendiéndose a todo lo que es tónico; tanto en relación a las variables del tono del aparato muscular, de las

actitudes y del equilibrio como a las relaciones orgánicas. De este modo podemos reducir cualquier emoción a la forma en que el tono se genera, se manifiesta, se consume o se conserva. Para Wallon la emoción no es sino una respuesta centrípeta que desencadena una especie de corriente tónica que se propaga por todo el organismo generando una actitud que constituye el verdadero paso de lo fisiológico a lo psíquico a través del medio, pues la función inicial de la emoción no es sino la comunicación con los otros. La postura, pues, tiene un carácter significativo en cuanto que pone en relación a los individuos. Así la mera posición pasa a convertirse en gesto. Las actitudes posturales constituyen la manifestación de la emoción y la afectividad cuyo fundamento se encuentra en la actividad tónica. Sin duda a esto se refería Ajuriaguerra (1986) al hablar del diálogo tónico que se establece entre el recién nacido y su madre como primera conducta comunicativa del bebé que, mediante la actividad postural, expresa sus emociones de manera tónica. Se produce aquí una acomodación entre el cuerpo de la madre y el cuerpo del bebé que pone a ambos en comunicación. Las emociones constituyen el origen del lenguaje, pues, a través de la actividad tónica-postural, se ofrece al recién nacido la primera posibilidad de comunicación con el medio, lo que las convierte en las primeras manifestaciones sociales de relación.

El equilibrio y el control de la postura están en base de la autonomía motriz. Cualquiera de las habilidades motrices básicas (andar, correr, saltar, coger, lanzar) necesita, como requisito previo, un adecuado control de la postura y la automatización de las reacciones de equilibrio. Igualmente la relación con el espacio circundante, la orientación, necesita tener una clara y equilibrada referencia postural del propio cuerpo.

### **1.2.7 RELAJACION**

Los niños necesitan jugar y moverse, pero también necesitan momentos para calmarse y relajarse, descansar. Para ello existe juegos de relajación, lo cuales fomentan la tranquilidad,

Enseñar a los niños a relajarse desde edades tempranas, hará que se convierta en un habito y parte de sus vidas. Como adolescentes y adultos sabrán utilizar la relajación para disminuir tensiones, reaccionar con calma y eficacia ante cualquier situación.

### **BENEFICIOS DE LAS TÉCNICAS DE RELAJACIÓN:**

- En los niños la relajación sirve para distender el organismo y disminuir el estrés muscular y mental.
- Ayuda a aumentar la confianza en uno mismo, la memoria y la concentración, lo cual permite mejorar la calidad del aprendizaje.
- Tras una actividad intelectual o física mas o menos intensa, la relajación permite al niño alcanzar un estado de bienestar, tranquilidad y de concentración armoniosa para emprender su próxima actividad.
- Canaliza las energías de los niños, ajusta el nivel de activación y produce un bienestar global.
- Diversos estudios demuestran que también ayuda a vencer la timidez. En personas muy nerviosas, contribuye incluso en la intervención de tics y de otros síntomas relacionados con la ansiedad.
- También ayuda a enriquecer la sensibilidad y mejorar la calidad de sueño
- Mejora la circulación sanguínea, disminuye la angustia, los ataques de pánico y ayuda a eliminar el tartamudeo.
- En el caso de niños con asma, los ejercicios de relajación practicados con regularidad ayudan a prevenir las crisis y actuar más eficazmente durante las mismas.

### **FRECUENCIA**

Lo ideal es 20 minutos diarios. Pero en el caso de los niños, conviene fragmentar esta sesión en periodos más cortos.

## **ALGUNAS TÉCNICAS DE RELAJACIÓN**

**Contracción-distensión:** Técnica que consiste en contraer un músculo o un grupo de músculos durante unos segundos para luego aflojar la contracción progresivamente. Esta contracción máxima permite sentir la distensión del grupo muscular objeto del ejercicio.

**Balanco:** Técnica que consiste en imitar el movimiento de un balancín, de un columpio. Se trata de realizar un movimiento de vaivén de delante hacia atrás, o de derecha a izquierda. La parte del cuerpo que se está relajando por ejemplo:

Un brazo, una pierna, la cabeza debe estar distendida y blanda.

**Estiramiento-relajación:** Consiste en estirar progresivamente una parte de cuerpo, alargándola lo más posible. Debe mantenerse esa postura durante unos segundos y luego aflojar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando, sin que golpee. Después, se balancea ligeramente esa parte del cuerpo.

**Caída:** Consiste en dejar que la fuerza de gravedad actúe sobre el cuerpo. Luego de haber levantado una parte del cuerpo, la dejamos caer lentamente, resbalando sin que golpee. Se deja descansar esa parte durante unos segundos y luego se repite el movimiento dos o tres veces.

## **CONSEJOS ANTES DE UTILIZAR LAS TÉCNICAS DE RELAJACION**

- Sin duda, para realizar los ejercicios de relajación es necesario que la educadora se encuentre relajada. Por tanto es recomendable previamente

realizar estos ejercicios, ya que las sensaciones de tranquilidad o de estrés se pueden transmitir fácilmente a los niños.

- Los ejercicios de relajación son recomendados para niños a partir de los 5 años.
- Se deben tener en cuenta las diferencias de cada niño, ya que algunos requieren más tiempo para relajarse que otros.
- No obligar al niño a realizar ejercicios de relajación, hay que especificar siempre que los niños no desean jugar, no tienen la obligación de hacerlo; hay que motivarlos e incentivarlos mas no presionarlos, ya que la relajación es una actividad voluntaria.

### **1.2.8 DIRECCIONALIDAD**

Cuando un niño ha tomado conciencia de la lateralidad o asimetría funcional en su propio cuerpo y está consciente de sus lados derecho e izquierdo, está listo para proyectar estos conceptos direccionales en el espacio externo. Los niños de 3 a 4 años son capaces de ubicar algunas direcciones espaciales objetivas empezando por derecha e izquierda o abajo - arriba, comienzan a ubicar la dirección dentro del espacio. Por ejemplo si le dicen camina hacia la derecha lo más probable es que no lo haga (3 años). Pero a medida que se acerca a los 4 años es probable que si lo realice.

### **1.2.9 TONO MUSCULAR**

STAMBAK, (1979 pag145-146). “El tono muscular consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados”.

Por lo manifestado se piensa que la finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales.

Pero este estado de ligera tensión no se manifiesta sólo cuando los músculos están en reposo, sino que acompaña a cualquier actividad cinética o postural. Esta tensión no es de una intensidad constante, sino variable para cada músculo y

armonizada en cada momento en el conjunto de la musculatura en función de la estática y dinámica general del individuo. Cada persona tiene una determinada organización de su tonicidad, lo que ha llevado incluso a la descripción de tipos en función de sus manifestaciones tónicas

El tono muscular, necesario para realizar cualquier movimiento, está, pues, regulado por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, puesto que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores.

El tono muscular, a través de uno de los sistemas que lo regulan, la formación reticular, está estrechamente unido con los procesos de atención, de tal manera que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad intervenimos también sobre el control de los procesos de atención, imprescindibles para cualquier aprendizaje. Asimismo, a través de la formación reticular y dada la relación entre ésta y los sistemas.

Para desarrollar el control de la tonicidad propondremos actividades que tiendan a proporcionar al niño o a la niña el máximo de sensaciones posibles de su propio cuerpo, en diversas posiciones de pie, sentado, reptando, a gatas, en actitudes estáticas o dinámicas desplazamientos y con diversos grados de dificultad que le exijan adoptar diversos niveles de tensión muscular.

La relajación automática, tanto global como segmentaria, debe utilizarse en general después de actividades que provoquen fatiga. Aquí el educador o la educadora prácticamente no intervienen en el proceso, se limita a que cada niño o niña adquiriera el hábito de relajación colocándose en una postura corporal correcta y dejando que los mecanismos orgánicos encargados de equilibrar las alteraciones tónicas y de frecuencia cardíaca y respiratoria actúen normalmente. Para ello se

debe cuidar que el ambiente facilite este proceso (luz tenue, ausencia de ruido, calidez, confortabilidad, etc).

### **1.2.10. MOTRICIDAD GRUESA**

En el recién nacido, los primeros movimientos aunque descoordinados hacen parte de la motricidad gruesa, la cual lo estimula para que coordine la fina. Cuando esté completo su avance podrá desarrollar con facilidad procesos con sus extremidades como: saltar, correr, avanzar y retroceder.

A partir de sus reflejos, un bebé inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento en la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrará para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse, gatear o alcanzar una posición bípeda, explica la terapeuta ocupacional Pilar Páez.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación de la terapeuta es que los padres sepan las necesidades afectivas del bebé, eviten ser permisivos o restrictivos y fomenten el juego.

El comienzo la capacidad del bebé para responder a incentivos es evidente cuando mueve la cabeza hacia los lados, busca un estímulo visual y responde a un sonido. A los 2 meses, las primeras estiradas de mano para alcanzar un juguete o tocar un móvil representan avances en la motricidad gruesa.

A los 4 o 5 comienza a hacer el rolado o se voltea de un lado para otro y dentro de poco, se parará de rodillas para alcanzar un objeto.

Ejercicios. Los padres deben tener en cuenta dos aspectos fundamentales en el desarrollo de su bebé, uno es la actividad refleja y el otro es la concepción del cuerpo del niño en el espacio.

El contacto a nivel táctil, las caricias y los masajes son lo más importante a la hora de desarrollar destrezas en el pequeño. Tocar las partes de su estructura física,



mencionar su nombre y aclarar su función son un estímulo extra asegura la terapeuta.

Hacer que se toque la cara, que se asome por la ventana, que tenga contacto con la ropa colgada en el patio y agarre cosas que son llamativas, incentiva la motricidad gruesa, lógicamente debe hacerse bajo la supervisión de un adulto.

El gateo hace parte de la motricidad gruesa, por eso hay que promoverlo a través de estímulos, como muñecos para que el niño los alcance o juegos para que avance sin ayuda de los padres.

Otros incentivos que funcionan son la música, la estimulación visual y la claridad en el lenguaje verbal. Por supuesto, el contacto físico es indispensable porque además de ser un apoyo extra, fomenta la seguridad en los niños y les proporciona tranquilidad para interrelacionarse.

A través del juego puede enseñarle a doblar y estirar las piernas. Ponerlos sobre pelotas y hacer que flexionen su cuerpo para hacer rollos, esto también incrementa su capacidad motora.

La motivación excesiva no es recomendada por los especialistas, ya que sobre estimula al bebé, volviéndolo hiperactivo. Lo que puede ocasionar que no tolere estar sentado y es un indicio de indisciplina.

### **1.2.11 JUEGO TRADICIONAL**

Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural.

El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptuarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar, ejemplo: *inda, lodus, oicus, asobu, aiba, sahaq, giocare, play, jover, spiel, kridati, jokata, etc.* Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre. Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos

encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común.

El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos y materiales de juego.

Existen muchas diversiones que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

Este, no es una actividad específica del hombre, sino que es propia de cualquier especie animal superior; tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas. El componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de su vida

Diríamos entonces que es una conducta intrínsecamente motivada, nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a ningún niño. El juego espontáneo hace que cualquier elemento se convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro.

