



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia.

Autor:

Caisa Tipan Fanny Carina

Tutor:

M.Sc. Lic. Andocilla Vega Marcela Bernarda

LATACUNGA - ECUADOR

OCTUBRE -2016

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **CAISA TIPAN FANNY CARINA** declaro ser autor (a) del presente proyecto de investigación: “**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO**”, siendo **MSC. LIC. ANDOCILLA VEGA MARCELA BERNARDA**, tutor (a) del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....
Caisa Tipan Fanny Carina

C.I 0504133794

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO”, de: **CAISA TIPAN FANNY CARINA**, de la Carrera: Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Julio, 2016

Tutor

Firma

.....
Msc. Lic. Andocilla Vega
Marcela Bernarda.
C.I. 0502634579

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, 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, la postulante: **CAISA TIPAN FANNY CARINA**, con el título de Proyecto de Investigación: **“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, Octubre del 2016

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)
M.Sc. Criollo Jenny
CC: 180301115-3

Lector 2
M.Sc. Culqui Catherine
CC: 050282861-9

Lector 3
M.Sc. Defaz Paola
CC: 050263221-9

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que contribuyeron para la realización de este proyecto, a la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas para poder cumplir uno de mis más grande sueño de tener una carrera, a los docentes de la institución por brindarme sus conocimientos y sabios consejos, a toda mi familia que siempre estuvieron apoyándome y gracias a Dios por darme la fuerza necesaria para comenzar con éxito esto que es un reto para mí porque si el no estuviera conmigo no hubiera podido lograr y alcanzar esta meta, les agradezco de todo corazón y que Dios los bendiga siempre así como me bendijo.

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado principalmente a Dios el cual me dio la fortaleza necesaria para continuar cuando las cosas parecían estar mal, de igual manera a mis padres quienes me dieron la vida y agradezco por su apoyo y la fortaleza que me ayudaron a tener todo este tiempo, formándome con buenos valores lo cual me ha ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino, a mis docentes, compañeros y amigos por su apoyo y su amistad, por ayudarme en los momentos difíciles y guiarme por el camino debido.

Caisa Tipan Fanny Carina.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

**TITULO: “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO
SOCIO- AFECTIVO”**

Autora: Caisa Tipan Fanny Carina

RESUMEN

El presente proyecto de “Juegos Tradicionales para el Desarrollo Socio-Afectivo” a realizar abarca varios parámetros que se trabajarán con el paso del tiempo, para realizar este proyecto se ha visto el problema el cual es una parte fundamental para llevar a cabo el proyecto mencionado anteriormente con el afán de dar soluciones adecuadas para las dificultades encontradas, para la solución de los diversos problemas planteados en este proyecto se realizaran diversas actividades que se mencionan en los objetivos específicos, actividades y metodologías, donde no solo los niños serán los beneficiarios sino también los padres de familia, los docentes y toda la comunidad en general para que tengan conocimiento de cómo sus hijos pueden desarrollar habilidades que no han sido encontradas, utilizando distintos tipos de metodología y técnicas, en este proyecto es muy importante las metodologías que fueron utilizadas ya que con estos se puede ver y realizar actividades acorde a las necesidades de los niños en relación a los juegos tradicionales, utilizando varias técnicas como es la entrevista, la encuesta y la ficha de observación, que es de gran ayuda para la recopilación de información y la obtención de los resultados para el proyecto, para la búsqueda de información se citaron diversos puntos los cuales ayudan al desarrollo de habilidades a través del juego, se han citados varios autores que mostraron distintas opiniones científicas sobre el desarrollo del juego en los niños y niñas, en este caso del Centro de Educación Inicial “Semillitas”, teniendo siempre en mente que el juego no es solo diversión sino un medio por donde los niños aprenden más rápido de manera espontánea y lo que es mejor sin cansancio mental desde muy tempranas edades, obteniendo también lo que son las conclusiones y recomendaciones en el cual se dan detalladamente informes de como los juegos ancestrales tienen un aprendizaje privilegiada puesto que este tipo de juegos no son muy comunes en las instituciones educativas, este tipo de juegos ha mostrado gran cantidad de estímulos en el entorno de los infantes, ayudándolos a desarrollar el sentido de la protección, de la conservación y casi todos los sentidos que posee una persona.

Palabras claves: tradición, afectividad, ancestral, innovación, rescate, interacción.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ACADEMIC UNIT OF ADMINISTRATIVE SCIENCES AND
HUMANISTIC.

THEME: “THE TRADITIONAL GAMES FOR SOCIO-AFFECTIVE
DEVELOPMENT”

Author: Caisa Tipan Fanny Carina

ABSTRACT

The present research work about “Traditional Games for the Development Socio-Affective” to perform covers various parameters that researchers will work with the time. For this Project the problem was acen, which is a fundamental part to carry out the Project mentioned above with the desire to provide adequate solutions to the difficulties found, to the solution of the various problems posed by this project will perform various activities that are mentioned in the specific objectives, activities and methodologies, in which not only the children will be the beneficiaries also parents, teachers and the whole community to gain knowledge of how their children can develop skills that have not been found, using different types of methodology and techniques in this project is very important to the methodologies that were used which allow to perform activities consistent with children’s needs in relation to the traditional games. Using several techniques suhas the interview, the survey and the observation sheet, which is of great help in the collection of information and the acquisition of results for the project, for the search of information were cited various authors which helps the development of skill through the games. It has been cited several authors that showed different scientific opinions on the development of the game in children, in this case “Semillitas” center of Initial education, always bearing in mind that the game is not only fun also children learn faster spontaneously and what is best without mental tiredness from a very early age, obtaining also conclusions and recommendations which will provide in detail reports about how the games ancestral have a learning privileged since this type of games are not very common in educational institutions, this type of games has shown great quantity of stimuli in the environment of children helping them to develop a sense of the protection, conservation and almost all the senses that a person has.

Keywords: tradition, sensitivity, ancestral, innovation, rescue, interaction.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen del Proyecto de Investigación al Idioma Inglés presentado por la señorita egresada de la Carrera de Licenciatura en Educación Parvularia de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **CAISA TIPAN FANNY CARINA**, cuyo título versa “ **JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Octubre del 2016

Atentamente,

Lic. Nelson W. Guagchinga Ch.
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 050324641-5

INDICE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
INDICE	x
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
4.1 Beneficiarios Directos	4
4.2 Beneficiarios Indirectos.....	4
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	5
6. OBJETIVOS:.....	8
6.1 Objetivo general:	8
6.2 Objetivos específicos:.....	8
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.	9
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	10
8.1 Modelo constructivista	10
8.2 El modelo pedagógico constructivista.....	11

8.3	Teorías del aprendizaje.....	13
8.4	Inteligencia –lógica.	14
8.5	Aprendizaje significativo	15
8.6	Teorías y desarrollo del juego	16
8.7	Psicología del juego.....	17
8.8	El psicoanálisis	17
8.9	El juego.....	18
8.10	Tipos de juego y clasificación	19
8.11	Clasificación del juego:	19
8.12	Juegos tradicionales del Ecuador.....	23
8.13	Desarrollo socio-afectivo	28
8.14	Sociocultural.....	29
8.15	Psicosocial.....	30
8.16	Desarrollo- socio afectivo	31
9.	PREGUNTAS CIENTIFICAS O HIPOTESIS.....	31
10.	METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....	32
10.1	Enfoque de la investigación	32
10.2	Modalidades de la investigación	32
10.2.1	Bibliográfica Documental	32
10.2.2	De Campo	32
10.3	Niveles o Tipos de Investigación	32
10.3.1	Exploratorio.....	32
10.3.2	Descriptivo	33
11.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	34

11.1	Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la MSc. Verónica León directora del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo del Cantón Pujilí.	34
11.2	Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la Lic. Antonieta Espinoza docente del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo Del Cantón Pujilí.	36
11.3	Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los señores padres de familia de la segunda etapa paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo del Cantón Pujilí.	38
11.4	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación aplicada a los a los niños y niñas de la segunda etapa paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo del Cantón Pujilí.	46
12.	IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)	48
13.	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	49
14.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	50
14.1	Conclusiones	50
14.2	Recomendaciones	51
15.	BIBLIOGRAFIA	52
16.	ANEXOS	54

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto: “Juegos Tradicionales para el Desarrollo Socio-Afectivo”

Fecha de Inicio: Octubre 2015

Fecha de Finalización: Agosto 2016

Lugar de Ejecución: Centro de Educación Inicial “SEMILLITAS” Cesar Francisco Naranjo Rumazo, Parroquia Pujilí, Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi, Zona 3.

Unidad Académica que Auspicia: Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas.

Carrera que Auspicia: Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

Equipo de Trabajo:

Tutor de titulación II: MSc. Andocilla Vega Marcela Bernarda

Cedula de identidad: 050263457-9

Teléfono: 0984022926

Correo: marcela.andocilla@utc.edu.ec

Coordinador del proyecto: Caisa Tipan Fanny Carina

Cedula de identidad: 050413379-4

Teléfono: 0992989434

Correo: fanny12lu@outlook.com

Área de Conocimiento: Educación

Línea de Investigación: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub línea de investigación: Educación Infantil.

2. RESUMEN DEL PROYECTO

El presente proyecto de “Juegos Tradicionales para el Desarrollo Socio-Afectivo” a realizar abarca varios parámetros que se trabajarán con el paso del tiempo, para realizar este proyecto se ha visto el problema el cual es una parte fundamental para llevar a cabo el proyecto mencionado anteriormente con el afán de dar soluciones adecuadas para las dificultades encontradas, para la solución de los diversos problemas planteados en este proyecto se realizaran diversas actividades que se mencionan en los objetivos específicos, actividades y metodologías, donde no solo los niños serán los beneficiarios sino también los padres de familia, los docentes y toda la comunidad en general para que tengan conocimiento de cómo sus hijos pueden desarrollar habilidades que no han sido encontradas, utilizando distintos tipos de metodología y técnicas, en este proyecto es muy importante las metodologías que fueron utilizadas ya que con estos se puede ver y realizar actividades acorde a las necesidades de los niños en relación a los juegos tradicionales, utilizando varias técnicas como es la entrevista, la encuesta y la ficha de observación, que es de gran ayuda para la recopilación de información y la obtención de los resultados para el proyecto, para la búsqueda de información se citaron diversos puntos los cuales ayudan al desarrollo de habilidades a través del juego, se han citados varios autores que mostraron distintas opiniones científicas sobre el desarrollo del juego en los niños y niñas, en este caso del Centro de Educación Inicial “Semillitas”, teniendo siempre en mente que el juego no es solo diversión sino un medio por donde los niños aprenden más rápido de manera espontánea y lo que es mejor sin cansancio mental desde muy tempranas edades, obteniendo también lo que son las conclusiones y recomendaciones en el cual se dan detalladamente informes de como los juegos ancestrales tienen un aprendizaje privilegiada puesto que este tipo de juegos no son muy comunes en las instituciones educativas, este tipo de juegos ha mostrado gran cantidad de estímulos en el entorno de los infantes, ayudándolos a desarrollar el sentido de la protección, de la conservación y casi todos los sentidos que posee una persona.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Debido a la gran inclusión de tecnología en la sociedad, en la educación y sobre todo en los niños, existe la necesidad de implementar una estrategia pedagógica que aumente el desarrollo y las capacidades de los niños y niñas en un gran porcentaje. Esta estrategia es el rescate de los juegos tradicionales que ayudara a los niños a desarrollar su imaginación y sobre todo a sentirse emocionalmente seguros en la sociedad que está llena de cosas nuevas para ellos.

