



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LOS CENTROS INFANTILES “DIVINO NIÑO” Y “SANTA CATALINA LABOURE” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI EN EL PERIODO DE SEPTIEMBRE 2010 A ABRIL 2011 – GUÍA DIDÁCTICA”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORAS:

CABEZAS SORIA LOURDES BEATRIZ

PÉREZ GARCÍA YOLANDA DOLORES

DIRECTOR:

ESPECIALISTA ANÍBAL MORA TRUJILLO

Ibarra, 2012

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

ESPECIALISTA ANÍBAL MORA TRUJILLO

En calidad de Director de la Tesis Titulada “LOS JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES “DIVINO NIÑO” Y “SANTA CATALINA LABOURE” EN LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, EN EL PERIODO DE SEPTIEMBRE 2010 A ABRIL 2011 – GUÍA DIDÁCTICA” de las señoritas Cabezas Soria Lourdes y Pérez García Yolanda, estudiantes la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, especialidad Parvularia, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

Ibarra, 2012.

ESPECIALISTA ANÍBAL MORA TRUJILLO

DIRECTOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte,

A la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología,

Por habernos permitido ingresar al programa de profesionalización y culminar con éxito la carrera docente.

Al Especialista Aníbal Mora Trujillo, Director de Tesis, por su valiosa conducción de este trabajo de investigación.

A todas las personas que han aportado sus valiosos conocimientos y esfuerzo en el seguimiento de nuestra formación profesional.

Lourdes Cabezas Soria

Yolanda Pérez García

DEDICATORIA

A nuestras familias:

Por su generoso y decidido apoyo, por su paciencia y su amor incondicional.

Lourdes Cabezas Soria

Yolanda Pérez García

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
DEDICATORIA.....	III
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	4
1.3. Formulación del Problema.....	6
1.4. Delimitación de las Unidades de Observación	6
1.4.1. Delimitación Espacial	6
1.4.2. Delimitación Temporal.....	6
1.5. Objetivos.....	7
1.5.1. General.....	7
1.5.2. Objetivos Específicos	7
1.6. Justificación e Importancia	7
CAPITULO II.....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Fundamentación Teórica.....	10

2.1.1. Fundamentación Epistemológica.....	10
2.1.2. Fundamentación Sociológica.....	13
2.1.3. Fundamentación Psicológica.....	14
2.1.4. Fundamentación Pedagógica.....	18
2.1.5. El juego, concepto y definiciones	23
2.1.6. Los Juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas.....	32
2.2. Posicionamiento Teórico Personal	41
2.3. Glosario de Términos	42
2.4. Preguntas Directrices	44
2.5. Matriz Categorial	46
CAPÍTULO III.....	47
3. MARCO METODOLÓGICO	47
3.1. Tipos.....	47
3.2. Métodos.....	48
3.2.1. Método Científico	48
3.2.2. Método Inductivo Deductivo	48
3.2.3. Método Analítico - Sintético.....	48
3.2.4. Método Estadístico.....	48
3.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	49
3.3.1 Técnicas	49
3.3.2. Instrumentos.....	49
3.4. Población y Muestra	49
3.4.1. Muestra	50
3.5. Esquema de la Propuesta	51

CAPÍTULO IV	52
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	52
4.1. Resultados de la encuesta aplicada al personal docente Centros Infantiles “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.	52
4.2. Resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia de los Centros Infantiles “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.....	62
CAPÍTULO VI	72
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
5.1. Conclusiones	72
5.2. Recomendaciones	73
CAPÍTULO VI	76
PROPUESTA	76
6.1. Título.....	76
6.2. Justificación e importancia.....	76
6.3. Fundamentación	77
6.3.1. Fundamentación legal.....	78
6.4. Objetivos.....	81
6.4.1. General	81
6.4.2. Específicos.....	81

6.5. Ubicación sectorial y física	81
6.6. Desarrollo de la propuesta.....	82
6.7. Impactos	108
6.7.1. Social	108
6.7.2. Educativo	108
6.8. Difusión.....	108
ANEXO 1	113
Árbol del problema	113
Anexo 3	115
Encuesta	115
Encuesta para Padres de Familia.....	117
Anexo 5	120
Ilustraciones	120
Salto en la soga.....	120
La rayuela.....	120
El juego del conde	122
El Florón	123
El gato y el ratón.....	123
El ángel y el diablo	124