Mediante el juego los niños pueden lograr:

- Recreación y diversión.
- Liberación de energías

- Relaciones sociales.

- Objetivos físicos.

- Habilidades psicomotoras.

- Finalidades intelectuales.

Analizando el juego desde el aspecto **psicomotor** vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

## **CAPITULO II**

### **2. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

#### **2.1 CARACTERIZACION DE LA ESCUELA FISCAL CLUB ROTARIO DE LATACUNGA**

En el año 1982, el Club Rotario de la localidad, como producto de las actividades desarrolladas en el transcurso del año, y con la ayuda de los Rotarios Internacionales, se había logrado acumular la suma de quinientos mil sucres, y que no se sabía por el momento en qué obra invertir.

En el mes Agosto del año 1982, Guillermo Yanchapaxi Director Provincial de Educación, a quien se le propuso la idea de conceder el acuerdo ministerial para la creación de una escuela en beneficio de la educación de la niñez, el pedido inicialmente solo fue por la creación de un solo grado; gustoso acepto no solo con la creación de un grado sino de tres, en Octubre en que se inicia el año lectivo 1982 – 1983, y que de inmediato iba a realizar las gestiones para obtener del Ministerio de Educación, la aprobación y expedición del Decreto respectivo. Contento con este resultado se solicita al H. Consejo Provincial de Cotopaxi, que se realizara un Convenio con el Club Rotario, para la construcción de las tres aulas que se requerían; el señor Prefecto Dr. Galo Atiaga Bustillos, indicó que no había inconveniente y que solamente se necesitaba la autorización del Consejo Provincial.

El señor Prefecto impartió las órdenes necesarias al Departamento de Planificación, para que a la brevedad posible realice el estudio del costo de la obra y de los planos correspondientes, como así aconteció.

Con estos requisitos, se elaboró y firmó el Convenio correspondiente entre el Consejo Provincial de Cotopaxi y el Club Rotario, siendo la Ciudadela el testigo de honor.

Con las especificaciones técnicas indispensables, se gestiona la aprobación y la autorización Municipal, para la construcción de la obra en los terrenos declarados

de uso comunitario con que contaba la Ciudadela, sin que haya habido dificultad alguna, todo lo contrario el señor Alcalde Cantonal de aquella época el Dr. Gonzalo Zúñiga Alcázar, aplaudió aquella iniciativa.

Por el mes de Septiembre, miembros de la directiva Barrial, comenzaron la difícil tarea de recoger nombres de los niños que serían los futuros alumnos de la escuela, hubo resistencia o duda al comienzo por parte de los padres de familia sobre el funcionamiento, unos decían que ya tenían matriculados a sus hijos en las diferentes escuelas de la Ciudad, pero otros en cambio comprensivos por la abnegada labor confiaron en el proyecto.

Ante la demora en la expedición del Decreto Ministerial de Creación de la Escuela, y angustiados por la proximidad de la iniciación del año lectivo, se solicita audiencia del señor Ministro de Educación, el Dr. Claudio Malo González; concedida la cita los directivos se trasladaron a la ciudad de Quito, el señor Germánico Naranjo Iturralde y un grupo de Directivos del Barrio, entre ellos el actual Director Lic. Marco Segovia Cajas; se expone la necesidad, atendiendo nuestro pedido el ministro empeño su palabra para realizar la gestión a la brevedad posible.

Días más tarde se recibiría la buena nueva con alegría y optimismo, que el señor Ministro de Educación, había expedido el **13 DE OCTUBRE DE 1982, EL DECRETO MINISTERIAL DE CREACIÓN DEL PLANTEL EN LA CIUDADELA “FÉLIX VALENCIA”**. Hoy conocida como **Rumipamba** Con esta oportunidad, se fijó la fecha de la colocación de la **“PRIMERA PIEDRA”** para su edificación, ceremonia que contó con la presencia del señor Germánico Naranjo Iturralde y de los socios del Club Rotario, Autoridades locales, moradores del Barrio y los primeros alumnos, en una ceremonia sencilla, emotiva, pero de honda trascendencia.

La Escuela Fiscal Mixta **“CLUB ROTARIO”**, inicia sus labores docentes y administrativas un **13 de Octubre de 1982**; con apenas **28 estudiantes** entre hombres y mujeres, en tres grados, como en ese entonces se llamaba Primero, Segundo y Tercero y tres Profesores fiscales.

Hasta que se construyan: la Dirección, las tres primeras aulas y las dos baterías sanitarias, funcionó en la Casa Comunal, hoy Unidad de Policía Comunitaria. La Escuela nace por iniciativa de un distinguido grupo de miembros del Club Rotario, Presididos por el visionario caballero laticungueño señor Germánico Naranjo Iturralde, quienes comprometidos con altos ideales fundaron este Plantel Educativo en la Ciudadela “Félix Valencia”, ubicada al Sur – Oeste de esta ciudad. El Establecimiento acaba de cumplir **25 años** de fructífera existencia.

La entrega total, la fe, el optimismo y el trabajo responsable de su Director señor Lic. Marco Antonio Segovia Cajas, conjuntamente con el abnegado y selecto Personal Docente y Auxiliares de Servicio, diariamente ponen su empeño en ofrecer a la ciudad y provincia una Institución Educativa en la que se forma a los niños y niñas con mentalidad reflexiva y crítica, protagonista de su aprendizaje; porque sólo la Educación de Calidad es la clave para el desarrollo y progreso del País.

Enmarcados en esta filosofía, no se han escatimado esfuerzos para contar con el excelente y valioso aporte pedagógico del Voluntariado Japonés, a través de JOCV y JICA, que durante diez años consecutivos contribuyeron a conseguir y mantener el prestigio de la Institución.

Formación y educación que se la realiza actualmente en 25 aulas pedagógicamente adaptadas, que albergan a 931 estudiantes, hombres y mujeres repartidos en los 23 paralelos de Primero a Séptimo Años de Educación Básica. Cuenta con un Director Administrativo, 27 Profesores de Planta, dos Profesores itinerantes, cinco Profesores a contrato, dos Auxiliares de Servicio y un Guardián contratado por los Padres de Familia.

Es digno de resaltar la decidida colaboración de los señores Padres de Familia, que sin escatimar esfuerzos aúnan su contingente para que con los Profesores y Estudiantes forjen un mejor mañana para la ciudad de Latacunga, la Provincia y el País.

## **2.2 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**

En este capítulo se halla la investigación de campo efectuada en la Escuela Club Rotario en el primer año de educación básica, conteniendo valores y cifras claras y precisas de cada proceso realizado estadísticamente.

### **INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO.**

**(Ver anexo 1)**

#### **1.- ¿JUEGA USTED CON SU NIÑO?**

De los 129 padres de familia encuestados 127 afirman que juegan con sus hijos que representa el 97% de la totalidad de encuestados y 2 padres de familia no juegan con sus hijos los mismos que representan un 3% de encuestados; lo que revela que a la mayoría si les interesa la aplicación de las actividades lúdicas con sus niños.

#### **2.- ¿DURANTE LA SEMANA CUANTO TIEMPO DEDICA A SU NIÑO PARA PODER JUGAR CON EL?**

De los 129 padres de familia encuestados 65 de ellos juegan con sus niños dentro de la semana por un periodo de 30 minutos, lo que equivale al 50 %, 40 de ellos lo hacen por un lapso de 15 minutos que es igual al 31%, 22 de ellos lo hace por una hora durante la semana en un porcentaje de 17% y tan solo 2 padres encuestados admiten no jugar con sus hijos que equivale a 2%; lo que demuestra que un alto porcentaje de padres encuestados comparten actividades de recreación con sus hijos.

#### **3.- ¿APOYARÍA PARA QUE EL JUEGO TENGA UNA CALIFICACIÓN DENTRO DE LA ESCUELA?**

A los 129 padres encuestados se les pregunto si el juego debería ser evaluado dentro de las horas clases obteniendo como resultado que, el 100% de ellos lo cree conveniente para el desarrollo de sus hijos.

#### **4.- ¿PRACTICA JUEGOS TRADICIONALES CON SUS HIJOS?**

De los 129 padres encuestados 73 de ellos contesto no a la pregunta de si practican juegos tradicionales con sus hijos siendo un 56% y 56 de ellos contesto que si lo ha hecho en un equivalente de 44%, por lo que es indispensable el rescate de juegos tradicionales antes de que se sigan perdiendo estas tradiciones.

#### **5.- ¿LE GUSTARÍA QUE EXISTA UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PROPIOS DE NUESTRO PAIS?**

Ante la pregunta de que si le gustaría que exista un manual de juegos tradicionales que le permitan recordar juegos para compartir con sus niños el 100 % de los padres de familia contestaron que si de tal modo que nuestro proyecto es factible.

#### **6.- ¿APOYARÍA USTED PARA LA CREACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES?**

A los 129 padres de familia encuestados se les pregunto se estarían dispuestos a apoyar la creación de un manual de juegos tradicionales de los cuales todos contestaron que si lo que equivale al 100% de encuestados; ya que garantiza la formación psicosocial de los párvulos.

#### **7.- ¿ACEPTARÍA QUE EN LA ESCUELA SE APLIQUE JUEGOS TRADICIONALES COMO PARTE DE LA FORMACIÓN DE SU NIÑO?**

Afirman que los 129 padres de familia encuestados el 100% esta de acuerdo en aplicar los juegos tradicionales como parte de la formación de sus niños y niñas dentro de la escuela Club Rotario.



## **ANALISIS DE LAS ENTREVISTAS A LOS DOCENTES Y DIRECTOR DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO.**

**(Ver Anexo 2)**

**1.-¿Qué destrezas cognitivas puede desarrollar los juegos tradicionales en los niños/as de -6 años de edad?**

Todos los docentes coinciden en el concepto de que el incremento de la coordinación motriz y el fortalecimiento de la tonicidad muscular para un mejor desarrollo integral

**2.-¿Cree usted que es necesario que el juego debe ser incluido como método pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Los maestros indican de manera global que el juego aplicado como método de enseñanza aprendizaje serviría como un gran aporte en la primera etapas como en la socialización y adaptabilidad en el nuevo ambiente al que el párvulo debe enfrentarse

**3.-¿Qué nociones desarrollamos en los niños/as de 5-6 años de edad al aplicar los juegos populares?**

Ante esta pregunta los docentes explican que los juegos populares o propios rescatan nuestra identidad cultural además de que aplicados correctamente son de gran ayuda en el campo de la recreación.

**4.-Le gustaría que exista un manual de juegos populares para aplicar en los niños/as de 5-6 años de edad**

Los maestros entrevistados manifiestan que de existir un manual lo pondrían en práctica lamentablemente nuestra identidad cultural se ha ido desplazando para dar paso al estereotipos extranjeros

**5.- ¿En qué etapa del año escolar usted aplicaría los juegos populares o tradicionales?**

Los docentes entrevistados coinciden en que no existe edad indicada para aplicar los juegos pues el niño es un ser lúdico pero si es necesario considerar que no todos los juegos son indicados para ciertas edades respetando el desarrollo neuromotor del niño.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**(Ver Anexo 3)**

De la observación realizada a los niños/as de los primeros años de educación básica de la Escuela Club rotario.