Estos juegos tradicionales están diseñados con el fin de equilibrar las aulas, dando estrategias nuevas a los docentes para que potencien la capacidad de los niños y niñas para aprender-jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida diaria, en algunos casos existen niños que ven a su vida como un juego es por eso que cuando se trata de resolver algún conflicto ya sea en la casa o con algunos compañeritos en la escuela les proponen jugar a cualquier cosa que se les ocurra, es por esto que existen comentario tales como, “ los niños son de corazón puro”.

Con este proyecto lo que se busca es también concientizar a los docentes, que los juegos tradicionales son parte fundamental para que los niños y niñas se sientan atraído a aprender tomando todas las partes positivas de esta, es por esto que el proyecto a realizar está basada en recuperar nuestros juegos ancestrales, enseñando a los niños que pueden aprender muchas cosas de un juego tradicional y sobre todo divertirse de una manera sana y cuidadosa.

De este proyecto se podrá obtener muchos beneficios ya que no solo podrán experimentar juegos de nuestros antepasados, sino también podrán hacer amistades con mucha más facilidad ya que el juego ayuda a la integración de los niños y niñas conociéndose más, terminando con esa timidez que algunos niños tienen para expresar sus ideas y emociones. El juego por naturaleza es la parte fundamental del desarrollo de un infante pero siempre debe haber un guía que les muestre en que parte del juego está el aprendizaje y como lo deben utilizar.

Durante las últimas décadas, se han encontrado grandes avances en lo que refiere al juego como estrategia de aprendizaje. Es por esto que son evidentes los beneficios descubiertos ya sea por científicos, docentes, doctores y psicólogos

desde el desarrollo cognitivo del educando hasta el fomento de sus habilidades sociales, tales como: la comunicación, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico que llegan a tener gracias a la imaginación y a la interacción entre los niños.

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte de la diversión está también la parte de rescatar tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

El recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar la afectividad hacia los demás, para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1 Beneficiarios Directos

Los 20 niños son los principales beneficiarios de este proyecto siendo estos 8 mujeres y 12 hombres, que deben adquirir el mejor conocimiento en esta etapa, tomando en cuenta que los niños aprenden mejor a través del juego, la práctica y la experimentación, ayudándolo a desarrollar habilidades y destrezas que aún no pueden manejar adecuadamente, es aquí donde se descubren no solo grandes mentes sino también grandes talentos que les ayudara a tener el mejor desarrollo posible a su corta edad.

4.2 Beneficiarios Indirectos

Los padres son parte fundamental para el desarrollo de este proyecto siendo ellos 40 personas con 20 hombres y 20 mujeres dando un total de 20 familias que serán los beneficiados, ya que muchos de los padres de familia del Centro Infantil “Semillitas” no cuentan con la información necesaria para poder tener conocimiento de este tema, pero son las personas adecuadas para que los niños

puedan seguir rescatando, conociendo y desarrollando los juegos tradicionales dentro del hogar manteniendo siempre la disciplina y el respeto, los padres de familia podrán conocer más a fondo los beneficios que tiene el juego para el desarrollo de sus hijos y que también pueden aprender a través de ellos.

Los 12 docentes también son parte de los beneficiarios con 11 mujeres y 1 hombre, que trabajan en dicha institución, ya que ellos con la ayuda de los juegos tradicionales podrán implementar temas nuevos en sus clases diarias o también podrán tener las bases necesarias para fomentar la autoconfianza e integración entre los niños y niñas de su aula formando en ellos valores de convivencia, compañerismo y respeto, mostrándoles que pueden aprender con una diversión sana y adecuada. Los siguientes beneficiarios son las personas de los barrios aledaños ya que en su gran mayoría sus hijos son los principales beneficiarios de este proyecto, así las personas del barrio podrán informarse y tener conocimiento acerca de la existencia y recate de estos tipos de juegos y dejar de lado el pensamiento de que los juegos tradicionales son muy antiguos, más bien informarles que dichos juegos son una parte fundamental para el desarrollo Socio-Afectivo de sus hijos.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

En el Ecuador estas actividades se han ido acoplado a nuestra forma educativa, a pesar de que los juegos son parte del desarrollo humano, todos han participado con algún tipo de entretenimiento tradicional, estos juegos con el paso del tiempo han sido reemplazados por juguetes tecnológicamente complejos con características muy diferentes.

Tales juegos en su tiempo tuvieron una buena acogida ya que muchos utilizaban los juegos ancestrales solo por diversión, hoy en día Los juegos tradicionales en el Ecuador generalmente son utilizados en campamentos o cursos vacacionales buscando entretener a los niños con actividades donde tengan que usar su cuerpo y utilizar recursos que son muy fáciles de conseguir y así pueden tener un aprendizajes significativos en toda su vida.

Hoy este tipo de juegos se han ido cambiando en el Ecuador, han dejado atrás los que se enseñó de pequeños, hasta el punto de la creación de juegos interactivos para niños, en lo que estos pueden aprender jugando, en el Ecuador la dinámica y la práctica de los juegos forma parte de la riqueza cultural de la niñez, así como prescribe la Constitución. Estas actividades no solo ayudan en la educación del niño y mayores, sino que además colaboran con la labor de profesores y padres en este tipo de actividad. Algunos de estos juegos permanecen aún en la memoria de los abuelos.

Con estos tipos de recreaciones tradicionales educativos los infantes aprenden conceptos, lazos con la cultura y tradición de nuestros antepasados, dichos juegos fueron creados para todas las edades, no solo pueden hacer uso de este tipo de juegos educativos los niños, sino también personas adulta. En la educación actual en el Ecuador muchos de los docentes piensan que se ha perdido totalmente el hábito de aprender juegos tradicionales por lo cual algunos de ellos han iniciado con la implementación de este tipo de juegos en la enseñanza para sus niños.

En el Ecuador no se ha escuchado ni se ha utilizado mucho este tipo de juegos ya que en ocasiones piensan que es una pérdida de tiempo. Sin saber que un juego en su entorno natural puede ser el método más práctico para que los niños adquieran esos conocimientos que no poseen y si es bien utilizado puede llegar a ser el método de enseñanza aprendizaje más innovador y adecuado para la edad de niños de educación inicial y primaria.

En el año 2013 se publicó una investigación acerca de los juegos tradicionales. Enseñar a jugar trompos, canicas, macateta, rayuela, elástico, soga y otros juegos tradicionales, es parte de la malla curricular de la Unidad Educativa La Salle de Latacunga. Esas actividades recreativas ancestrales también educan.

Permiten el intercambio de conocimientos entre estudiantes, entre alumnos y docentes, y entre los jóvenes y sus padres, abuelos u otros familiares. En La Salle, los juegos que aprenden los alumnos se dividen en dos categorías: “juegos grandes”, que abarcan al fútbol, básquet y vóley, y “juegos pequeños”, que contemplan a los tradicionales.

Francisco Acosta suele decir que no hay que mirar al pasado, en este caso sí vale la pena regresar al pasado, Dice que estar en contacto con los juegos ancestrales permite a las personas interrelacionarse y descubrir que cada generación, persona o grupo tiene una manera distinta de jugar.

Explica que, como metodología de enseñanza-aprendizaje, los docentes piden a los alumnos que conversen entre sí, y también con los padres, abuelos, tíos u otros familiares, para investigar en qué consiste cada juego. Producto de ese intercambio de experiencias, “nos han traído nuevas ideas. Por ejemplo, se ha descubierto que hay una variedad infinita de jugar la macateta”. Acosta sostiene que los juegos tradicionales o ancestrales no son desconocidos para los niños ni los adolescentes, sino que el apareamiento de los juegos tecnológicos los ha encerrado o “guardado” en una especie de “closet”, a la espera que se los rescate.

El juego ocupa entonces un lugar privilegiado dentro del desarrollo infantil, no es solo un método de entretenimiento o diversión, es una preparación para la vida. A lo largo de nuestro desarrollo, los juegos siempre han estado presentes, no solo en nuestro ocio, sino también dentro del ambiente de educación escolar. En el proceso del juego se experimenta conocer a los otros y que esperar de ellos, aquí vemos lo que es el desarrollo Socio Afectivo e Integral de los niños y niñas cuando juegan en grupo, es por esto que en la provincia de Cotopaxi se trata de incluir en la educación toda la ancestral posible, muchos de los establecimientos educativos están muy bien preparados y equipados para este tipo de procesos, pero ninguno los practica diariamente y como es debido.

El presente proyecto se realizara en el Centro de Educación Inicial “Semillitas” del Barrio Vicente León del Cantón Pujilí, en este sector existe mucha escases de juegos tradicionales y la mayoría de los niños al momento de practicar algún juego lo único que hacen es guiarse solos sin saber cómo es el juego en sí, esto puede hacer que el niño se sienta estresado al no poder saber el propósito de aquel juego. Y muchos de los docentes pocas veces los dejan jugar ese tipo de juegos. Es por eso que el niño retrae el aprendizaje y empieza molestar a los demás. En el Barrio Vicente León se han olvidado de que el juego es lo que más desarrolla a los niños, Son numerosos las investigaciones y estudios multidisciplinarios que

han indicado sobre el empleo de los juegos tradicionales como herramienta educativa en el aula, y como instrumento para la formación integral del ser humano.

Los enfoques de estos análisis se han manifestado más que variados: aprovechamiento de su dimensión lúdica, desarrollo integral, efectos sobre la sociabilidad del jugador, complemento para el desarrollo de habilidades psicomotrices como: talante lúdico, con alto nivel de estimulación auditiva, ocular.

Todos estos procesos son muy delicados e importantes ya que estos también ayudan a los alumnos a estar atentos, a ser activos cuando se sienten aburridos en una clase, estos métodos de juegos interactivos los podrían ayudar. Los niños del Barrio Vicente León necesitan el desarrollo y potenciar la autoestima, llegar a los objetivos definidos y tener medios fácilmente manipulables, animarlos con los incentivos, para que conviertan el juego en una actividad mecánica, rápidamente accesible, que favorece el aumento del auto-respeto, y un fuerte sentimiento reflexivo de consideración.

6. OBJETIVOS:

6.1 Objetivo general:

Analizar si se aplican Juegos Tradicionales para el desarrollo Socio-Afectivo en el Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

6.2 Objetivos específicos:

Recopilar información bibliográfica de los juegos traicionales y el desarrollo socio-afectivo.

Diseñar y aplicar instrumentos de investigación tales como entrevista, encuesta y ficha de observación para este proyecto.

Establecer las conclusiones y recomendaciones debidas para dicho proyecto.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.