RESUMEN

El presente informe final recoge las experiencias y hallazgos de la investigación sobre el tema de los juegos tradicionales que influyen en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la ciudad de Atuntaqui, con una Guía Didáctica como propuesta de mejoramiento. –Para el efecto se seleccionó cuidadosamente el carácter, tipo y diseño de investigación que permitió recoger valiosa información relacionada con el tema y establecer las conclusiones como punto de partida para seleccionar una propuesta de mejoramiento.- De esta manera se seleccionó la metodología y las técnicas apropiadas, se ubicó el lugar del estudio así como la población.- Las encuestas permitieron describir el fenómeno social, tal y como aparece en la realidad en este caso y llegar a la conclusión más importante del tema: Los docentes de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” no están muy familiarizados con los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui, quizás debido a que no todos los docentes que trabajan en esas instituciones son originarios o residen en la ciudad, tampoco cuentan con el apoyo de su director o autoridad para trabajar con nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje de nivel inicial, particularmente con la estrategia del juego en el aula.-Sobre esta información se procedió a seleccionar los juegos tradicionales que sean aplicables al trabajo de aula de nivel inicial para estructurar la guía.- La intencionalidad del diseño de la guía didáctica es facilitar el trabajo de las madres promotoras y la parvularia y encontrar además la metodología y estrategias que mejoren la calidad del aprendizaje y motiven la participación de los niños y niñas de los centros investigados.-El informe incluye además, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

SUMMARY

This final report reflects the experiences and research findings on the subject of traditional games that influence in learning of children from 4 to 5 years on Atuntaqui city, with a Teaching Guide and suggestions for improvements. - For the effect is carefully selected character, type and design of research that led to collect valuable information related to the topic and drawing the conclusions as a starting point to select a proposal to improve. - In this way we selected the methodology and techniques appropriate, placed the study site and population. - the surveys helped to describe the social phenomenon as it appears in reality in this case and conclude most important issue: teachers at child of development Centers "St. Catherine of Laboure" and "Divine Child" are not very familiar with traditional games on Atuntaqui city, perhaps because not all teachers working in these institutions are from or reside in the city, neither have the support of your manager or authority to work with new teaching strategies level learning, particularly with the strategy game on classroom. With this information it's proceeded to select the traditional games that are applicable to work on classroom to structure the guide. - The design intent of the tutorial is to facilitate the work of mothers and early childhood advocates and also find the methodology and strategies to improve the quality of learning and encourage the participation of children on investigates centers - The report contains also the references consulted and the annexes.

INTRODUCCIÓN

El estudio de los juegos tradicionales que influyen en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la ciudad de Atuntaqui, con una Guía Didáctica como propuesta de mejoramiento, es sin duda una cuestión de actualidad e importancia en la formación de los niños de nivel inicial. Los Centros del Buen Vivir administrados por el MIES INFA, disponen únicamente de una docente parvularia – en el mejor de los casos; y el número de madres promotoras quienes sin formación específica docente, deben asumir la responsabilidad de proteger y formar a los niños y niñas que la comunidad entrega bajo su cuidado. Por esta razón, se hizo necesario elaborar una Guía Didáctica que proporcione al personal de los Centros investigados, las herramientas de trabajo más adecuadas para asumir con éxito el rol que cumplen en el Centro de Desarrollo Infantil.

El informe final está elaborado por capítulos, de acuerdo a los lineamientos establecidos por la Facultad de Educación, ciencia y Tecnología; así, el primero es el planteamiento del problema, la delimitación, determinación de objetivos de la investigación y la justificación.

Al segundo capítulo le corresponde el marco teórico y científico que permite la comprensión de las variables del estudio y que cuenta con las referencias bibliográficas pertinentes así como el aporte personal del grupo de investigación.

En el tercer capítulo se describe la metodología seleccionada para el estudio: diseño, tipo y enfoque de la investigación, metodología, técnicas e instrumentos así como la población.