Uno de los instrumentos fundamentales para evaluar la motricidad gruesa en los niños/as es la observación, actividad que nos permitirá conocer en cada uno de los párvulos su motricidad gruesa y detectar los posibles problemas que presenten ejecutar las actividades propuestas dentro de la ficha de observación para poder fortalecer estas capacidades en cada niño/a.

Se ha observado a los párvulos realizando diferentes actividades con la guía de sus maestros dentro y fuera del aula, y también se logro realizar una observación directa con los niños/as en el momento de la hora de la recreación infantil.

Permitiendo determinar en cada niño/a sus fortalezas y debilidades en el desarrollo de las diferentes actividades propuestas, también fueron notorias las habilidades en cada uno de ellos situación que nos da una pauta de cómo debe ser el trabajo a desarrollarse para el fortalecimiento de sus capacidades individuales, mejorar su autoestima, coordinación y desarrollo motriz para alcanzar una educación de calidad.

## 2.3 PROPUESTA

### **TITULO DE LA PROPUESTA**

**“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”.**

### ***INSTITUTUCION EJECUTORA:***

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

### ***BENEFICIARIOS:***

NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE BASICA DE LA ESCUELA FISCAL CLUB ROTARIO DE LATACUNGA

### ***UBICACIÓN:***

BARRIO RUMIPAMBA DE LAS ROSAS CANTON LATACUNGA

### ***EQUIPO TÉCNICO:***

#### **TESISTA**

JUAN CARLOS HERRERA VARGAS

#### **DIRECTORA**

SILVIA COELLO

### ***TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN***

INICIO:

JUNIO DEL 2009

## **2.4 JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA**

La implementación del Manual basado en Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco a seis años de la escuela Club Rotario de Latacunga; radica en que desde el nacimiento el hombre siempre está relacionado de manera directa o indirecta con el juego, mediante el cual expresa sus emociones y sentimientos practicando actividades de recreación que le permitan desarrollarse física y mentalmente, además de servir el juego para relacionarse con otros individuos permitiéndole conocerse a sí mismo y explorar su entorno y alcance de sus capacidades psíquicas, motrices y afectivas.

Es necesaria la aplicación del juego en los primeros años de interrelación con otros niños y niñas de su misma edad a fin de socializar desarrollar y perfeccionar sus capacidades motrices por lo que debería tomarse muy en consideración la implementación del juego como método de enseñanza aprendizaje dentro del proceso de adaptación en los primeros contactos del párvulo al nuevo ambiente al que se enfrenta, de este modo se obtendrá una alternativa diferente y divertida para minimizar el shock que significa para el párvulo el cambio de permanecer en su hogar con su familia ante el ingreso a una institución de educación con nuevas personas que lo rodeen.

## **2.5 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Elaborar un manual de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco a seis años de edad.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS.**

- Recopilar información de juegos tradicionales de nuestro país como rescate del arte popular.
- Alcanzar con los juegos tradicionales logren el desarrollo motriz grueso su autoestima y confianza en los niños y niñas

- Aplicar el manual de juegos tradicionales como técnicas creativas que diviertan y eduquen a los párvulos.

## **2.6 IMPORTANCIA PEDAGOGICA**

Es importante la aplicación de juegos tradicionales en niños y niñas de cinco a seis años en vista de que todos tenemos del juego alguna idea basada en nuestras vivencias infantiles juveniles y adultas ya sea en alguna lectura que hayamos hecho sobre el tema o lo hayamos escuchado.

De esta manera se pone en práctica el desarrollo de todos nuestros sentidos ya que jugando ejercitamos cuerpo y mente.

Dentro de la educación el juego es muy importante para el proceso de cambio en el párvulo en sus primeros contactos con su nuevo entorno, nos ayuda con el desarrollo de las capacidades motrices y a desarrollar el tono muscular dentro de sus primeros años de vida del dicente.

Por medio de esta estrategia logramos un excelente desarrollo de todas las capacidades motrices. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin mascarar ni caretas donde todo a casi todo se puede es un sueño hecho realidad todo se transforma según nuestro deseo el hombre se convierte en un niño dentro de lo más remoto de su ser

## **2.7 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA**

El manual de juegos tradicionales se lo ha diseñado de una manera muy práctica de modo que sea de fácil ejecución ya que encontramos 30 juegos tradicionales surgidos de las diferentes manifestaciones culturales de nuestro país.

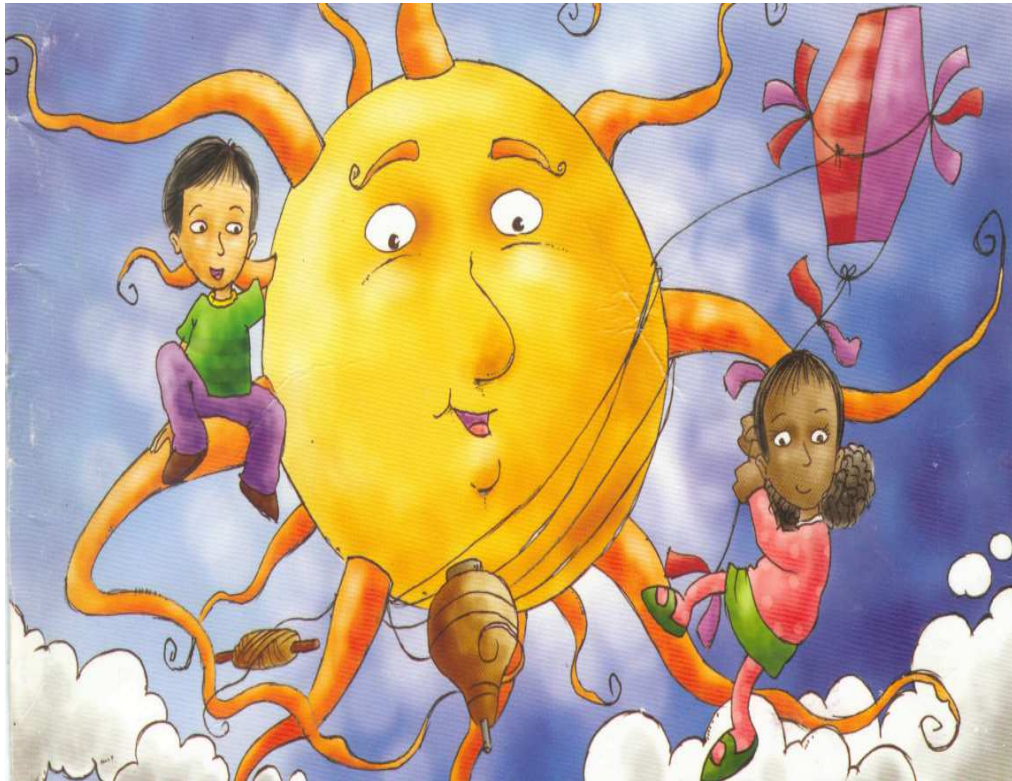
El juego es el motor de vida de los aprendizajes en los párvulos; su carácter de entretenimiento divierte y educa a la vez, le ayuda a expresar sentimientos emociones, autoafirmar su yo corporal y social.

Este manual consta de juegos colectivos, organizados, dirigidos para niños y niñas de 5 a 6 años de igualdad mental, socialización, simbólicos, para desarrollar la motricidad gruesa, permitiendo el desarrollo de las inteligencias múltiples, lingüísticas con las canciones infantiles populares en las rondas , juegos de destreza motora gruesa que acentúa el interés y motiva le trabajo en grupo.

La función didáctica pedagógica esta tejida con el arte popular, la fantasía y la diversión.

Estas actividades pretendemos mantenerlas como patrimonio de nuestra identidad.

# MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES



**AUTOR:**

**JUAN CARLOS HERRERA VARGAS.**

## **2.9 IDENTIDAD CULTURAL DE LOS JUEGOS.**

El juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y un excelente entretenimiento durante toda su vida.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y aún negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aún así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo o casi todo se puede, es el sueño hecho realidad.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde “todo se puede” dentro de lo que las reglas de juego permiten.

Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños y de otras edades también, podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.



# MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES

## 2.10 INDICE

1. ASERRIN, ASERRAN
2. EL CHOCOLATE CIEGO
3. EL PATIO DE MI CASA
4. EL REY MANDA
5. EL ZOOLOGICO
6. EL BAILE DEL TOMATE
7. EL FLORON
8. EL GATO Y EL RATÓN
9. LA GUARACA
10. EL TRENCITO
11. JUEGO DE LAS FRUTAS
12. LA MAR ESTABA SERENA
13. LA PERINOLA
14. LA RAYUELA
15. LA CARRERA DE ENSACADOS
16. LOS HUEVOS DEL GATO
17. LAS CINTAS
18. LIRON, LIRON
19. LAS ESTATUAS
20. LAS OLLITAS
21. MATANTIRU TIRULA
22. VEO, VEO
23. MUNDO DE ANIMALES
24. LA ESCOBA Y EL BASTON
25. EL LOBO
26. RUEDA DE AROS
27. EL BURRITO DE SAN ANDRES
28. LA CARRETILLA
29. MANITAS CALIENTES
30. LA GALLINA CIEGA



## 1.-NOMBRE DEL JUEGO

ASERIN ASERRAN

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, agilidad y fomenta las relaciones humanas.

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal ,  
expresión lúdica y musical.

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con 30 o 40 personas. Organizados en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas. Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo.

*Aserrín aserrán*

*Los maderos de San Juan.*

*Piden pan no les dan.*

*Piden queso, les dan hueso.*

*Piden vino si les dan,*

*Se marean y se van.*

- Luego se procede a cambiar los roles.

EL JUEGO TERMINA CUANDO LOS ESTUDIANTES PIERDEN INTERÉS.

**OBSERVACION:** Este juego nos ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

## 2. -NOMBRE DEL JUEGO

## CHOCOLATE CIEGO

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego se realiza en parejas, en un espacio amplio, la pareja que termina de comer el bizcocho gana el juego.

Dos jugadores se sientan frente a frente con los ojos vendados, puesto los baberos, para no manchar la ropa.

Se pone entre los dos un recipiente con chocolate derretido o líquido y se les da un bizcocho a cada uno.

Cada jugador moja el bizcocho en el chocolate y a continuación, intenta dar de comer al compañero.

EL JUEGO TERMINA CUANDO UNO DE LOS DOS CONSIGUE ACABARSE EL BIZCOCHO.

**OBSERVACION:** Este juego fortalece la confianza en si mismo y el sentido de la orientación

**APRENDIZAJE:** Expresión oral espontanea y fluida de emociones

### 3.- NOMBRE DEL JUEGO

### PATIO DE MI CASA

#### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

#### EJE:

Expresión y comunicación creativa

#### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

#### INTELIGENCIA:

Sinestésica

#### DESTREZA:

Juegos libres, recreativos y simbólicos.