Objetivos Específicos	Actividades	Resultado de la Actividad	Descripción de la Metodología por Actividad.
Recopilar información bibliográfica de los juegos tradicionales y el desarrollo socio - afectivo.	Buscar información de libros y fuentes bibliográficas ya sea del internet o de alguna biblioteca.	Se puede determinar el tipo de información encontrada sobre los juegos tradicionales con relación al entorno en el que viven.	La metodología utilizada para dicha investigación son las citas con normas APA, para realizar el proyecto de investigación.
Diseñar y aplicar instrumentos de investigación tales como entrevista, encuesta y ficha de observación para este proyecto.	A través de los juegos tradicionales se puede realizar y aplicar diversos instrumentos de investigación.	Los niños y niñas pueden obtener una mayor información acerca de los juegos tradicionales.	<p>Técnicas: Entrevista, Encuesta, Ficha de observación</p> <p>Instrumento: Cuestionario, Guía de preguntas, Lista de cotejo.</p>
Establecer las conclusiones y recomendaciones debidas para dicho proyecto.	Realizar diversos juegos tradicionales	Con la realización de estos juegos se puede ver su actitud y llegar a las debidas conclusiones y dar respectivas recomendaciones.	<p>Técnicas: Ficha de observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

Teorías científicas

8.1 Modelo constructivista

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos. (Vygotski, 1960, pág. s.p)

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es por tanto necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel, quienes realizaron investigaciones en el campo de la adquisición de conocimientos del niño. Últimamente, sin embargo, a raíz de las importantes críticas, de peso y que no pueden ser pasadas por alto, que ha sufrido este modelo por parte de pedagogos como Inger Enkvist, y también por la constatación de los sensibles reveses que ha sufrido en forma del generalizado deterioro de exigencia y calidad en los sistemas educativos europeos que lo han adoptado, algunos países como Gran Bretaña empiezan a desterrar este modelo de sus sistemas de enseñanza.

La crítica fundamental al Constructivismo de Inger Enkvist es que presupone la autonomía del alumno y se halla poderosamente influido por los poco pragmáticos principios del prerromántico Jean-Jacques Rousseau (no en vano Jean Piaget era suizo también); presupone que el alumno quiere aprender y minimiza el papel del esfuerzo y las funciones cognoscitivas de la memoria en el aprendizaje. Atomiza, disgrega y deteriora la jerarquización y sistematización de las ideas y desprecia y arrincona toda la tradición educativa occidental, vaciando de contenido significativo los aprendizajes y reduciéndolos a sólo procedimiento. El multiculturalismo es también una manifestación de algunos de los efectos de esta

doctrina, que debilitan el aprendizaje de los contenidos culturales autóctonos sin sustituirlos por ninguno.

8.2 El modelo pedagógico constructivista

El constructivismo, en su dimensión pedagógica, concibe el aprendizaje como resultado de un proceso de construcción personal-colectiva de los nuevos conocimientos, actitudes y vida, a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador. En ese sentido se opone al aprendizaje receptivo o pasivo que considera a la persona y los grupos como pizarras en blanco o bóvedas, donde la principal función de la enseñanza es vaciar o depositar conocimientos. (Ausubel, Modelos pedagógicos , 1989, pág. s.p)

A esta manera de entender el aprendizaje, se suma todo un conjunto de propuestas que han contribuido a la formulación de una metodología constructivista. Entre dichas propuestas vale la pena mencionar:

La teoría del aprendizaje significativo: el aprendizaje tiene que ser lo más significativo posible; es decir, que la persona-colectivo que aprende tiene que atribuir un sentido, significado o importancia relevante a los contenidos nuevos, y esto ocurre únicamente cuando los contenidos y conceptos de vida, objetos de aprendizaje puedan relacionarse con los contenidos previos del grupo educando, están adaptados a su etapa de desarrollo y en su proceso de enseñanza-aprendizaje son adecuados a las estrategias, ritmos o estilos de la persona o colectivo.

Aprendizaje por descubrimiento: no hay forma única de resolver los problemas. Antes de plantear a los participantes soluciones, los facilitadores deben explorar con ellos diferentes maneras de enfrentar el mismo problema; pues no es pertinente enseñar cosas acabadas, sino los métodos para descubrirlas.

Las zonas de desarrollo: un nuevo aprendizaje debe suponer cierto esfuerzo para que realmente implique un cambio de una zona de desarrollo real, a una zona de desarrollo próximo, pero no con un esfuerzo tan grande (por falta de conocimientos previos, por ejemplo) que el nuevo contenido quede situado fuera de la zona a la que tiene acceso potencialmente la persona o el grupo.

El aprendizaje centrado en la persona-colectivo: la persona-colectivo interviene en el proceso de aprendizaje con todas sus capacidades, emociones, habilidades, sentimientos y motivaciones; por lo tanto, los contenidos del proceso pedagógico no deben limitarse sólo al aprendizaje de hechos y conceptos (contenido conceptual), sino que es necesario atender en la misma medida a los procedimientos (contenido procedimental), las actitudes, los valores y las normas (contenido actitudinal), si se quiere una adaptación activa de la persona o grupos a nuevas situaciones sociales. Así mismo, hay que considerar sus propios estilos, ritmos y estrategias de aprendizaje.

Aprender imitando modelos: este enfoque resulta especialmente importante para la enseñanza aprendizaje de contenidos actitudinales, lo cual es una debilidad en la mayoría de propuestas. De acuerdo con ella, la persona-colectivo desarrolla una llamada capacidad vicaria, la cual le permite el aprendizaje por observación, mediante la imitación, por lo general inconsciente, de las conductas y actitudes de personas que se convierten en modelos, cuyos patrones de comportamiento son aprendidos en un proceso de aprendizaje de tres fases: atención, retención y reproducción. Con relación a ello, lo más importante es que con la práctica las personas-colectivos aprendan los contenidos guías, las generalizaciones más que ejemplos específicos.

La metodología activa: siguiendo a Moisés Huerta², un método es activo cuando genera en la persona-colectivo una acción que resulta de su propio interés, necesidad o curiosidad. El facilitador es en ese sentido, quien debe propiciar dicho interés planificando situaciones de aprendizaje estimulantes, si descuidar que los métodos son el medio y no el fin. “La metodología activa se debe entender como la manera de enseñar que facilita la implicación y la motivación”.

El aprendizaje cooperativo, dinámico o comunicativo: en la enseñanza se debe desarrollar un conjunto de actividades que propicien la interacción de la persona-colectivo con el medio, con sus pares o el docente, privilegiando dinámicas que pueden ser individuales, en pares, en equipos pequeños y en grupo grande. Del mismo modo hay que preocuparse por implicar a la persona-colectivo en el

proceso de aprender. Al proceso permanente de reflexión y de toma de conciencia sobre cómo se aprende se le denomina meta cognición.

La teoría de las inteligencias múltiples: en nuestro ser habitan siete diferentes inteligencias que nos permiten abordar el mundo de manera diversa, y en toda persona algunas de ellas están más o menos desarrolladas que otras; por lo tanto, la enseñanza también debería adaptarse a esa realidad. Estas inteligencias son:

Lingüística, lógico-matemática, visual-espacial, musical, kinestésico-corporal y las inteligencias personales (intrapersonal e interpersonal). En el marco de las inteligencias personales, también se plantea una llamada inteligencia emocional, que es la capacidad de sentir, entender y manejar eficazmente las emociones, como fuente de energía y de información para el desarrollo personal y el aprendizaje.

Ecología de la educación: el ambiente de aprendizaje en una aula o proceso constructivista, se configura como resultado de diversos factores entre los cuales cabe destacar la metodología, pues en ella se interrelacionan diferentes variables: la organización y tipo de contenidos, las secuencias de actividades, la toma de decisiones sobre el proceso a seguir, las técnicas de trabajo individual, los planteamientos de trabajo en grupo, las formas de agrupamiento, la organización del tiempo y la organización del espacio. Todo ello es conocido como ecología de la educación.

8.3 Teorías del aprendizaje

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante es lo que impulsa al juego de representación. El aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el

motor del desarrollo. Vygotsky introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. (Vygotsky, Teorías del aprendizaje, 1925, pág. s.p)

Para Vygotsky el ambiente, el medio que los rodea, y el juego en si son muy importantes ya que por medio de la naturaleza pueden los niños encontrar muchos método de aprendizaje pues el juego se encuentra en todas parte en especial en lo que es el entorno natural y social, lo que permite el niño se a mas extrovertido y tenga más confianza en sí mismos, logrando así una integración a la sociedad actual y la convivencia con personas distintas a su entorno familiar.

8.4 Inteligencia –lógica.

Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. (Piaget, La Epistemologia , 1956, pág. s.p)

Piaget no se centraba en las motivaciones que pudiese tener el niño al momento de jugar para él lo más importante es la realidad a la que se enfrenta el niño a su

desarrollo corporal y mental, las partes de razonamiento con el que el niño puede resolver pequeños problemas de su vida o problemas de un juego, es aquí donde el infante puede pensar o dar una hipótesis de cómo será un juego que nunca ha jugado , y una vez que empieza y no pueda resolver algún problema acudirá al razonamiento lógico de cómo deben ser las cosas y como se debe jugar a dicho tema.

Es así como lograra un desarrollo mental adecuado ya que cada etapa para ellos es un gran avance y van aprendiendo diferentes cosas no las mismas de antes, irán comprendiendo que mientras más grandes sean más cosas podrán hacer y a pensar que los juegos nuevos tendrán dificultades más grandes y difíciles de resolver

8.5 Aprendizaje significativo

El principal aporte de la teoría de Ausubel al constructivismo es un modelo de enseñanza por exposición, para promover al aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante, cuando este relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente obtenidos. Otro aporte al constructivismo son los “organizadores anticipados”, los cuales sirven de apoyo al estudiante frente a la nueva información, funcionan como un puente entre el nuevo material y el conocimiento previo al alumno. Para lograr el aprendizaje significativo además de valorar las estructuras cognitivas del alumno, se debe hacer uso de un adecuado material y considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender. (Ausubel, Aprendizaje significativo , 1983, pág. s.p)

Para Ausubel el aprendizaje significativo es el aprendizaje que deberán llevar las personas para toda su vida, siendo esta una parte fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje que ayuda a formar de manera permanente el aprendizaje del niño. Ausubel menciona que los materiales a utilizar en

cualquier actividad son una parte fundamental ya que con estas los niños pueden relacionar la actividad con el material, siendo así un método infalible para el desarrollo de habilidades y para lograr el aprendizaje significativo.

8.6 Teorías y desarrollo del juego

El juego supone una actividad y un estado que sólo se puede definir desde el propio sujeto implicado en éste. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego. Esta afirmación implica que el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa. Por tanto, la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto en cuestión supone una de las características fundamentales del juego. (Garvey, Teorías y desarrollo del juego , 2007, pág. s.p)

El juego es placentero, divertido. Desde los planteamientos freudianos se defiende que los símbolos que se expresan en el juego poseen una función similar a la que tienen los sueños de los adultos en relación con los deseos inconscientes. Este carácter gratificador, placentero y de satisfacción de deseos inmediatos en el juego también es admitido por Piaget y Vygotsky. De hecho, Vygotsky considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante es lo que impulsa al juego de representación.