Avanzando en el contenido del informe, el cuarto capítulo contiene el análisis y la interpretación de los resultados de la investigación. El quinto capítulo contiene las conclusiones y recomendaciones de los hallazgos comprobados.

El sexto capítulo es la Guía Didáctica basada en los juegos tradicionales de Atuntaqui para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina de Laboure y Divino Niño.

Se incorporan a continuación los impactos y difusión de la investigación, las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

“... el juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño”

Ma. Paz y Ma. Teresa Lebrero Baena

El juego es la actividad primigenia del ser humano, principalmente en los niños, donde se encuentra el origen de la fantasía y la creación. Sólo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad.

En esta libertad reside el modo de ser del juego.

Desde la antigüedad se han buscado formas de entretenimiento y competencia usando cosas que se tenían a la mano, como: piedritas, maderas, huesos y tableros dibujados en la tierra.

A través de la historia ha evolucionado este concepto y su realidad, y así encontramos que en las distintas culturas y pueblos se practican juegos que con más o menos similitudes y diferencias, han logrado entretener a generaciones de niños y niñas, 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. Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. 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.

El pueblo ecuatoriano posee una riqueza incalculable en tradiciones y costumbres entre las que se hallan los juegos tradicionales con una amplia gama de variedad e ingenio; sin embargo, las características de la vida moderna, van alejando cada vez más a los niños y las familias de la sana práctica y estimulación de los juegos, sean tradicionales o no. El ritmo acelerado de la vida actual deja, en realidad poco espacio para el juego y es lamentable reconocer que la vida de los niños y niñas de esta época, transcurre con muy poco o ningún espacio para el juego.

A pesar de varios esfuerzos por mantener y resurgir el juego tradicional como elemento diferenciador de la cultura y el desarrollo de las generaciones actuales, los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.

El juego infantil es una necesidad básica para el desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico y emocional de acuerdo a su edad.

Los adultos a menudo pensamos que los niños juegan para entretenerse, para dejarnos tiempo libre. La realidad es bien distinta. Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Pero nunca en la historia los niños han jugado menos que ahora.

Los cachorros mamíferos juegan mucho mientras son pequeños, y de esa forma adquieren las habilidades que necesitarán de adultos, de una manera agradable y gratificante. Cuanto más inteligente es la especie, más importante es la etapa dedicada al juego, por eso los niños son los "cachorros" que más tiempo dedican a jugar... si se les deja.

En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan , experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean, tanto pares como adultos .

Por otro lado, el juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros.

Indiscutiblemente, el juego es un insustituible recurso en la educación de todos los tiempos y resulta una herramienta eficaz para el docente actual, en su afán de lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje, partiendo desde luego desde la más temprana edad posible. Algunos estudios relacionados con el tema, exponen de manera muy interesante el proceso didáctico que incorpora juegos tradicionales como estrategia principal de aprendizaje con niños y niñas de 4 a 5 años. Desafortunadamente, no existen antecedentes investigativos que hayan abordado este importante aspecto en los Jardines "Divino Niño" y "Santa Catalina Laboure" de la ciudad de Atuntaqui.

Así se concibe la educación y el cumplimiento de sus fines, en los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina Laboure y Divino Niño de la ciudad de Atuntaqui; y así lo ha comprendido su personal docente

profundamente preocupado por estimular en los niños y niñas que concurren a estas instituciones, la práctica del juego tradicional como forma de estimular el desarrollo de su inteligencia y al mismo tiempo mantener las costumbres y tradiciones locales.

1.2. Planteamiento del Problema

Los Centros de Desarrollo Infantil son instituciones creadas por el Estado bajo la dependencia del Ministerio de Inclusión Social a través del INFA de los distintos cantones de las provincias, con el propósito de ofrecer protección, cuidado y alimentación a los niños y niñas de 0 a 5 años, de familias de escasos recursos económicos del área de su influencia. En su estructura y conformación no está prevista la educación formal de los niños en el nivel inicial puesto que su personal, hasta el momento no es especializado en docencia sino más bien son madres y en algunos casos padres de familia de los mismos niños, los encargados del cuidado y protección durante el tiempo que permanecen en el Centro, la educación de nivel inicial se desarrolla de manera empírica, sin seguimiento ni una orientación adecuada.