#### TIEMPO:

30 MINUTOS



#### DESARROLLO DEL JUEGO:

Formar un círculo con los niños /as

Caminar repitiendo lo siguiente.

Ejecutar los movimientos que indica la frase.

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

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

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

**OBSERVACION:** Este juego fortalece relaciones personales con sus compañeros desarrolla la memoria y el lenguaje.

**APRENDIZAJE:** Ubicación y relación del cuerpo en el espacio.



#### 4.- NOMBRE DEL JUEGO

#### EL REY MANDA

##### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

##### EJE:

Expresión y comunicación creativa

##### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica  
expresión oral y escrita

##### INTELIGENCIA:

Sinestésica

##### DESTREZA:

Desarrollo del vocabulario

##### TIEMPO:

30 MINUTOS



##### DESARROLLO DEL JUEGO:

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos

Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.

Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey a acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

**OBSERVACION:** Este juego permite interpretar y ejecutar instrucciones para lograr un objetivo

**APRENDIZAJE:** Vivencia, sentimientos e ideas

## 5.- NOMBRE DEL JUEGO

## ZOOLOGICO

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego se realiza en un espacio amplio, donde el niño o la niña puede realizar la imitación; Se empieza:

1. La maestra dice al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite. Ejm: gato: miau.
2. Cada animal se asigna a dos jugadores.
3. Todos los participantes se vendan los ojos a una señal de la maestra empiezan a emitir el sonido de su animal, lo más alto posible.
4. En medio del alboroto, cada jugador deberá reconocer a su pareja por el grito que comparen
5. Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo.
6. Finaliza el juego cuando todos los participantes hayan encontrado a su pareja.

**OBSERVACION:** Este juego nos ayuda a la discriminación de los animales que comparten su entorno.

**APRENDIZAJE:** Imitación de sonido onomatopéyicos

## 6.- NOMBRE DEL JUEGO

## EL BAILE DEL TOMATE

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones

Con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

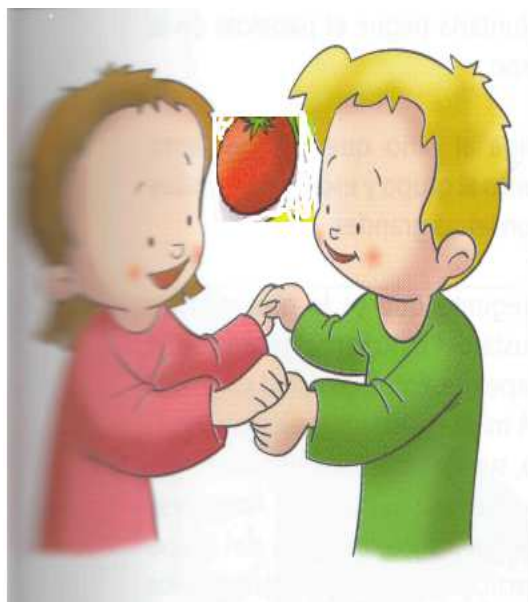
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Se lo realiza en un espacio delimitado con un máximo de 30 a 40 personas.

Organizados en parejas, Obteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes,

Deben bailar al ritmo de la música

GANA LA PAREJA QUE LOGRA TERMINAR EL BAILE SIN HACER CAER EL TOMATE.

**OBSERVACION:** Este juego fortalece el desarrollo psicomotriz, mediante la coordinación de la música con el cuerpo.

**APRENDIZAJE:** coordinación psicomotora

## 7.-NOMBRE DEL JUEGO

## EL FLORON FLORÓN

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

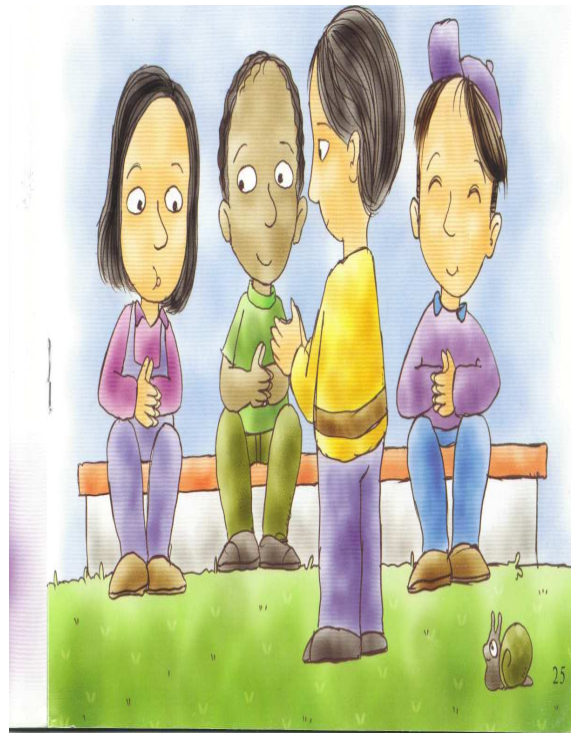
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos.

El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

*El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,*

*Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,*

*A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.*

*¿Dónde está el florón?*

*Lo tiene (é)Lo tiene (é)A lo mejor (é)*

Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.

**OBSERVACION:** Este juego nos ayuda a desarrollar la memoria y fortalece lazos de amistad, además desarrolla la tonicidad muscular en los miembros superiores.

**APRENDIZAJE:** musical.



## 8.- NOMBRE DEL JUEGO

## EL GATO Y EL RATON

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas.

Un jugador adentro es el ratón, otro afuera es el gato.

Se entabla un dialogo con “el gato y el ratón”.

**PREGUNTA** : Gato: “ratón... ratón”

**RESPUESTA** : Ratón: “que quieres gato ladrón”

**PREGUNTA** : Gato: “comerte te quiero”

**RESPUESTA** : Ratón: “cómeme si me puedes”

**PREGUNTA** : Gato: “estas gordito /a”

**RESPUESTA** : Ratón: “hasta la punta de mi rabito”

Enseguida se da inicio a la persecución en donde el gato tiene que coger al ratón.

Los jugadores del círculo ayudan al ratón y molestan al gato levantando y bajando los brazos, para que el ratón pase y el gato no.No se puede romper el círculo.

TERMINA EL JUEGO CUANDO EL GATO COGE AL RATÓN.

**OBSERVACION:** Este juego necesita de un lugar seguro y libre de obstáculos para su realización.

**APRENDIZAJE:** Ubicación temporoespacial.

## 9.- NOMBRE DEL JUEGO

## LA GUARACA

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

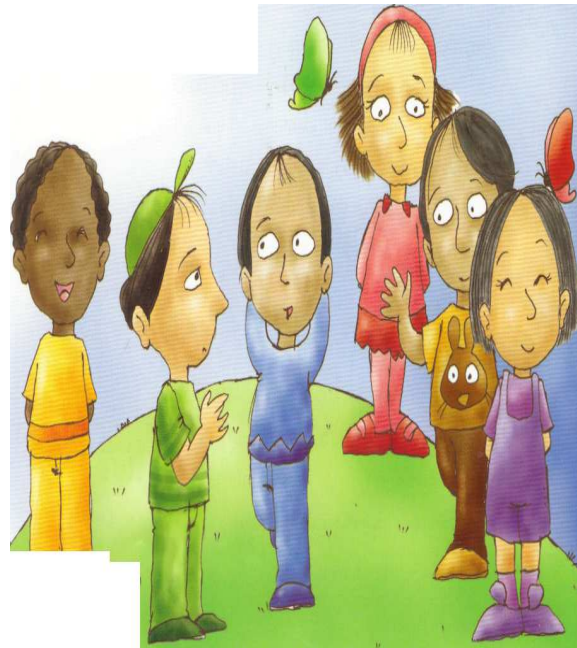
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro.

Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:

"Nadie mire por atrás  
que aquí anda la guaraca" (dos o tres veces)

El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca.

Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.

**OBSERVACION:** Esta actividad nos permite desarrollar el sentido de orientación

**APRENDIZAJE:** Fortalece los lazos de amistad y coordinación psicomotriz

## 10.- NOMBRE DEL JUEGO

## EL TRENCITO

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Un grupo de 10 niños se coloca en fila uno de tras del otro.

Un niño es el maquinista y el resto son los bajones del tren (numerados del 1 al 9).

El maquinista se pone la gorra y toca el silbato. Entonces, los niños se agarran por la cintura, al ritmo que indica el educador con el pandero, van caminando con el espacio de juego.

Al llegar a un cruce de vías, el educador cesa de tocar el pandero y anuncia el vagón que se debe desenganchar. Ese niño se sienta en el suelo.

Se queda el vagón de atrás

El viaje continua, pero el tren va demasiado rápido y todos los niños caen al suelo.

Se puede volver a empezar cambiando al maquinista.

**OBSERVACION:** Fortalece la imitación y producción de sonidos y ritmos con el cuerpo.

**APRENDIZAJE:** Utilizar gestos sonoros producidos por movimientos corporales

## 11.- NOMBRE DEL JUEGO

## EL JUEGO DE LAS FRUTAS

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

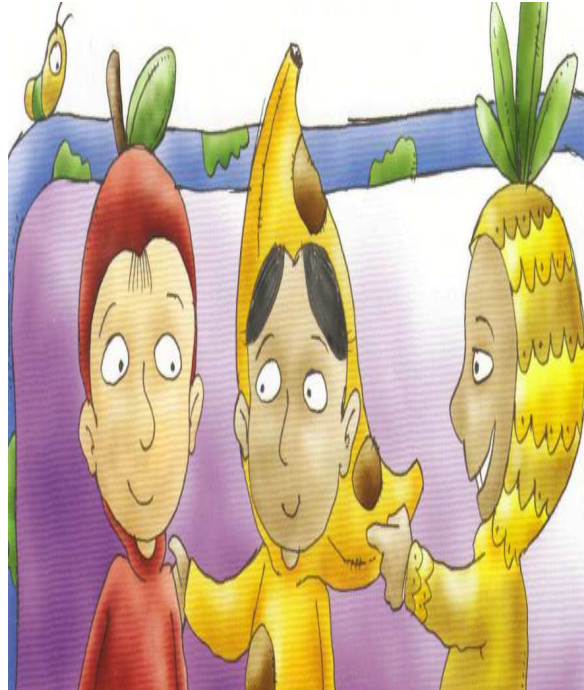
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.

Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.

De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.

**OBSERVACION:** en esta actividad se desarrolla la interpretación de roles

**APRENDIZAJE:** Diferencia nombres de frutas.

## 12.- NOMBRE DEL JUEGO

## LA MAR ESTABA SERENA

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Es un juego infantil que se desarrolla la expresión corporal gruesa.

Los niños /as cantaran.

La mar estaba serena,

Serena estaba la mar,

La mar estaba serena,

Serena estaba la mar,

Luego la maestra dirá que se agrupen de 1, 2, 3,

Y los niños /as cumplirán las consignas dadas por la maestra.

**OBSERVACION:** Fortalece y desarrolla la memoria respetando instrucciones

**APRENDIZAJE:** desarrolla el aprendizaje musical



### 13.- NOMBRE DEL JUEGO

### LA PERINOLA

#### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Confianza y seguridad en si mismo,  
Discriminación visual, auditiva,  
Manual y táctil.