Tales autores nos muestra como el juego es un medio de satisfacción de los deseos internos, así también nos mencionan que los juegos son parte fundamental en la vida de un ser humano y más si se trata de un niño el cual por medio de ella encuentra la tranquilidad que necesita para su edad, tomando en cuenta los peligros que les puede ocasionar algunos juegos pero es más su deseo de experimentar y explorar el mundo de la diversión con el cual aprenderán muchas cosas y la realidad del ser humano, que el juego es parte muy importante de la existencia.

8.7 Psicología del juego

Para Karl Groos filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. (Groos K. , 1902, pág. s.p)

Este psicólogo nos muestra como como el aprendizaje de los niños está basada en la sobrevivencia lo cual nos indica que el juego es la preparación de los niños para su vida venidera con el cual podrán desarrollar sentidos y habilidades que les ayudara a la preparación de su mente y a la maduración mental, mostrándonos que el juego no solo es para diversión sino también lo considera como un medio o un camino para realizar diversas funciones cuando sean grandes, muchas personas se dan cuenta por medio de los juegos que sus hijos tiene la capacidad de abrirse paso en cada obstáculo.

8.8 El psicoanálisis

Freud criticó la explicación funcionalista del juego proporcionada por Groos (1901). El placer lúdico tiene su origen, para Groos, en la satisfacción de la dificultad superada. Encontramos satisfacción en repetir aquello que ya dominamos, y esa repetición consolida lo aprendido antes de que el sujeto tenga ocasión de aplicarlo.

Sin embargo, a partir de 1920, Freud se ve obligado a modificar su teoría y a reconocer que en él actúan también las experiencias reales no sólo las

proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La explicación de la presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer. La fuerza destructiva y auto agresivo, que llevó a Freud a reformular toda su teoría, afectó también a su concepción del juego. De espectador pasivo, el niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos, traumáticos, de la realidad exterior (Freud, La psicoanálisis , 1896, pág. s.p)

Freud nos muestra que el juego no es solo para la satisfacción de las necesidades de los niños, no indica que existe una parte negativa en todo esto mostrando que los niños caen en un mundo de traumas que por medio de ellos hacen que los juegos para esos niños sean un medio de demostrar su rabia y su descontento por alguna cosa, aun no se ve muy definida esta teoría pero indica que existe otra cosa más allá del placer que les proporciona el juego , esto no se da en todos los casos sino en casos de niños que de muy pequeños hayan sufrido algún tipo de traumas que no le permite estar bien mientras juega.

8.9 El juego

El psicólogo Claparède quien definió el juego como una actitud distinta del organismo ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos que pueden ser serios en unas ocasiones y lúdicos en otras, ni por las características de inmadurez del organismo, que estarán igualmente presentes tanto cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de los adultos si ése fuera sólo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia.

Para Claparède la definición de lo que es juego viene dada por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto. (Claparède, El juego, 1934, pág. s.p)

Este autor destaca la clave del juego para un niño que es el componente de ficción, esto se da ya que los niños al momento de jugar suelen imitar a sus

personajes favoritos de la tele ya sean superhéroes, luchadores o cuentos de hadas, la forma de jugar se da de acuerdo a como el niño vea a los personajes y se adentra en un mundo de fantasía donde solo ellos pueden comprender lo que están jugando, este autor nos indica que cuando se termina el juego los niños deben regresar al mundo real dejando atrás su mundo de fantasía en el que se estaban divirtiendo por lo cual al momento de salir ya no son superhéroes sino volverán a ser niños como siempre, teniendo en cuenta que todo lo que sucedió fue solo un juego.

8.10 Tipos de juego y clasificación

Las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales, pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación (Piaget, Evolucion de los juegos, 1946, pág. s.p)

Los educadores tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo.

8.11 Clasificación del juego

S.Hall (1904) aborda el juego también desde una perspectiva evolucionista. Muy influido por los diferentes estadios de desarrollo del embrión y su analogía con los grandes períodos de la evolución de las especies. Por tanto, el contenido del juego y orden de aparición reflejarían las diferentes etapas que precedieron a la aparición del hombre. Recogió

datos directos sobre los juegos infantiles mediante unos cuestionarios sobre preferencias de juegos y de juguetes. (S.Hall, 1904, pág. s.p)

Juegos Psicomotores:

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

Juegos Cognitivos:

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos Sociales:

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Juegos afectivos – emocionales:

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Otras Clasificaciones:

- Los juegos también pueden ser clasificados en función de:
- La libertad de elección del juego.
- El número de individuos necesarios para su realización.
- Por el lugar donde se juega.
- Por el material que se utiliza.
- Por la dimensión social.

Tipos de juego:

Existen algunas tipologías cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños. Estos juegos son:

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Descubrir nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.

- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

El juego sobre la comunicación y la socialización

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juego cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrollar la personalidad.

Otros:

- La cesta de los tesoros. – Elionor Goldschmied
- El juego heurístico. – Elionor Goldschmied
- El juego psicomotor.
- El juego educativo. – O. Decroly
- El juego y las nuevas tecnologías.
- El juego popular.
- El juego multicultural.

8.12 Juegos tradicionales del Ecuador

(Kishimoto 1994). Kishimoto escribe al respecto, La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (Kishimoto, 1994, pág. s.p)

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

La rayuela

Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en forma de, gato, un cuello de 3 cajones, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y

para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad. Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

Este juego lo he aplicado en una rayuela con texturas liso áspero rugoso suave duro, etc. los niños saltan sin zapatos y medias es muy divertido, desarrollamos censo-percepciones.

La cometa

Este juego consistía en una determinada época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las famosas cometas, lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto. El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque metropolitano, carolina lomas algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa. Los niños empiezan una competencia de quien para ver quien hace volar más alto la cometa y la mantiene más tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio. La cometa se la debe elaborar con los mismos niños las cometas.

Ala cacatúa

Al ritmo de las palmas y en tono rítmico se va repitiendo en grupo ala cacatúa diga usted nombre de... animales, cada miembro del grupo va nombrando lo que se pidió la coordinadora del grupo la persona que se equivoca o repite la palabra

indicada debe salir del grupo. Con este juego reforzamos atención concentración memoria es muy interesante, se puede trabajar con oficios, formas tamaños, colores frutas, etc.

Se pueden utilizar flashcards (fichas de aprendizaje) con diferentes dibujos y el niño debe sacar la tarjeta de la palabra nombrada.

El trompo

Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego. Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo. En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailara el trompo en una paila de bronce y en un penco para que esté liso y "sedita" (liso, suavecito), como decían los mayores, al ponerlo a punto paro sor utilizados.

Algunas persona a los trompos s pueden personalizar sus trompos con diseños muy variados con clavos pequeñas y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento. El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, so la cogía con la mano y "tas" se lanzaba a rodar en el piso.

Se puede elaborar un trompo con material de desecho con un cd viejo y la punta de un gomero o grite y una piola.

La cuerda

A la una, dos y tres todos ¡ALEEN!. El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio. El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente. Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo. Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador.

La sogá

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc. Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, estudiante, artista. Rey gringo, albañil, zapatero, castillo, choza, granja, campo, bosque, hueco.

Agua de limón

Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.

Canción: Agua de limón Vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedara, en grupos de 2, 4, 6 9 etc. La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula.

Los ensacados

Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias. Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro. Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad. Puede ser más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

Los pepos

El tingue o pepos se lo realizan entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección al contrario y toparla. El piso siempre se debe dibujar un círculo en el suelo esa es la base. Cuando los pepos salen de la circunferencia esos pasan a ser del ganador. Este juego es muy bueno para coordinación motriz. Se puede jugar con un número determinado de fichas rojas y azules para diferenciar el ganador que sea el que más fichas contrarias tenga.

El pan quemado

Caliente, tibio o frío, Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte. ¡¡Se quema el pan quemado!!, Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si está, frío, frío si está lejos del pan, caliente, caliente si está cerca y gana el que encuentra el pan.

Las canicas o las bolas.

Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo. El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica.

El objeto del juego es sacar las bolas del círculo, la persona que al tingar la bola se queda dentro del círculo pierde, las bolas que sean sacadas del círculo serán de las personas que lo hagan, y si se golpea con la bola al compañero, se lo declara muerto.

Las escondidas.

¡¡Listos o no allá voy!!. Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden. Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no

allá voy; y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego.

8.13 Desarrollo socio-afectivo

Se pueden destacar tres aspectos claves para el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas de 0 a 6 años de vida: La figura de apego, la escuela y el ambiente.

El desarrollo socio-afectivo en la primera infancia va a significar un momento clave que repercutirá en la futura personalidad de nuestros hijos e hijas, para ello las figuras de apego van a jugar un papel crucial.

Las caricias, los masajes, la cercanía física, el afecto que le proporcionamos a nuestros niños y niñas, así como la comprensión y la atención que les dediquemos, van a propiciar un desarrollo socio-afectivo más sano y equilibrado. En este sentido, además de la familia, la escuela juega un papel muy importante en el desarrollo socio-afectivo del niño/a, ya que está considerada como la segunda fuente de socialización de éstos.

El fin último de la educación en las aulas es un desarrollo integral y equilibrado de la personalidad de nuestros niños y niñas. Por todo ello, la escuela además de enseñar a pensar, debe empezar a enseñar a sentir, para hacer de los alumnos/as ciudadanos empáticos, solidarios y que sean capaces de prestar ayuda.

Las escuelas deben dotarlos de competencias sociales y emocionales para integrarlos en sociedad y competencias socio-afectivas para que se puedan enfrentar a problemas como el fracaso escolar, el abandono, la ansiedad...

Así los cuatro pilares en donde se debe asentar toda educación para conseguir ciudadanos integrales que sepan convivir en sociedad son: Aprender a ser, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a conocer. El desarrollo socio-afectivo depende de una tercera vertiente que es la social, es decir la influencia que el entorno ejerce sobre el niño/a. La importancia de los iguales, de familiares como los primos, primas, tíos, etc., La televisión, los videojuegos...influyen en el desarrollo y en la gestión de las emociones, sin embargo, esto empieza a tener más

relevancia en los últimos años de la infancia más temprana, cuando surgen las figuras de referencia o modelos a seguir.

8.14 Sociocultural.

Vygotski defendió la importancia de las relaciones sociales y de la propia cultura, necesitamos relacionarnos con otras personas para poder desarrollarnos. Vygotski elaboro la Ley de doble formación de los procesos psicológicos. Explica que las personas utilizamos nuestros procesos mentales primero con una función interpersonal, para posteriormente atribuirles una función intrapersonal. El aprendizaje es la base del desarrollo y según Vygotsky cualquier persona tiene capacidad de aprendizaje, incluidos aquellos que se consideraban incapacitados. Lo que afirma es que aunque el avance sea menor o diferente no significa que no pueda producirse cierto desarrollo/aprendizaje. (Vygotsky, Teoría Sociocultural, 1934, pág. s.p)

Nivel de desarrollo real: Lo que el niño es capaz de hacer por sí mismo. Ejemplo (el niño juega con unos bloques de construcción e intenta encajarlos y no puede)

Nivel de desarrollo potencial: Aquello que el niños podrá llegar a hacer si le proporcionamos ayuda (Que el niño consiga montar los bloques)

Zona de desarrollo próximo: Distancia entre lo que el niño hace solo y lo que hará con ayuda de los adultos(Los papas le cogerán la mano y le ayudaran a encajar el bloque).