#### EJE:

Desarrollo personal

#### BLOQUE:

Relaciones lógico matemáticas

#### INTELIGENCIA:

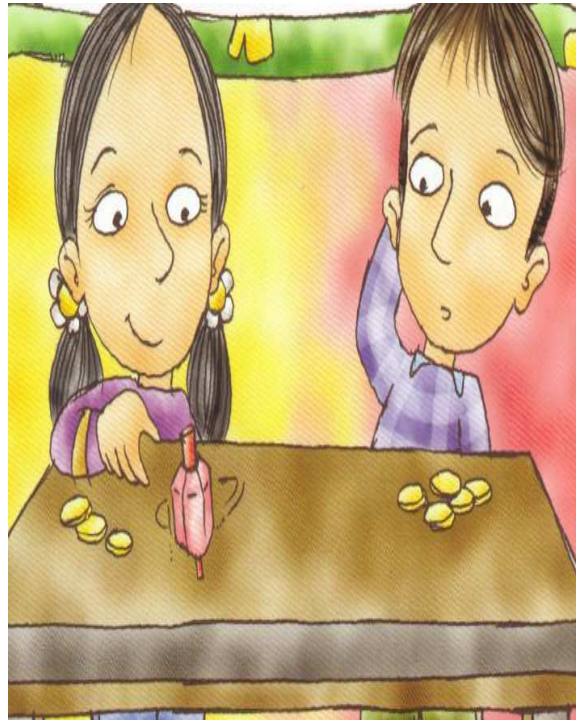
Kinestesica y Sinestecica

#### DESTREZA:

Relación lógico matemático

#### TIEMPO:

20 MINUTOS



#### DESARROLLO DEL JUEGO:

La perinola es un trompo pequeño confeccionado de tagua o madera, Al que se le hace “bailar” sobre una mesa o en el suelo. Varios jugadores pueden apostar algo (granos de maíz, arveja o monedas de baja denominación),Al tiempo que gira la perinola

Esta tiene impresas las siguientes letras cuyas equivalencias son:

D = Deje (no toque).

T = Todo (gana todo).

S = Saque (uno).

P = Ponga (uno).

ESTAS EQUIVALENCIAS SE REFIEREN A LO QUE SE DEBE HACER CON LO APOSTADO.

**OBSERVACION:** Fortalece nociones del objeto color, tamaño, forma, grosor, textura.

**APRENDIZAJE:** Conservación de cantidad.

**14.- NOMBRE DEL JUEGO:**

**RAYUELA**

**OBJETIVOS DIDÁCTICO:**

las relaciones humanas.

**EJE:**

Expresión y comunicación creativa

**BLOQUE:**

Expresión corporal y expresión lúdica

**INTELIGENCIA:**

Sinestésica

**DESTREZA:**

Noción del esquema corporal

**TIEMPO:**

30 minutos



**DESARROLLO DEL JUEGO:**

El niño debe conducir la ficha utilizando un solo pie, comenzando por el cajón del día lunes salta al martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo y desde este cuadro lanza la ficha fuera y sale de la rayuela.

Luego lanza la ficha al martes y así sucesivamente hasta completar los días de la semana.

Se declara triunfador al estudiante que acumula mayor número de casas.

Cuando ha logrado terminar el recorrido, el jugador puede hacer su casa en cualquier recuadro o día.

Debe conducir la ficha empujándola con un solo pie por todos los días.

No debe pisar o quedar la ficha en ninguna de las\* líneas del trazado de la rayuela.

**OBSERVACION:** este pasatiempo es importante para el desarrollo motriz grueso y la coordinación óculo manual

**APRENDIZAJE:** Equilibrio corporal.

**15.- NOMBRE DEL JUEGO:**

**ENSACADOS**

**OBJETIVOS DIDÁCTICO:**

las relaciones humanas.

**EJE:**

Expresión y comunicación creativa

**BLOQUE:**

Expresión corporal y expresión lúdica

**INTELIGENCIA:**

Sinestésica

**DESTREZA:**

Noción del esquema corporal

**TIEMPO:**

30 MINUTOS



**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada

Cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal

.A la señal del maestro se inicia la competencia

Desplazándose hacia la meta fijada.

Gana el que llega en primer lugar

**OBSERVACION:** Fortalece el tono muscular

**APRENDIZAJE:** Coordinación motriz gruesa.



**16.- NOMBRE DEL JUEGO:****LOS HUEVOS DEL GATO****OBJETIVOS DIDÁCTICO:**

las relaciones humanas.

**EJE:**

Expresión y comunicación creativa

**BLOQUE:**

Expresión corporal y expresión lúdica

**INTELIGENCIA:**

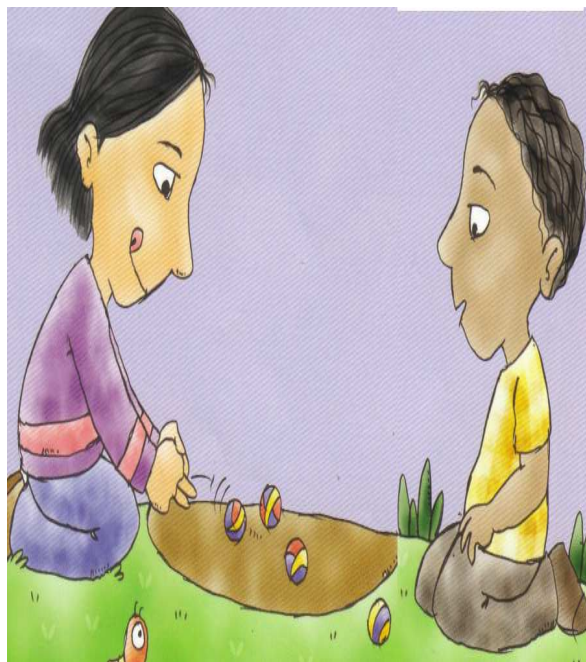
Sinestésica

**DESTREZA:**

Noción del esquema corporal

**TIEMPO:**

30 MINUTOS

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Juego muy divertido, practicado en los pueblos, especialmente en horas de la tarde y en las noches. Consistía en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

Cada hueco tenía su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanzaba la pelota y el dueño del hueco donde ingresaba tenía que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tenían que correr por todos los lados para no ser alcanzados.

La persona que era tocada con la pelota se retiraba del juego o se le imponía una prenda. Luego se procedía nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego.

**OBSERVACION:** Este tipo de juego demanda de mucha concentración y actividad física

**APRENDIZAJE:** Discriminación de su entorno.

## 17.- NOMBRE DEL JUEGO

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

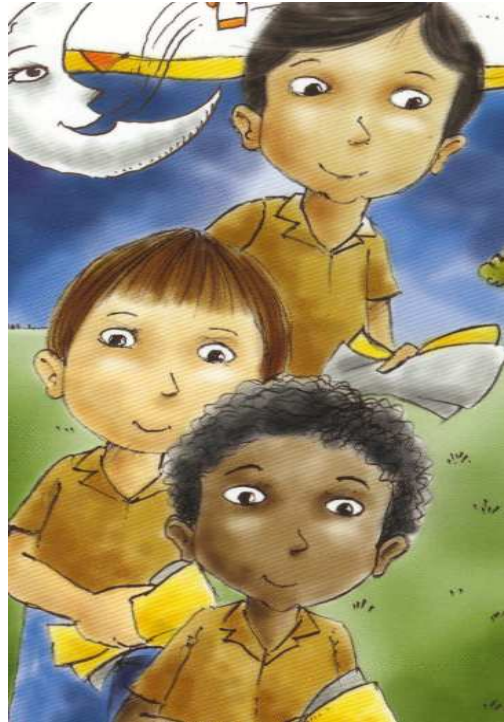
### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS

## LAS CINTAS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Consiste en asignar un color a cada niña que son las cintas.

Se designa un comprador y se dice lo siguiente.

La maestra pregunta y los niños responden

**DICE:** Tun, Tun

**RESPONDEN:** Que desea

**DICE:** Una cinta

**RESPONDEN:** Que color

**DICE:** Amarilla

EL NIÑO /A DEL COLOR INDICADO SE VA CON EL COMPRADOR.

**OBSERVACION:** la actividad no permite desarrollar la discriminación de los tonos y colores.

**APRENDIZAJE:** Discriminación visual y auditiva

## 18.- NOMBRE DEL JUEGO

## LIRON LIRON

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Explicación 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 lo 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.

**OBSERVACION:** Este juego demanda de mucha concentración y memorización

**APRENDIZAJE:** Discriminación auditiva.

## 19.- NOMBRE DEL JUEGO

## LAS ESTATUAS

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

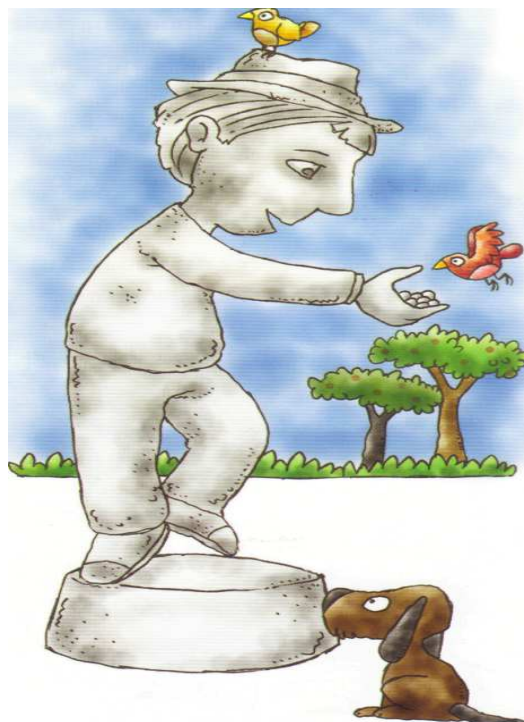
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Colocados en dos filas paralelas mirando unos a otros, a la voz de “estatuas inmóviles y mudas” o a la voz de “mosca”, dependiendo del lugar donde se juegue, todos se quedarán quietos como estatuas. El jugador al que le haya correspondido, que es quien ha dado la voz de comienzo, pasará entre las dos filas intentando que no le toquen o peguen.

Si al pasar ve a alguien moverse, o enseñar los dientes, debe de levantar las manos, entonces nadie le puede tocar.

Al finalizar el recorrido dirá a quien ha visto moverse el primero, o quien ha enseñando los dientes, entonces será este quien se quede. Si alguien le toca después de levantar los brazos, será ese quien se quede si es identificado por el que la lleva.

Si el que la lleva enseña los dientes, el resto le puede tocar y pegar sin miedo a ser vistos.