Este autor nos muestra la importancia de la convivencia con la sociedad y sobre todo si se trata de la relación de los niños y niñas menores de 6 años, puesto que ellos son quienes necesitan mucho de la socialización con los demás para así poder enfrentar problemas pequeños que no pueden solucionar, una interacción con diferentes niños les ayudaran a conocer diferentes formas de pensar y sobretodo conocer diversas culturas por la cual están rodeados cada uno de ellos.

El ambiente escolar es el medio exacto para lograr esta interacción con los demás, viendo en ellos su proceso de socialización y afectividad para con los otros, en esta etapa es cuando los niños pueden formar vínculos de amistad y llegar a tener

un aprendizaje significativo para su vida, siempre y cuando tenga la debida orientación de los adultos ya sea en el entorno familiar o escolar.

8.15 Psicosocial

Erikson elaboro la teoría psicosocial. Según Erikson, el desarrollo del ser humano no se agota al alcanzar la adolescencia, si no que seguimos evolucionando durante el resto de nuestra vida, por eso enmarcamos sus teorías dentro de los “enfoques de ciclo vital”. Plantea también, que vamos pasando por una serie de etapas que varían en relación con los cambios que se producen en los contextos que nos desenvolvemos. En cada etapa se produce un conflicto entre dos cualidades de signo opuesto, las que definen cada fase. Lo ideal es que este conflicto se resuelva con el equilibrio de ambos polos, pero en algunas ocasiones pasamos a la siguiente etapa con un exceso de polo negativo o positivo. Erikson afirma que, en caso de que se produzca un desequilibrio, será mejor para el sujeto que proceda del lado positivo. (Erikson, 1925, pág. s.p)

A continuación describimos como se suceden las distintas etapas:

Confianza frente a desconfianza (Del nacimiento hasta 1 año):

Los bebés tienen que aprender a confiar en los adultos que se encargan de satisfacer sus necesidades. Si lo hacen de forma adecuada, este aprenderá a confiar en otras personas. Por el contrario si no les cuidan correctamente el niño puede percibir el mundo como un lugar peligroso. Agente socializador: la mamá o el cuidador.

Autonomía frente a vergüenza y duda (1-3 años):

Momento muy importante para la adquisición de la autonomía del niño. Si el niño o la niña no llegan a alcanzar esa autonomía, puede dudar de sus capacidades y sentirse avergonzado. Agentes socializadores (Los padres).

Iniciativa frente a culpa (3-6 años):

El niño muestra nuevas capacidades. Querrá hacer muchas cosas, surgirán conflictos con lo que su entorno le permite, estos pueden provocar sentimientos de culpa. Debe defender sus iniciativas y entender que eso no debe afectar a los demás. Agente socializadora (La familia). El aprendizaje de un niño no es solo la que recibe en la primaria o cuando se es niño, el desarrollo de un niño abraza varios caminos con la cual ellos no dejan de aprender en ningún momento, todas

las personas muestran un cambio radical en cada etapa de su vida es por esto que Erikson menciona que al seguir creciendo en estatura y en edad su desarrollo cognitivo también va evolucionando de gran manera mostrándole a la humanidad que el proceso de enseñanza aprendizaje estará en el ser humano para toda la vida. Las etapas van a suceder siempre en un mismo orden, teniendo en cuenta que cada uno corresponde a un momento de la vida del individuo con lo cual no se puede forzar el paso de una etapa a otra ya que es inevitable seguir creciendo.

8.16 Desarrollo- socio afectivo

Los fundamentos de la educación socio -afectiva existen en las grandes aportaciones de la pedagogía y la psicología desde finales del siglo xix. Los movimientos de renovación pedagógica que con sus diversas ramificaciones, proponía una educación para la vida a partir de la formación de la personalidad integral del alumnado, en este marco la afectividad jugaba un papel muy importante, algunos de los principales representantes de estos movimientos son Dewey, Montessori, Las hermanas Agazzi y F. (Mheducation, 2003, pág. 1)

El Desarrollo Socio-Afectivo requiere una labor de mediación en que se aprovechen al máximo las potencialidades de la interacción: profesor-alumno, alumnos-as, familia-alumno y grupos sociales-alumnos; forma parte de la conducta adaptativa del sujeto. En la infancia se van desarrollando formas y relaciones que afectan en gran parte el grado de afectividad con que funcionan e interactúan los niños en su entorno. El desarrollo socio-emocional positivo crea los cimientos de aprendizaje de una lengua y el desarrollo de las competencias o capacidad social.

9. PREGUNTAS CIENTIFICAS O HIPOTESIS

¿Los Juegos Tradicionales potencian el desarrollo Socio-Afectivo en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo?

10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1 Enfoque de la investigación

La investigación es de tipo cuantitativa, es cuantitativa porque es normativa, explicativa, realista. Tiene un enfoque en el paradigma crítico propositivo porque critica la realidad existente identificando un problema poco investigado para plantear una alternativa de solución asumiendo una realidad dinámica. Será cuantitativa, además porque se aplican técnicas cuantitativas, como la encuesta y la observación de las cuales se obtendrán datos numéricos, estadísticos interpretables. -Es cualitativa porque de estos datos se hará un análisis avanzado con la información del marco teórico.

10.2 Modalidades de la investigación

El diseño de la investigación responde a dos modalidades: la bibliográfica, documental y de campo.

10.2.1 Bibliográfica Documental

Tiene el propósito de detectar, ampliar, profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre El mimo, La pantomima y el lenguaje corporal. Basando en documentos como fuentes primarias o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones como fuentes secundarias.

10.2.2 De Campo

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar donde se produce. - En esta modalidad la investigadora toma contacto en forma directa con la realidad para tener información de acuerdo con los objetivos planteados.

10.3 Niveles o Tipos de Investigación

10.3.1 Exploratorio

Es un nivel de investigación que posee una metodología flexible dando mayor amplitud y dispersión que permite generar hipótesis, reconocer variables de

interés social para ser investigada, siendo un problema poco investigado, siendo un problema poco investigado o desconocido en un contexto poco particular.

10.3.2 Descriptivo

Es un nivel de investigación de medición precisa, requiere de conocimientos suficientes, tiene interés de acción social, compara entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, clasifican el comportamiento según ciertos criterios, caracteriza a una comunidad y distribuye datos variables consideradas aisladamente.

Método	Modalidad	Tipo	Técnica	Instrumento
Cuanti- cualitativa.	Bibliográfica no experimental.	Descriptiva.	Recolección de información.	Entrevista: Guía de preguntas. Encuesta: Cuestionario. Ficha de observación: Lista de cotejo.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

11.1 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la M.Sc. Verónica León directora del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo del Cantón Pujilí.

1. ¿En que radica la importancia de mantener los juegos tradicionales?

En que se transmiten valores que, formas de vida, tradición de diferentes culturas.

2. ¿Por qué los juegos tradicionales son esenciales en el desarrollo integral de los niños y niñas de la institución?

Porque permite al niño ser participativo, comunicativo y de esta manera su relación con sus padres es de mejor manera, permitiéndole desarrollarse en diferentes aspectos.

3. ¿En qué etapa del desarrollo del niño se podrían utilizar los juegos tradicionales?

Durante todo el desarrollo del niño ya que en nuestro nivel es muy importante tomar en cuenta el juego en todas las actividades planificadas para los niños.

4. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que usted ha implementado en el centro educativo?

Las rondas tradicionales, la rayuela, el elástico, la gallinita ciega, las escondidas, entre otras.

5. ¿Considera importante que en la institución se realice talleres, campañas que busquen la permanencia de los juegos tradicionales durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

Por su puesto es importante realizar talleres con la finalidad de recordar muchos juegos tradicionales con los docentes y ponerlas en práctica con los estudiantes.

Interpretación de resultados

La M.Sc. Verónica León Directora del Centro de Educación Inicial “Semillitas” manifiesta claramente su positividad acerca de los juegos tradicionales en la institución puesto que ella antes de ser directora fue docente y comparte su criterio de cómo los niños pueden desarrollarse por medio de los juegos y mucho más si estos son juegos tradicionales, donde los infantes están expuestos a gran cantidad de estímulos que lo ayudaran a fortalecer sus habilidades y aptitudes que a la larga les será muy útiles tanto en su vida diaria como en todo su entorno natural.

La directora tiene una gran aceptación por su parte sobre la implementación y rescate de los jugos tradicionales en su institución educativa y sobre todo muestra un gran apoyo para la implementación de este proyecto ya que ella ve las necesidades que poseen los niños de satisfacer sus necesidades como el de jugar libremente, espontáneamente y sobre todo teniendo conciencia de que este tipo de juegos son muy importante y únicos ya que no todo los niños en el mundo tienen la oportunidad de conocer y participar en el rescate de tales juegos ya que muchos de los niños no conocen este tema y están perdidos en un mundo donde lo antiguo es malo o que no existe , es por esto que la directora de la institución muestra su gran interés y apoyo total para que esta oportunidad se le dé a sus niños de una manera adecuada y con una orientación correcta.

11.2 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la Lic. Antonieta Espinoza docente del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo Del Cantón Pujilí.

1. ¿Qué son los juegos tradicionales?

Son los que se transmiten de generación en generación ayudando a los niños a tener una conciencia de conservación y tradición.

2. ¿Cuál es el juego tradicional que ha influido en su vida y por qué?

La rayuela por que en nuestra primera infancia nuestros padres nos enseñaron a realizar movimientos coordinados y sobre todo se demostraba afectividad.

3. ¿Cree usted que la implementación de juegos tradicionales ayudaran al desarrollo socio-afectivo de sus alumnos?

Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadas, estimulando actitudes entorno a la cooperación, el compañerismo y el afán de superación y el respeto.

4. ¿Cómo docente de esta institución cuales son los juegos que ha implementado en sus horas clase?

Los ensacados, la rayuela, la soga, la ula.

5. ¿Por qué se deberían implementar los juegos ancestrales dentro de las instituciones educativas?

Se hace necesario implementar para el desarrollo de las destrezas cognitivas, creativas y pedagógicas mediante las cuales puedan apropiarse de los juegos en sus más variadas expresiones, como estrategias metodológicas para facilitar el desarrollo integral del niño.

Interpretación de resultados

La Licenciada Antonieta Espinoza docente del centro de educación inicial “semillita” nos muestra un gran interés acerca del tema, tomando en cuenta que ella ha realizado varios juegos tradicionales a sus alumnos tomando las debidas precauciones y explicándoles a los niños las reglas básicas del juego, la docente nos muestra una imagen con la cual los niños pueden tener confianza en sí mismo y pueden llegar a poseer un profundo afecto a su profesora. Acerca de este tema de investigación la licenciada explica que desde su infancia ha estado rodeada de estas tradiciones y que son muy importantes puesto que los niños aprenden a tener conciencia de sus antepasados y de la conservación que tienen algunos juegos, mostrándoles como lo menciona la docente de que los juegos tradicionales van de generación en generación dejando a sus legados una manera de aprender jugando y conservando la tradición de algunos juegos que vienen a ser muy antiguos.