**OBSERVACION:** esta actividad requiere de coordinación y concentración para seguir las instrucciones.

**APRENDIZAJE:** concentración y coordinación del cuerpo para permanecer estático.

## 20.-NOMBRE DEL JUEGO

## LAS OLLITAS

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

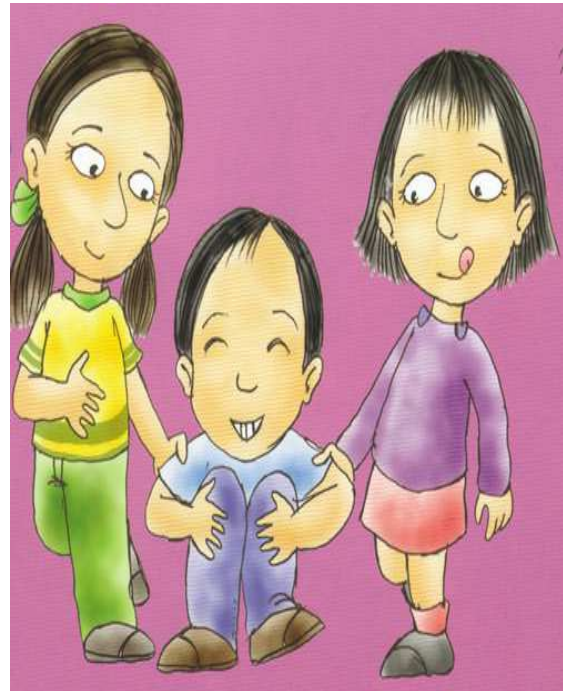
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

- Al grupo de niños pone nombres a los diferentes objetos
- Designar compradores y vendedores
- Ubicarse en rodillas,
- Y se realiza la compra - venta

TERMINA EL JUEGO CUANDO PIERDEN EL INTERÉS.

**OBSERVACION:** para este juego debe existir mucha atención para coordinar cada proceso.

**APRENDIZAJE:** Fortalece el tono muscular y la coordinación motora.



## 21.- NOMBRE DEL JUEGO

## MATANTIRU, TIRULAN

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

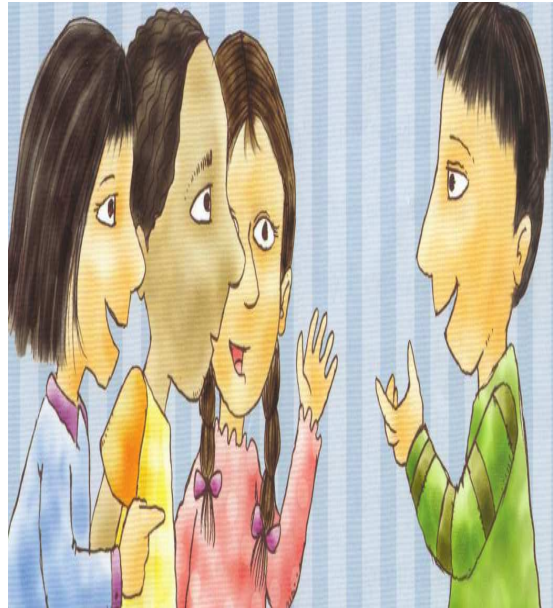
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

- Con los niños/ as cogerse de las manos
- Formar una línea horizontal y repetir la frase que le corresponde así de esta manera.
- El niño o la niña ubicada al frente del grupo inicia diciendo lo siguiente.

### DICE:

Buenos días, su señoría.

Matantiru tirulán.

### RESPONDEN:

Que desea su señoría

Matantiru tirulán.

DICE: Yo deseo a una de sus hijas  
Matantiru tirulán.

RESPONDEN: A quien de ellas la desea  
Matantiru tirulán

DICE: A la niña /o.....Marianita.....  
Matantiru tirulán.

RESPONDEN: En que oficio le pondría de ser costurera  
Matantiru tirulán.

DICE: En oficio de costurera  
Matantiru tirulán.

RESPONDEN: Ese oficio no le gusta  
Matantiru tirulán

**CONTINUA EL JUEGO HASTA ENCONTRAR EL OFICIO QUE  
LE GUSTE.**

DICE: En el oficio de ser maestra.  
Matantiru tirulán.

RESPONDEN: Ese oficio si le gusta

*Matantiru tirulán.*

UNA VEZ ENCONTRADO EL OFICIO TODOS  
FORMAN UN CIRCULO CON LA NIÑA ELEGIDA  
EN LA MITAD CANTANDO LO SIGUIENTE.

Pues haremos la fiesta entera con la niña en la mitad

Arbolito de naranja, peinecito de marfil

A la niña más bonita de la ESCUELA CLUB ROTARIO.....

Y SACA A BAILAR.....

**OBSERVACION:** En esta actividad es necesario tener mucha concentración y memorizar la canción y el proceso del juego.

**APRENDIZAJE:** musical y coordinación motora





## 22. - NOMBRE DEL JUEGO

## VEO VEO

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

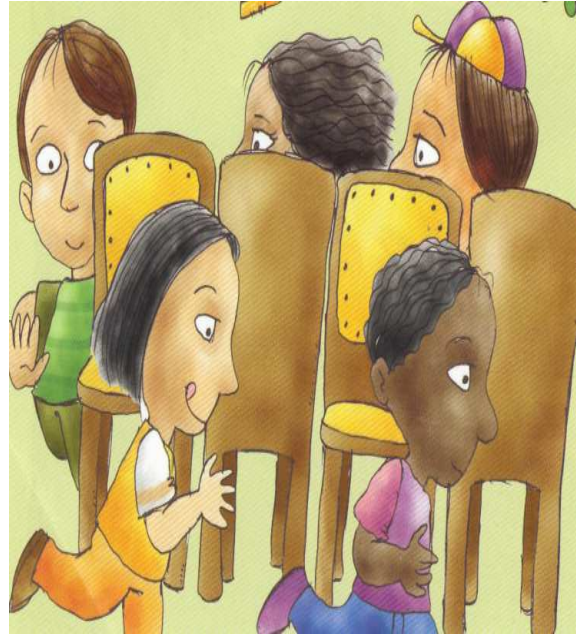
Si nestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

El juego consiste en formar un círculo con todos los niños

La maestra dirige el mismo diciendo “Veo, veo niños con zapatos negros” los niños que tengan los zapatos de ese color cambiaran de silla.

La maestra se sentara en una silla y un niño quedará sin asiento dirigiendo nuevamente el juego.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

### **23.- NOMBRE DEL JUEGO**

### **MUNDO DE LOS ANIMALES**

#### **OBJETIVOS DIDÁCTICO:**

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

#### **EJE:**

Expresión y comunicación creativa

#### **BLOQUE:**

Expresión corporal y expresión lúdica

#### **INTELIGENCIA:**

Sinestésica

#### **DESTREZA:**

Noción del esquema corporal

#### **TIEMPO:**

30 MINUTOS



#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se realiza con número ilimitado y organizado en subgrupos; en donde los niños y niñas tienen que colaborar e imitar,

Esto debe realizarse con implementos del medio, lugar adecuado y amplio. De acuerdo al número de participantes se formarán subgrupos de hasta 10 integrantes. Cada subgrupo determinará la familia de animales y realizará acciones concernientes a este género. A la señal los subgrupos presentarán un pasaje de la familia de animales seleccionados ante los demás participantes, quienes tratarán de acertar el nombre de los animales que representarán. Gana el grupo que escenificó con mayor eficacia las acciones de la familia de los animales escogida.

CADA GRUPO MAXIMIZARÁ SU CREATIVIDAD INTERPRETANDO CON LUJO DE DETALLES LOS MOVIMIENTOS Y SONIDOS DE LOS ANIMALES SELECCIONADOS, EN CASO DE NO HACERLO BIEN Y LOS ESPECTADORES NO ACIERTEN CON EL NOMBRE, EL SUBGRUPO.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

## **24.- NOMBRE DEL JUEGO**

## **LA ESCOBA Y EL BASTON**

### **OBJETIVOS DIDÁCTICO:**

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### **EJE:**

Expresión y comunicación creativa

### **BLOQUE:**

Expresión corporal y expresión lúdica

### **INTELIGENCIA:**

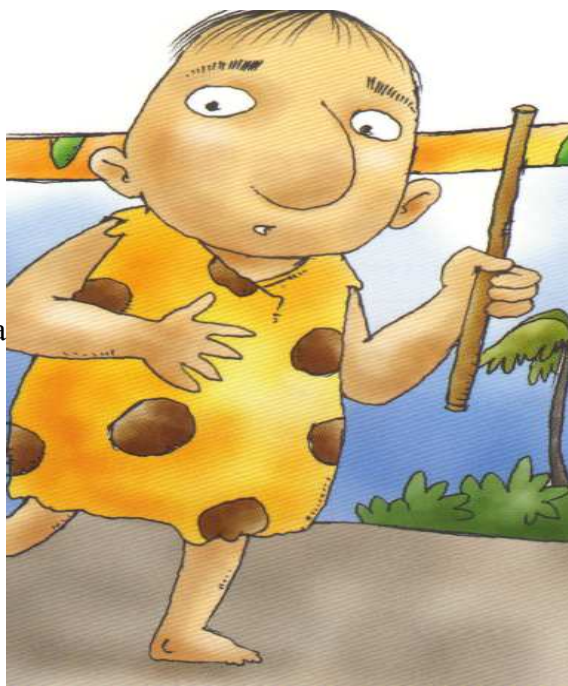
Sinestésica

### **DESTREZA:**

Noción del esquema corporal

### **TIEMPO:**

30 MINUTOS



### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego es de reacción se realiza en un espacio limitado con música, una escoba o bastón con 30 o 40 personas organizadas en parejas.

1. Los participantes bailarían en parejas,
2. A excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón éste puede botar la escoba el momento que lo desee,
3. En ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja,
4. El que no consiga coger la pareja
5. Coge la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.
6. La persona que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba debe dar una prenda,
7. Para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.

TERMINA EL JUEGO CUANDO LOS PARTICIPANTES PIERDEN EL INTERÉS.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

**25.- NOMBRE DEL JUEGO**

**EL LOBO**

**OBJETIVOS DIDÁCTICO:**

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

**EJE:**

Expresión y comunicación creativa

**BLOQUE:**

Expresión corporal y expresión lúdica

**INTELIGENCIA:**

Sinestésica

**DESTREZA:**

Noción del esquema corporal

**TIEMPO:**

30 MINUTOS



**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.

Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo.

Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo estese

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estas haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo

El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique.

Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer.

Los participantes del círculo salen corriendo.

El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.





## 26.- NOMBRE DEL JUEGO

## RUEDA DE AROS

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

En un extremo del espacio de juego se colocan los grupos de 4, cada uno formando una fila, un niño de tras del otro.

Los 4 primero niños de cada fila tienen un aro. a una orden del educador se desplazarán con el aro lentamente hasta el otro extremo del otro juego.

Tienen que volver y entregar el aro al siguiente jugador de cada equipo, lo más lapido posible.

¡Tenemos que ir lento.....y volver rápido!

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

## 27.- NOMBRE DEL JUEGO

## EL BURRITO DE SAN ANDRES

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO

Organizar en subgrupos de 10 niños.

De cada subgrupo se sortea con una moneda quienes serán los burros y quienes los jinetes.

Si cae sello son burros, si cae cara jinetes.

El subgrupo de burros se agacha en cadena mientras que los jinetes a una distancia de 5 m suben a cabalgar sobre los burritos diciendo Burrito de San Andrés si no me aguantas me subiré otra vez.

Si la cadena no se rompe los burros se convierten en jinetes.

Si se rompe vuelven nuevamente sobre las espaldas de los sacrificados burros.

TERMINA EL JUEGO CON LOS ESTUDIANTES PIERDEN EL INTERES.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

## 28.- NOMBRE DEL JUEGO

## LA CARRETILLA

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



### DESARROLLO DEL JUEGO

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro.

El de adelante se pone en posición de plancha y el de atrás le toma de las piernas a la vos del profesor todos parten hasta una marca preestablecida,

Donde se cambian su función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero

GANA AQUELLA PAREJA QUE LLEGA PRIMERO.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.



## 29.- NOMBRE DEL JUEGO

## MANITAS CALIENTES

### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

### EJE:

Expresión y comunicación creativa

### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

### INTELIGENCIA:

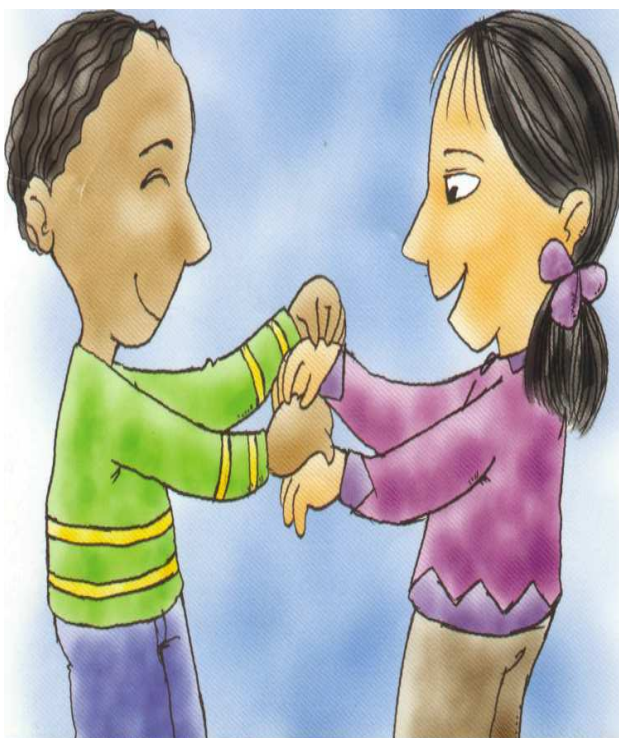
Sinestésica

### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

### TIEMPO:

30 MINUTOS



## DESARROLLO DEL JUEGO

Dos jugadores se colocan uno enfrente del otro.

Uno de ellos pone las manos con las palmas hacia arriba, el otro apoya en cima las suyas pero con las palmas hacia abajo.

La finalidad del juego es que el que tiene las manos debajo, de un manotazo con una mano o con las dos, al que tiene las manos encima. Para ello, puede girarlas en cualquier momento intentando pillar desprevenido al otro, el cual puede retirarlas o esquivarlas.

Si consigue darle, en una o en las dos manos, se cambian los papeles y el otro será el que intente pillarle.

TERMINA EL JUEGO CUANDO PIERDEN EL INTERES

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

### 30.- NOMBRE DEL JUEGO

### LA GALLINA CIEGA

#### OBJETIVOS DIDÁCTICO:

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

#### EJE:

Expresión y comunicación creativa

#### BLOQUE:

Expresión corporal y expresión lúdica

#### INTELIGENCIA:

Sinestésica

#### DESTREZA:

Noción del esquema corporal

#### TIEMPO:

30 MINUTOS



#### DESARROLLO DEL JUEGO

Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega.

Con el pañuelo se le tapa los ojos.

Los demás jugadores forman un círculo.

El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio.

Empieza cuando la gallinita pregunta:

**DÓNDE ESTAS** Los jugadores responden

**"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"**

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor.

La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.

Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita.

Y así sucesivamente continua el juego.

**OBSERVACION:** Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

**APRENDIZAJE:** interpretación de mensajes en forma corporal.

## CAPITULO III

### 3. VALIDACION DE LA PROPUESTA

#### 3.1 PLAN OPERTATIVO DE LA PROPUESTA

FECHA	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	RESPONSABLES	DIRIGIDO
08/07/2009	PRESENTACION DEL TEMA DE INVESTIGACION	Diseño de los antecedentes de la investigacion	Humanos y de investigacion	Tesista Juan Carlos Herrera	Director de tesis
15/08/2009	REUNION CON PADRES DE FAMILIA	Entrevista profesores	Humano tecnológico	Tesista Juan Carlos Herrera	Director de tesis
16/08/2009	APLICACIÓN DE LA ENCUESTA	Encuesta escrita a cada uno de los padres	Humano Materiales de oficina	Tesista Juan Carlos Herrera	Director de tesis
18/08/2009	TABULACION E INTERPRETACION DE RESULTADOS	Técnicas estadísticas	Humano Informático	Tesista Juan Carlos Herrera	Directora de tesis

10/09/2009	EVALUACIÓN ESTADO MOTRIZ DE LOS PARVULOS	Registro anecdótico	Humano Materiales de oficina	Tesista Juan Carlos Herrera	Director de tesis
23/09/2009	PRESENTACION DE TALLERES PARA EL JUEGO	Lograr la interpretación de lo investigado	Humano Sistemático	Tesista Juan Carlos Herrera	Director de Tesis
17/05/2010	SOCIALIZAR A LA COMUNIDAD EDUCATIVA	dialogo directo	humano didáctico	Tesista Juan Carlos Herrera	Comunidad Educativa
01/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL ASERRIN ASERRAN	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
02/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL EL REY MANDA	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis

03/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL EL BAILCE DEL TOMATE	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano, musical y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
04/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL LA GUARACA	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
07/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL PERINOLA	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
08/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL LA RAYUELA	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano, espacio físico amplio y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
09/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL CARRERA DE ENSACADOS	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano, espacio físico amplio y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis

10/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL LAS ESTATUAS	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano, espacio físico amplio y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
11/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL EL LOBITO	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano, espacio físico amplio y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
14/06/2010	APLICACIÓN JUEGO TRADICIONAL LAS GALLINA CIEGA	Juego dirigido en base a reglas y tiempo	Humano, espacio físico amplio y material	Tesista Juan Carlos Herrera Alumnos participantes y maestra guía	Director de tesis
20/06/2010	Socialización del Manual de juego con los maestros y niños de la escuela	El Juego	Didáctico Humano	Tesista Juan Carlos Herrera	Directora de tesis

### **3.2 RESULTADOS DE LA PROPUESTA**

El proyecto de investigación de la elaboración y aplicación de un manual Basado en juego tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela Club Rotario se lo efectuó tomando en cuenta que el juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee de gran libertad, donde el jugador decide si desea jugar o no, según el tema, objetivos, y materiales del juego existen muchos juegos que revelan viejas costumbres expresan acciones de la vida social reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte la noche y el día es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos necesidades y deseos. Este no es una actividad específica del hombre, si no que es propia de cualquier especie animal superior, tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutaban del placer del juego desde su nacimiento hasta la muerte como parte del ser humano dentro de su vida diaria es fundamental.

De modo que a los maestros se les realizó en primer lugar una presentación de la propuesta dándoles a conocer su contenido, sus fundamentos teóricos, objetivos y resultados deseados, todo esto acompañado de una entrevista individual, para conocer el grado de aceptación de este proyecto; se debe señalar que la presente propuesta se dio con el aval de los maestros al conocer los contenidos estuvieron de acuerdo con la misma, indicándoles los beneficios de trabajo de investigación que está sustentado en el juego como una herramienta de trabajo para poder superar los problemas motrices por los que pasan sus alumnos en cierto momento, es necesario recordar que todos necesitamos de alternativas diferentes para educar dentro de estas la mejor y más sencilla es el juego nos ayuda a destruir el miedo de las primeras experiencias escolares en el niño que siente al ser reemplazado de un ambiente familiar a un ambiente de desconocidos y nuevo, este instrumento muy natural en los seres humanos establece lazos de afinidad entre cualquier tipo de persona por lo que su aplicación fue vista de manera

positiva por cada docente de la institución, no solo en la práctica sino también se recibió un gran aporte de vivencias personales que se fueron sumando al conglomerado de ideas para crear un instrumento socializado y fortalecido con todos los aspectos pedagógico de los implicados directamente con la relación del niño.

Establecidos todos los posibles parámetros de un instrumento de apoyo para la educación de los niños y niñas se procedió a recopilar toda la información pertinentes acerca del tema mediante la indagación de posibles necesidades insatisfechas pudimos darnos cuenta de que existe un total desconocimiento en cuanto se refiere a nuestra cultura de juegos populares de modo que fue necesario recopilar información del tema acudiendo a documento, personas, instrumentos pedagógicos que contengan archivos respecto a esta propuesta.

De esta manera nos pudimos dar cuenta que en la actualidad se está dejando de lado nuestra cultura especialmente aquellos juegos populares o tradicionales comúnmente llamados para dar paso a la sistematización y muchas veces imitación de costumbres que no son las nuestras, al conocer la realidad los padres de familia se percataron de que son pocos los juegos de aquella época de antaño los que se ponen en práctica en la actualidad con los niños y niñas, así es que recibimos un gran apoyo durante todo el periodo de investigación, práctica y difusión de nuestros juegos y pasatiempos tradicionales ecuatorianos olvidados con los cuales no era necesario tener cerca la tecnología tan amplia que ahora poseemos; solo nos bastaba con un grupo de niños familiares, amigos, vecinos, que se encuentre en un área determinada y pusieran en práctica la imaginación y de manera innata empezaran a jugar ejercitando así todos sus sentidos con el desarrollo de actividades físicas y mentales que sin conocer solo sabemos que les servía para fortalecer su sistema neurofisiológico y ser un niño con una desarrollo integral tanto en su cuerpo como en su mente.

En el desarrollo del proyecto fue necesario valerse de instrumentos y técnica para la investigación por ejemplo podemos mencionar que en el proceso de



socialización con los maestros y el director de la institución aplicamos la entrevista como técnica mediante la cual pudimos conocer la opinión y el apoyo que los docentes brindarán teniendo así un punto de partida del cual podríamos seguir incrementando ideas con las cuales podríamos poner en marcha el proyecto emprendido , por otra parte también utilizamos la encuesta dirigida a los padres de familia como ayuda para conocer cuánto tiempo de calidad compartían con sus hijos y practicaban algún tipo de juego tradicional de esta manera conocimos la realidad de las costumbres y relaciones que los padres tenían con sus hijos así mismo observamos que no todos los padres se inclinaban por actividades propias de nuestro país, de modo que sugerimos tomar en cuenta que los juegos con los que habían crecido se estaban olvidando y es momento de recordarlos y ponerlos en práctica, así llegamos a un compromiso global en que quedaron invitados a recordar y jugar junto a sus niños en una actividad muy amena.