Las docentes en dicha institución suelen muchas veces incluir este tipo de juegos en sus horas de clase o en horas de recreación, donde pueden observar que los niños al momento de jugar se sienten libres y actúan espontáneamente en su entorno natural y sobre todo sabiendo que sus juegos también lo jugaron sus antepasados o que todavía se juegan en sus hogares, las docentes toman de muy buena manera este tipo de proyectos en la institución puesto que así los niños poseen más conocimientos acerca de cómo aprender empezando desde su cultura.

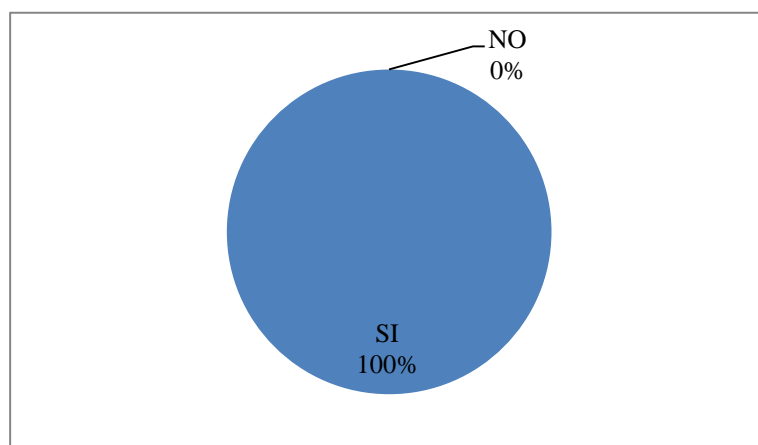
11.3 Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los señores padres de familia de la segunda etapa paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo del Cantón Pujilí.

1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

Tabla 1: Juegos Tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Gráfico 1 : Juegos Tradicionales



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

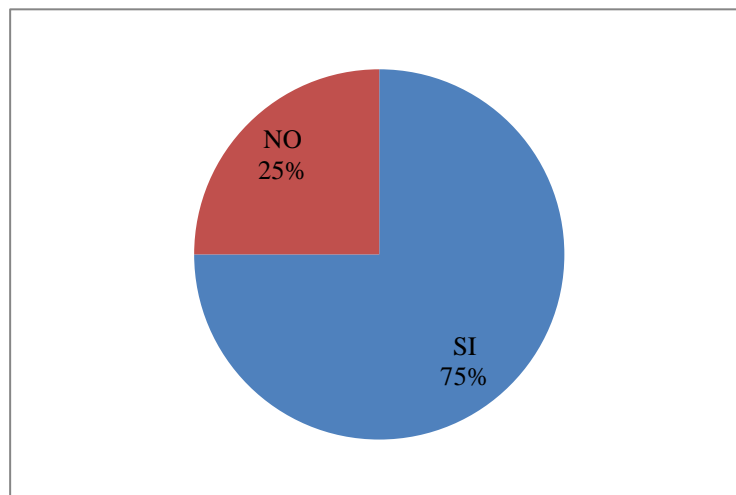
De la población encuestada el 100% muestra que si conoce los juegos tradicionales, por lo tanto es importante que los padres de familia se incluyan en estas actividades lúdicas que aportan al rescate de nuestras tradiciones dando un aporte muy grande al desarrollo de habilidades de cada uno de sus hijos.

2. ¿Ha practicado los juegos de la rayuela y los ensacados en su infancia?

Tabla 2: Practica de los Juegos Tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	75%
No	5	25%
Total	20	100%

Gráfico 2 : Practica de los Juegos Tradicionales



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

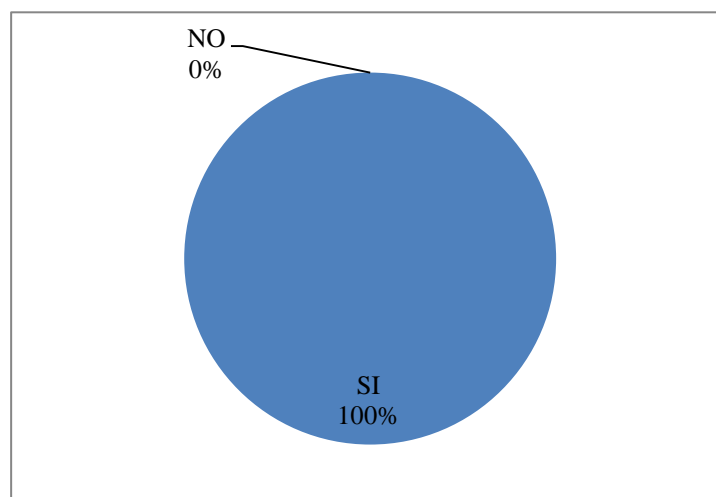
De la población encuestada el 75% muestra que si han practicado los juegos tradicionales mientras que el 25% manifiesta que no los ha practicado por lo tanto los padres de familia tienen el firme deber de que sus hijos practiquen todo tipo de juegos ya que estos alimentan su desarrollo y potencian sus habilidades, utilizando algunas técnicas de conservación y de recreación en sus hogares y en sus tiempos libres aportando así aun crecimiento adecuado de sus hijos.

3. ¿Le gustaría que su hijo aprendiera diferentes juegos tradicionales?

Tabla 3: Aprender Juegos Tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Gráfico 3 : Aprender Juegos Tradicionales



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

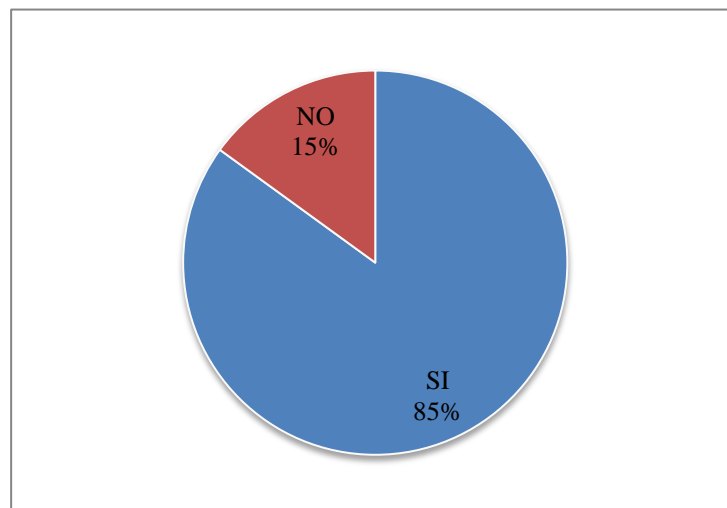
De la población encuestada el 100% muestra que si desean que sus hijos aprendan los juegos tradicionales por lo tanto la preocupación de los familiares más cercanos hace que los niños tengan confianza en sí mismos para explorar el mundo o aprender cosas nuevas dejando de lado el entorno de la convivencia familiar y sobre todo la sobreprotección que tienen algunos padres para con sus hijos haciendo que ellos tengan miedo a conocer el mundo a la cual están por integrarse, por lo que los padres deben conocer las consecuencias que esto trae al e impide el normal desarrollo de los infantes en la etapa escolar y en la sociedad.

4. ¿Cree usted que los juegos tradicionales aportan al desarrollo de sus hijos?

Tabla 4: Desarrollo de los niños

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
Total	20	100%

Gráfico 4 : Desarrollo de los niños



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

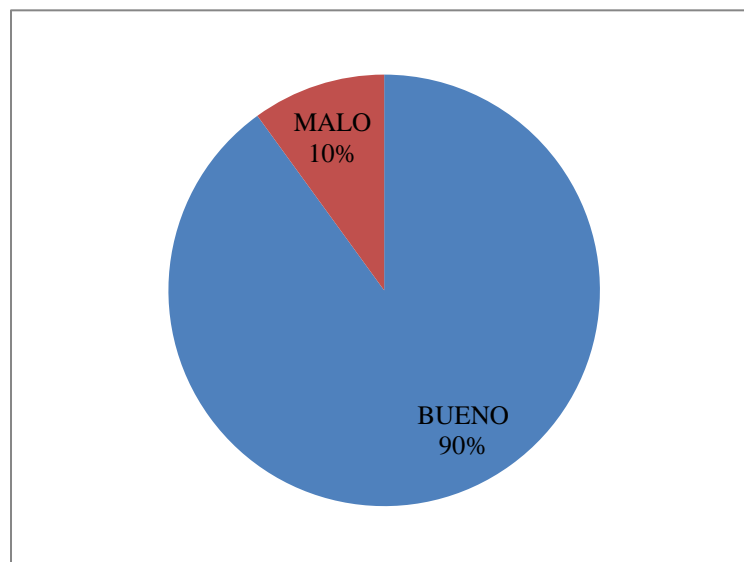
De la población encuestada el 82% muestra que los juegos tradicionales si aportan al desarrollo de sus hijos mientras que el 15% manifiesta que no aporta es decir que los padres de familia miran el avance de los niños tras pasar por un aprendizaje significativo lo cual permitirá que los niños y niñas tengan un gran sentido de la conservación muy amplio así apreciaran los juegos ancestrales.

5. ¿Cómo considera usted a los juegos tradicionales?

Tabla 5: Consideración de los Juegos Tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	18	90%
Malo	2	10%
Total	20	100%

Gráfico 5 : Consideración de los Juegos Tradicionales



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

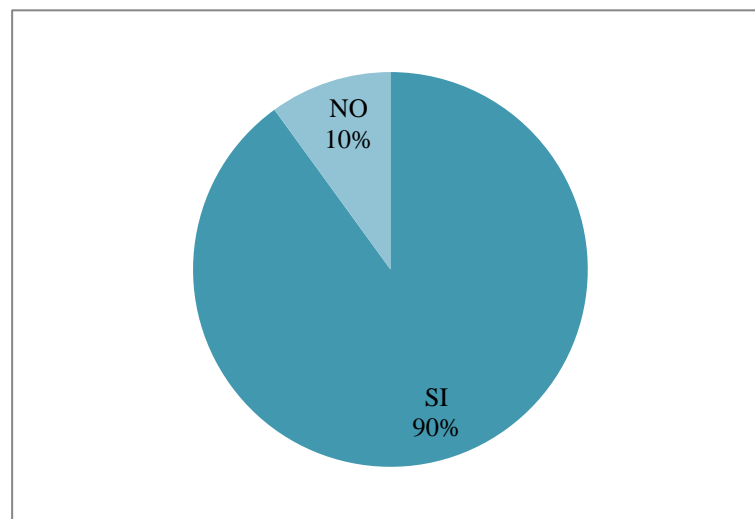
De la población encuestada el 90% considera que los juegos tradicionales son buenos mientras que el 10% manifiesta que es malo es por esto que algunos de los padres de familia muestran su inconformidad puesto que no conocen el valor de los juegos ancestrales y así mismo lo muestran a sus hijos, por eso se debe concientizar a los padres de familia para que aprendan a valorar lo ancestral.

6. ¿Usted considera importante rescatar los juegos tradicionales?