### **3.3 ANALISIS DE LOS RESULTADO DE LA PROPUESTA**

**(Ver Anexos 4)**

Una vez socializado el proyecto de investigación procedimos a poner en práctica los juegos planteados en el Manual e juegos tradicionales objeto de esta propuesta, así:

ASERRIN ASERRAN.- el 1 de junio del 2010 al tratarse de un día especial se aplico en la institución este juego con la participación de todos los niños y niñas de los primeros años de educación básica en edad de 5 a 6 años, logrando un alto nivel de interés y participación al aplicar esta actividad lúdica, pudimos observar del gran esfuerzo físico y mental que este juego provoco en los niños sin que ellos se aburran o muestren su falta interés o atención.

Es recomendable practicar esta actividad por periodos de no más de 30 minutos para no causar falta de atención a la misma.

EL REY MANDA.- Siguiendo con el desarrollo de la aplicación del cronograma planteado en el día 02/06/2010 se escogió este juego para su aplicación, obteniendo como resultado la participación de los niños y niñas asistentes.

Se inició dando indicaciones generales dentro de las cuales se les dio a conocer las reglas y el procedimiento de como se desarrollaría la actividad, es necesario mencionar que esta diversión el párvulo desarrolla la capacidad de la reacción inmediata al escuchar la consigna del objeto que debe buscar o actividad a realizar, logrando la participación de todos los órganos de sus sentidos y desarrollando en el niño el espíritu de sana competencia.

EL BAILE DEL TOMATE.- Esta actividad lúdica se la práctico el 03 de junio del 2010 con el uso de temas musicales de actualidad que al instante causaron asombro y emoción en los pequeños niños, una vez establecidas las normas del juego seleccionamos a las parejas que participarían dentro de este proceso existió un pequeño grupo de niños y niñas que se mostraron tímidos pero se realizó una motivación mediante la cual conseguimos que todos se integren a la actividad. Empezamos conociendo que la estrategia del juego consistía en no dejar caer el tomate mientras bailaban al compás de la música lo que le causó una gran alegría.

LA GUARACA.- El 4 de junio del 2010 como los niños ya esperaban nuestra llegada los habíamos sorprendido muy emocionados y deseosos de participar en la actividad programada para ese día, nos trasladamos a las afueras del patio de la escuela donde formamos un círculo ubicándonos en el centro de él para impartir las instrucciones y reglas que híbamos a utilizar.

De esta manera iniciamos el juego evidenciándose la atención y concentración de la totalidad del grupo mediante esta actividad conseguimos fortalecer el movimiento grueso de los miembros inferiores del cuerpo en el instante que los participantes salían corriendo perseguidos por el otro niño o niña, logrando buenos resultados motrices en el grupo.

LA PERINOLA.- En el caso de esta diversión ejecutada el 07/06/2010 proporcionamos del kit con el que se ejerce esta actividad que consiste en un trompo pequeño de plástico marcado en cada uno de sus costados con una determinada consigna que los participantes deben realizar, este proceso les causó curiosidad al practicarlo por varias ocasiones los mantenía alerta a fin de saber cuál sería la nueva instrucción en cada nueva ocasión que caería la perinola.

LA RAYUELA.- Al final de la aplicación anterior a esta como adelanto al 08/06/2010 solicitamos a todos los niños que confeccionarán con sus propias manos una ficha personalizada al llegar en esta fecha todos los niños tenían en su poder su ficha personal de varios colores, formas y texturas, lo que demostró el interés que estos juegos iban causando cada día al preguntarles que les motivo para construir su ficha con determinadas características uno por uno iban relatando todo el proceso que realizó para la elaboración de su ficha personal para el juego de la rayuela; posteriormente en el patio se trazo la clásica rayuela empezando la participación ordenada de los niños, en este juego apreciamos la coordinación óculo manual en el comienzo del juego posteriormente se evidenció que se utilizaba todo el cuerpo para su ejecución.

CARRERA DE ENSACADOS.- El 09/06/2010 se aplico el juego de ensacados que consiste en alcanzar una meta dando saltos con el tronco dentro de costales o sacos que se consiguen con facilidad en las plazas y locales de ventas de plásticos en la ciudad o sencillamente de una lona de arroz vacía, de modo que a los niños se le indicó el proceso a seguir, esta actividad demanda de un gran esfuerzo de la parte inferior del cuerpo para poder alcanzar grandes saltos desplazándose hasta la meta, con el fin de motivarlos se les otorgó un premio a los participantes más rápidos.

LAS ESTATUAS.- el 9/06/2009, se ejecutan este juego en el que se pone en práctica la capacidad de los niños para reaccionar correr ante la situación y luego permanecer estáticos durante el tiempo en que dura el ejercicio, en consecuencia se verifica la motricidad gruesa de los niños y niñas.

EL LOBITO.- Juego realizado el 11/06/2010 actividad de integración que nos permite establecer lazos de amistad generalmente en periodos de adaptación que son muy necesarios en los primeros contactos del niño con su nuevo entorno consiste en formar grupos de niños y niñas en forma circular que agarrados de sus manos cantando al compas de esta divertida canción, mientras el lobo es un niño seleccionado que espera el momento para salir corriendo a perseguirlos mientras todos corren y se dispersan.

LA GALLINA CIEGA.- como último día de actividad el 14/06/2010 se práctico la gallina ciega que permite a los niños coordinar movimientos de su cuerpo siguiendo instrucciones ya que el participante principal se encuentra vendado sus ojos y gracias al direccionamiento de sus compañeros llega a su objetivo final. Este periodo de visitas prácticas concluyo con un pequeño evento en el cual al igual que una maratón el último día se llevo a cabo la ejecución de todos los juegos antes realizados diariamente.

### **3.4 CONCLUSIONES**

- El proyecto de “Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela Club Rotario”; permitió que al poner en práctica juegos propios de nuestro país se supere problemas de de la motricidad gruesa, socialización y el desarrollo armónico del niño como ser lúdico.
- Al efectuar esta investigación no solo rescatamos la identidad cultural de la tierra en que vivimos sino también logramos desarrollar destrezas de una manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica actividades olvidadas.
- Afirmamos que el juego y el aprendizaje tienen un íntima relación ya que a través del mismo el niño/a pone a funcionar todas sus capacidades para llegar a la resolución de problemas.

### **3.5 RECOMENDACIONES**

- Establecer una base de datos confiable del objeto de estudio al fin de seguir recopilando más información al respecto de las diferentes manifestaciones lúdicas propias de nuestra cultura.
- Buscar los medios necesarios para la difusión de esta investigación en los centros de educación básica a fin de implementarlo como parte de la educación.
- El juego es un reto y el docente debe tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente cada una de las actividades y cumplir con los objetivos planificados.

## BIBLIOGRAFIA

### CITADOS

- SHILLER. Educando con el juego. Editorial bruña 1º edición 2007
- DEWEY. En rumbo al juego. Editorial Tunes 2001
- SUCHODOLSKY. Procesos de enseñar. Editorial EDIPAIYOS. edición 1º; 1991.
- BANDURA. Educar y Aprender 2º Tomo. Editorial Morata año 2003
- TEBAR. Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Edición México 1995
- AJURIAGUERRA. Editorial LA POSTURA 1980.
- WALLON. LA EMOCIÓN 2005.
- STAMBAK. Psicomotricidad infantil. Editorial Shille 1994

### CONSULTAS LIBROS

- «La Animación es algo más que... - Manual de Animación Turística» de Pablo Abreu - Editado por REGION® Empresa Periodística.
- Loli y Silva (2006) PSICOMOTRICIDAD. INTELECTO Y AFECTIVIDAD.
- BULAND. Rainer. (1996). Hacia los fundamentos de una investigación de juego. Definiciones-Sistematización-Metodología. En HOMO LUDENS. el hombre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-.Buenos Aires. Pág. 74
- Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial Trillas. Segunda Edición.

### CONSULTAS VIRTUALES

- [www.region.com.ar/animacion](http://www.region.com.ar/animacion)
- [www.greencroft.org.uk](http://www.greencroft.org.uk)
- <http://www.monografias.com>
- <http://www.elgaleon.com>
- <http://www.juegos.trdicionales.com>

# ANEXOS

**ANEXO 1**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA**

**Objetivo**

Establecer un promedio de tiempo de juego que los padres dedican a sus hijos durante la semana

**1.-Juega Ud. con su niño** si ( ) no ( )

**2.-Durante la semana cuanto tiempo dedica a su niño para poder jugar con el**

**15min ( )      30min ( )      1hora ( )**  
**0min ( )**

**3.-apoyaria que el juego tenga una calificación dentro de la escuela**

**Si ( ) no ( )**

**4.-prctica juegos tradicionales con sus hijos**

**Si ( ) no ( )**

**5.-Le gustaría que exista un manual de juegos tradicionales propios de nuestro país**

**Si ( )no ( )**

**6.-apoyaria Ud. para la creación de un manual de juegos tradicionales**

**Si ( ) no ( )**

**7.-aceptaria que en la escuela se aplique juegos tradicionales como parte de la formación de su niño**

**Si ( ) no ( )**



**ANEXO 2**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES**

**OBJETIVO**

Establecer el grado de necesidad de la creación de un manual de juegos tradicionales para la aplicación en los niños/as

**1.-Que puede desarrollar la los juegos tradicionales en los niños /as de -6 años de edad**

.....  
.....  
.....

**2.-Cree Ud. que es necesario que el juego debe ser incluido como método pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje**

.....  
.....  
.....  
.....

**3.-Qué nociones desarrollamos en los niños/as de 5-6 años de edad al aplicar los juegos populares**

.....  
.....  
.....  
.....

**4.-Le gustaría que exista un manual de juegos populares para aplicar en los niños/as de 5-6 años de edad**

.....  
.....  
.....

**5.-En qué etapa del año escolar Ud. aplicaría los juegos populares o tradicionales**

.....  
.....

### ANEXO 3

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE BÁSICA DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD

.UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE

DESTREZAS	SEGURO DE SI			REACCIONA RAP.			COORDINA			CORRE			INTERPRETA MENSAJES			SALTA			OBSTACULOS			PERM EST.			CORRE			SE ORIENTA			
JUEGO	ASERRIN ASERRAN			REY MANDA			BAILE TOMATE			GUARACA			PERINOLA			RAYUELA			ESTATUAS			ENSACADOS			LOBO			GALLINA CIEGA			
CODIGO	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	S.	O.	N.	
CAÑAR MONZERRATH	X					X		X				X	X				X			X			X	X				X			
CHICAIZA YAIRA	X				X			X				X	X				X			X			X				X				
CISNEROS CARLOS		X			X			X			X		X				X			X			X		X			X			
CORDOBA ALFONSINA		X			X			X			X		X				X			X			X			X			X		
IZURIETA CAMILA		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
MOLINA HUGO			X	X			X				X			X			X			X			X			X		X			
OSORIO JOSTIN			X	X			X				X			X			X		X			X			X		X		X		
PAEZ ARIEL		X			X		X			X					X			X	X				X				X		X		X
ZAMBRANO JUAN DIEGO		X			X				X	X				X		X				X			X			X			X		
ZUARES SAMANTA		X				X		X			X		X			X				X		X			X		X		X		

**Ficha de observación**

**CODIGO:**

S: SIEMPRE

O: OCACIONALMENTE

N: NUNCA

ANEXO 4



