Tabla 6: Importancia de los juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100%

Gráfico 6 : Importancia de los juegos tradicionales



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

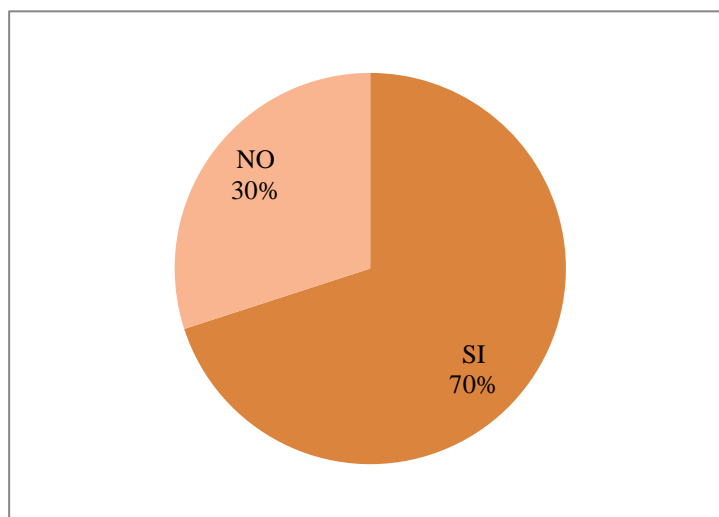
De la población encuestada el 90% considera que los juegos tradicionales son importantes mientras que el 10% manifiesta que no, es decir que la mayoría de los padres de familia saben de la importancia de los juegos en la vida de un niño y que estos suelen traer consigo un gran aprendizaje pero existen padres de familia que no saben apreciar en valor de lo ancestral esto se puede dar a que desde su niñez no comprendieron lo que en realidad significa los juegos tradicionales.

7. ¿Participa con sus hijos en actividades de recreación?

Tabla 7: Actividades de recreación.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	70%
No	6	30%
Total	20	100%

Gráfico 7 : Actividades de recreación.



Fuente: Padres de familia del Centro de Educación Inicial "Semillitas" Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

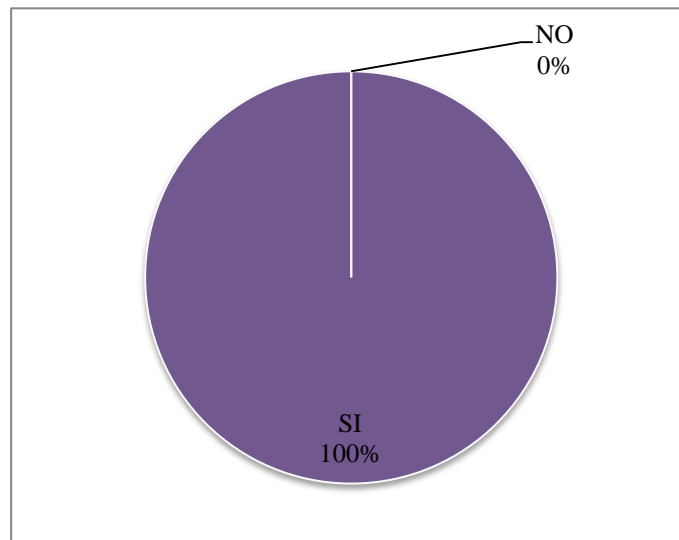
De la población encuestada el 70% muestra que si realizan actividades de recreación con sus hijos mientras que el 30% manifiesta que no, es evidente que algunos padres de familia muestran su interés por pasar más tiempo con sus hijos puesto que este acto permite que el niño tenga una afectividad grande en sí mismo y sobre todo confianza, por lo contrario algunos no comparten el tiempo necesario con sus hijos, ellos empiezan a vivir en un ambiente donde lejos de sus padres.

8. ¿Participo usted alguna vez en juegos tradicionales?

Tabla 8: Participación en los juegos

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Gráfico 8 : Participación en los juegos



Fuente: Padres de familia del Centro De Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Análisis e interpretación de resultados

De la población encuestada el 100% muestra que si participo en diferentes juegos tradicionales, por lo tanto muchos de los padres de familia han participado en juegos tradicionales y los conocen gracias a sus antepasados que les mostraron como es cada juego y cuáles eran las reglas para jugarlas, es por esto que los padres deberían compartir sus conocimientos a sus hijos y conservar lo más importante que son los juegos tradicionales y esto enseñándole a sus hijos.

11.4 Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de la segunda etapa paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo del Cantón Pujilí.

Parámetros a Observar	SI		NO		TOTAL	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Atiende las instrucciones que le da la maestra.	20	100%	0	0%	20	100%
Se concentra y trabaja en equipo	17	85%	3	15%	20	100%
Mantiene una buena relación con sus compañeros.	19	95%	1	5%	20	100%
Sigue adecuadamente las reglas de cada juego.	20	100%	0	0%	20	100%
Comprende y analiza las dificultades en cada juego.	15	75%	5	25%	20	100%
Improvisa adecuadamente soluciones para resolver algún conflicto	18	90%	2	10%	20	100%
Realiza adecuadamente juegos libres con sus compañeros.	20	100%	0	0%	20	100%
Actúa acorde a las señales que le indica su profesora	20	100%	0	0%	20	100%

Fuente: Niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Semillitas” Cesar Francisco Naranjo Rumazo.

Interpretación de resultados

En su mayoría los niños supieron cómo manejar las reglas del juego siguiendo las instrucciones dadas por la guía, muchos de ellos pueden poseer habilidades que aún no han descubierto, al momento de jugar cada uno de ellos van siendo más espontáneos con sus movimientos y al final llegan a conocer el juego mucho mejor que cualquier guía. Los niños suelen ser activos siempre y cuando los juegos no lleguen a ser aburridos o tengan actividades repetitivas ya que ellos están muy activos y necesitan movilizarse a cada momento, necesitan explorar el mundo que los rodea y alcanzar pequeñas metas que se proponen, en esta etapa los infantes suelen ser mucho más sensibles a las cosas y perciben el peligro que algunas actividades pueden traer es por esto que la maestra guía deberá explicar exactamente las reglas de cada juego para que no lleguen a suceder accidentes que dificulten al niño aprender de la manera correcta, también es evidente que algunos de los niños no suelen comprender de manera correcta este tipo de juegos, ya sea por distracciones que están a su alrededor o por el simple hecho de molestar a sus compañeros, por lo tanto la maestra deberá corregir los errores del niño y hacerle participe de algunas reglas importantes como mencionar que él será el capitán de un grupo de niños y deberá guiarlos, esto ayudara a la integración de aquellos que no desean poner atención o de otros niños que por su gran timidez no desean integrarse al juego, por esta razón se debe tomar algunas precauciones antes de enseñarles un juego tradicional, explicándoles al principio lo que debe hacer y cómo deben actuar al momento de jugar.

12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)

Este proyecto tiene un fin muy importante que es el salvar y guardar en las memorias de los más jóvenes nuestras tradiciones en lo que se trata de juegos, este tema tiene mucha repercusión en los niños ya que ellos aprenden mucho y de la manera más fácil para ellos que es jugando. En muchas ocasiones las personas piensan que los juegos tradicionales no son importantes y que no trae ningún tipo de enseñanza, es por esto que se ha planteado este proyecto, para mostrarle a la comunidad en general que los juegos tradicionales pueden ayudar mucho en lo que es el desarrollo cognitivo y socio afectivo de los niños, formando personas con actitud propia y seguros de sí mismos, este proyecto tienen un impacto social ya que la sociedad no comprende aun el valor de los ancestral y es por esto que no se esfuerzan de mostrar y enseñar la cultura a los niños y a toda la generación venidera, para lograr el objetivo de rescatar los juegos tradicionales es muy conveniente empezar desde la valorización de esta, mostrándoles a los docentes, niños y padres de familia que al practicar un juego tradicional ya sea en la institución o en el hogar se está impartiendo a los demás un valor de rescate, para que así los demás puedan ver que los antiguo no es malo ni mucho menos aburrido, que puedan comprender de la mejor Manera que estos juegos son un gran medio por el cual los niños pueden aprender a socializar y a perder miedo a explorar su propio entorno. La sociedad es un mundo tan grande que está expuesto a gran cantidad de cosas nuevas por lo cual la gente va abandonado lo que piensan que debe quedar en el pasado para que todo se vaya trasformando y tomando un rumbo lleno de cosas actuales, es por esto que lo principal de este proyecto es enfocarse en la nueva generación es decir en los niños ya que son ellos quienes van a demostrar con hechos que los juegos tradicionales dan muchos frutos en su desarrollo e intelecto de esta manera se logrará abrir un camino para que los juegos ancestrales no se pierdan en las instituciones educativas ni en las diferentes familias de la sociedad, se busca agregar este tema a la memoria de los niños como un aprendizaje significativo para que ellos puedan impartir o compartir sus experiencias vividas a través de este tipo de recreación, los niños son el principal elemento para que este proyecto se lleve a cabo y de frutos provechosos para ellos

mismos y la sociedad en sí , mostrándoles a algunas personas que no todo lo antiguo es malo ni muy viejo, hoy en día los niños son una caja de sorpresas donde aprenden hasta de la más mínima cosa y saben transformarla para su beneficio, con un imaginación muy grande y sus ganas de conocer y explorar todas las cosas de sus entorno y sobre todo sin dejar de lado sus raíces y las cosas de sus antepasados.

13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

El presente proyecto fue de tipo descriptivo es decir que no fue necesario poner un costo previo, esta investigación se realizó para tener una propuesta con este tema lo cual deberán poner en práctica los estudiantes que tomen nuevamente este proyecto, este tema cuenta con todos los requisitos necesarios para ser aplicada ya que existe el problema y sobre todo la solución adecuada que beneficiara a muchos.

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

14.1 Conclusiones

La directora es el pilar fundamental de una institución, es la persona que debe manejar todo lo relacionado a lo legal y aun así es una de las personas que también imparten sus conocimientos a los niños, es este caso la M.Sc. Verónica León de acuerdo a la entrevista que se le aplico muestra una actitud de positivismo y de colaboración lo cual es muy importante para llevar a cabo este proyecto.

Para lograr la conservación de este tipo de juegos tradicionales en las instituciones educativas se debe tener en cuenta el modelo de enseñanza que tiene cada docente, la Lic. Antonieta Espinoza posee gran cantidad de elementos para llegar a tener un alumnado grandemente desarrollados ya que los maestros llegan a ser los guías principales para que los niños puedan apreciar este tipo de juegos recreacionales, mostrándoles en cada clase o en cada hora de receso que lo más importante de los juegos es divertirse y sobre todo sacar el mejor aprendizaje de cada actividad.

De la encuesta aplicada a los padres de familia se puede decir que muchos de ellos saben muy bien lo que son los juegos tradicionales, pero no lo ponen en práctica en ningún lugar, por tanto sus hijos crecen con una idea errónea de como son los juegos ancestrales o también que muchos de ellos desconocen este tipo de juegos, es por esto que muchas familias van perdiendo el sentido de la conservación y de lo que estos juegos pueden desarrollar como el desarrollo socio afectivo que para ellos es desconocida.

Los niños son comparados con esponjas absorbentes de aprendizaje ellos muestran un gran interés cuando se trata de juegos y eso se vio en la ficha de observación aplicada a los infantes y más cuando los juegos son novedoso, suelen mantener una actitud de curiosidad al momento de ver algo nuevo y esa actitud los lleva a querer explorar un mundo que ellos no conocen, esta actitud que los infantes poseen es una de las más importantes para lograr cualquier objetivo planteado ya sea motriz, cognitivo o socio-afectivo.

14.2 Recomendaciones

Desarrollar este proyecto pues es un medio por el cual se podrá obtener muchos beneficios en cuanto al aprendizaje mediante el rescate de los juegos tradicionales, ya que este proyecto no solo es un beneficio para los niños sino que ayudara de alguna manera a todas las personas que están a su alrededor, formándolos de manera adecuada para el desarrollo de su intelecto y para la vida, para este proyecto simplemente se debe utilizar más la imaginación de cómo enseñar un juego antiguo que sea significativo para la vida de los párvulos.

Al momento de poner en práctica un juego tradicional es esencial que los niños aprendan las reglas del juego, la docente deberá explicarles paso a paso el procedimiento del juego y mostrarles sobre todo cual es la parte más importante de dicha actividad es decir, cual es el aprendizaje que ellos van a obtener después de haberla jugado y practicado, al momento de la explicación del juego la maestra deberá realizar pequeñas advertencias como, no pelear al momento de jugar , respetar los turnos y sobre todo no crear desorden al momento de jugar.

Es importante tener en cuenta que los niños al aprender y conocer que existen los juegos tradicionales no la descarten de su modelo de aprendizaje para esto su maestra deberá orientarlos y mostrarles que este tipo de juegos son un tesoro de cada cultura existente y que por eso este tipo de juegos se debe practicar cada vez que ellos lo requieran, por lo general los niños suelen inventarse juegos que tienen el único fin de la diversión, pero los juegos tradicionales tienen la finalidad de crear el sentido de la conservación en ellos y dejar de lado lo que es la inadaptación escolar que sufren algunos niños en la etapa inicial.

Es recomendable que para lograr el rescate de los juegos tradicionales se debe iniciar desde la cabeza de la institución que es la dirección, una vez que esto se haya logrado, las docentes de la institución deberán inmiscuirse en este tema las cuales son claves fundamentales para que estos juegos lleguen a los niños, también es importante que los padres de familia estén enterados de este tipo de actividades ya que ellos una vez que los niños salen de los centros educativos, llegan a ser el papel principal para que los infante aprendan dichos juegos.

15. BIBLIOGRAFIA

Bibliografía Citada

- Ausubel. (8 de junio de 1983). *Aprendizaje significativo* . Obtenido de Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel:
<http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- Ausubel. (5 de mayo de 1989). *Modelos pedagógicos* . Obtenido de Modelo constructivista: <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-constructivista/>
- Claparède. (18 de Septiembre de 1934). *El juego*. Obtenido de <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Claparède. (1934). *El Juego*. Recuperado el domingo de febrero de 2016
- Erikson. (14 de Diciembre de 1925). *Teoría del desarrollo psicosocial*. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>
- Freud. (7 de agosto de 1896). *La psicoanálisis* . Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Psicoan%C3%A1lisis>
- Freud. (1905). *La Psicoanálisis*. Recuperado el domingo de febrero de 2016
- Garvey. (2007). *Teorías y Desarrollo del juego*. Recuperado el domingo de febrero de 2016
- Garvey. (12 de julio de 2007). *Teorías y desarrollo del juego* . Obtenido de <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Groos, k. (1902). *Psicología del Juego*. Recuperado el domingo de febrero de 2016
- Groos, K. (4 de enero de 1902). *Psicología del juego* . Obtenido de El juego en la educación infantil: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Kishimoto. (7 de Enero de 1994). *Juegos tradicionales* . Obtenido de Proyecciones pedagógicas :
<http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Mheducation. (17 de Abril de 2003). *Desarrollo socio-afectivo* . Obtenido de unidad 1: <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171810.pdf>
- Piaget. (15 de Noviembre de 1946). *Evolucion de los juegos*. Obtenido de El juego en la educación infantil :
<http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Piaget. (1956). *La Epistemología*. Recuperado el domingo de febrero de 2016

- Piaget. (24 de julio de 1956). *La Epistemología* . Obtenido de Epistemología genética: <http://cusicanquifloresddy.galeon.com/aficiones1498042.html>
- S.Hall. (10 de Octubre de 1904). *Clasificación de los juegos*. Obtenido de Teorías del juego : <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Vygotski. (10 de noviembre de 1960). *Modelos pedagógicos* . Obtenido de constructivismo: <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-constructivista/>
- Vygotsky. (1925). *Teoría del Aprendizaje*. Recuperado el domingo de febrero de 2016
- Vygotsky. (9 de junio de 1925). *Teorías del aprendizaje*. Obtenido de psicopedagogía : <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>
- Vygotsky. (5 de Febrero de 1934). *Teoría Sociocultural*. Obtenido de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Bibliografía Electrónica

- <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-constructivista/>
- <http://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/david-paul-ausubel/>
- <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>
- <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- <http://tradicionesse.blogspot.com/>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Teorias-Explicativas-Desarrollo-Socioafectivo/3784526.html>
- <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>
- <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>
- <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>
- <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

16. ANEXOS



ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: Educación Parvularia

Entrevista Dirigida a la M.Sc. Verónica León directora de la institución.

OBJETIVO: Consultar a las autoridades a cerca de la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños/as.

1. ¿En que radica la importancia de mantener los juegos tradicionales?
2. ¿Por qué los juegos tradicionales son esenciales en el desarrollo integral de los niños y niñas de la institución?
3. ¿En qué etapa del desarrollo del niño se podrían utilizar los juegos tradicionales?
4. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que usted ha implementado en el centro educativo?
5. ¿Considera importante que en la institución se realice talleres, campañas que busquen la permanencia de los juegos tradicionales durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

Gracias por su colaboración

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: Educación Parvularia

Entrevista Dirigida a la Lic. Antonieta Espinoza docente de la segunda etapa paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Semillitas”.

OBJETIVO: Conversar acerca de la importancia de los juegos tradicionales dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

1. ¿Qué son los juegos tradicionales?
2. ¿Cuál es el juego tradicional que ha influido en su vida y por qué?
3. ¿Cree usted que la implementación de juegos tradicionales ayudaran al desarrollo socio-afectivo de sus alumnos?
4. ¿Cómo docente de esta institución cuales son los juegos que ha implementado en sus horas clase?
5. ¿Por qué se deberían implementar los juegos ancestrales dentro de las instituciones educativas?

Gracias por su colaboración

ANEXO 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: Educación Parvularia

Ficha de observación dirigida a los niños y niñas de la segunda etapa paralelo "C" del Centro de Educación Inicial "Semillitas"

OBJETIVO: Analizar las potencialidades de cada niño y la actitud que toma en cada juego.

Parámetros a Observar	SI		NO		TOTAL	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Atiende las instrucciones que le da la maestra.						
Se concentra y trabaja en equipo						
Mantiene una buena relación con sus compañeros.						
Sigue adecuadamente las reglas de cada juego.						
Comprende y analiza las dificultades en cada juego.						
Improvisa adecuadamente soluciones para resolver algún conflicto						
Realiza adecuadamente juegos libres con sus compañeros.						
Actúa acorde a las señales que le indica su profesora						



ANEXO 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: Educación Parvularia

Encuesta dirigida a los padres de familia de la segunda etapa párrafo “C” de la Institución Educativa “Semillitas”.

OBJETIVO: Estrechar los vínculos afectivos entre padres e hijos.

1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

SI NO

2. ¿Ha practicado los juegos de la rayuela y los ensacados en su infancia?

SI NO

3. ¿Le gustaría que su hijo aprendiera diferentes juegos tradicionales?

SI NO

4. ¿Cree usted que los juegos tradicionales aportan al desarrollo de sus hijos?

SI NO

5. ¿Cómo considera usted a los juegos tradicionales?

Bueno Malo

6. ¿Usted considera importante rescatar los juegos tradicionales?

SI NO

7. ¿Participa con sus hijos en actividades de recreación?

SI NO

8. ¿Participo usted alguna vez en juegos tradicionales?

SI NO

Gracias por su colaboración.



ANEXO 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DOCENTE TUTOR DE TITULACIÓN II

DATOS PERSONALES**APELLIDOS:** Andocilla Vega**NOMBRES:** Marcela Bernarda**ESTADO CIVIL:** Casada**CEDULA DE CIUDADANÍA:** 0502634579**NÚMERO DE CARGAS FAMILIARES:****LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:** Latacunga 17 de septiembre de 1982**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Avenida Rumiñahui y Roosevelt**TELÉFONO CONVENCIONAL:** 0326600018**TELÉFONO****CELULAR:** 0984022926**EMAIL INSTITUCIONAL:** marcela.andocilla@utc.edu.ec**TIPO DE DISCAPACIDAD:****ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS**

NIVEL	TITULO OBTENIDO	FECHA DE REGISTRO	CÓDIGO DEL REGISTRO CONESUP O SENESCYT
TERCER	Licenciada en ciencias de la Educación mención Educación Parvularia	9-06-2006	1010-06-690350
CUARTO	Magister en ciencias de la educación mención educación Parvularia	27-05-2014	1045-14-86048354

HISTORIAL PROFESIONAL**UNIDAD ADMINISTRATIVA O ACADÉMICA EN LA QUE LABORA:**
Ciencias Administrativas y Humanísticas**ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA:** Docencia**FECHA DE INGRESO A LA UTC:** 1-10-2011

FIRMA



ANEXO 6 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

COORDINADORA DEL PROYECTO



1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: FANNY CARINA CAISA TIPAN

FECHA DE NACIMIENTO: 01 DE ENERO DE 1094

CEDULA DE CIUDADANÍA: 0504133794

ESTADO CIVIL: SOLTERA

NUMEROS TELÉFONICOS: 0992989434 – 03272-5709

E-MAIL: fanny.caisa4@utc.edu.ec

2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO : ESCUELA DR. “PABLO HERRERA”

NIVEL SECUNDARIO: COLEGIO INTERCULTURAL BILINGÜE
“JATARI UNANCHA”

NIVEL SUPERIOR : UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPA

3.- TÍTULO

BACHILLER: CIENCIAS SOCIALES

4.- EXPERIENCIA LABORAL

- COLEGIO INTERCULTURAL BILINGÜE “JATARI UNANCHA”
CENTRO MACA 2013-2014.

- PRACTICAS PRE-PROFESIONALES EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “SEMILLITAS” CESAR FRANCISCO NARANJO RUMAZO.

5.- CARGOS DESEMPEÑADOS

- DOCENTE VOLUNTARIA DE MANUALIDADES Y COMPUTACIÓN DEL COLEGIO “JATARI UNANCHA”CENTRO MACA.

6.-CURSOS DE CAPACITACION

- METODOLOGÍAS PARTICIPATIVAS PARA EL AULA (TEATRO, ACTUACIÓN, MALABARES).
- ENCUENTRO INTERNACIONAL ITINERANTE “DIALOGO DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN EDUCACIÓN INICIAL”.
- “I ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE”.
- MANEJO Y TÉCNICAS DE MAQUILLAJE INFANTIL.
- TÉCNICAS BÁSICAS PARA LA BÚSQUEDA DEL CLOWN.
- LIDERAZGO Y RESPONSABILIDAD (*Descubrir_me*).

.....

FIRMA