El Centro Infantil Santa Catalina Laboure, fue construido el 13 de octubre de 1986 en el cantón de ANTONIO ANTE parroquia ATUNTAQUI, ubicado en las calles Julio Miguel Aguinaga Pérez y Pérez con ayuda de las señoras voluntarias del INFA, y la colaboración de la primera dama de la nación Doña Carmita Calisto conjuntamente con Sor Teresa Calero.

Este programa está dirigido básicamente a los niños de hogares de escaso recursos económicos cuyos padres deben salir a ganar el sustento diario.

Inició su funcionamiento con 40 niños, 3 Educadoras, 1 Guardia, 1 Empleada de cocina, 1 Secretaria de contadora, 1 Madre directora.

Actualmente tenemos una cobertura de 85 niños, 8 Educadoras, 3 que realizan Alimentación Diaria y una comunidad de 70 padres de familia.

El Centro Infantil Divino Niño, fue fundado hace 8 años en la Ciudadela Gangotena, lo creo la Institución del ORI. Se inició con 30 niños en la casa de la comunidad con 5 Educadoras. Con el transcurso los años pasaron a formar parte de la Institución del INFA. En la Actualidad funciona en la Casa Parroquial. Cuenta con 25 Padres de Familia, 35 Niños y 5 Educadoras.

La carga laboral de las educadoras o promotoras, implica una dedicación completa al cuidado de los niños sin que les quede tiempo suficiente para dedicarlo a tareas educativas o de formación.

Los pocos docentes con que cuentan excepcionalmente los Centros de Desarrollo Infantil incorporan escasamente actividades lúdicas en el trabajo de aula, situación que desmotiva y distrae la atención de los pequeños.

La actividad lúdica que tiene connotaciones de tipo tradicional, proporciona al docente la oportunidad de aprovechar situaciones que surgen del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que, además de fortalecer el desarrollo integral, siembra el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la que habitan, fortaleciendo su identidad y sentido de pertenencia del núcleo social.

Los docentes requieren de orientación constante que les permita desarrollar las destrezas cognitivas, creativas y pedagógicas con las cuales pueden apropiarse de los juegos en sus más variadas expresiones, no solamente como recursos de aprendizaje sino también como estrategia metodológica para facilitar el desarrollo integral del niño.

Recuperar los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui, constituye un propósito valioso que aportará significativamente al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de los Centros, fomentará la práctica de actividades recreativas a través de una sana diversión y alegre aprendizaje, estimulará la práctica de valores como la cooperación, la integración, el diálogo, el respeto y la formación ciudadana.

Por otra parte, los niños y niñas de los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina Laboure y Divino Niño de la ciudad de Atuntaqui, necesitan emplear su tiempo libre en actividades lúdicas que busquen su desarrollo emocional, físico e intelectual, de manera prioritaria.

1.3. Formulación del Problema

¿Cómo influyen los Juegos Tradicionales en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina de Laboure y Divino Niño de la ciudad de Atuntaqui?

1.4. Delimitación de las Unidades de Observación

La investigación se realizará con los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, de los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina Laboure y Divino Niño.

1.4.1. Delimitación Espacial

La presente investigación se realizará en los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura.

1.4.2. Delimitación Temporal

Esta investigación se iniciará en septiembre 2010 y concluirá en abril 2011.

1.5. Objetivos

1.5.1. General

Determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, de la ciudad de Atuntaqui.

1.5.2. Objetivos Específicos

1. Diagnosticar la situación actual del diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años.
2. Identificar las dificultades y limitaciones en la incorporación de los juegos tradicionales como estrategias didácticas de aprendizaje que fortalezcan el desarrollo integral de los niños de Educación Inicial.
3. Establecer la importancia y trascendencia de la utilización de los Juegos Tradicionales en el desarrollo integral de los niños y niñas, a través de la recopilación de los fundamentos teóricos y científicos del tema en estudio.
4. Elaborar y proponer la aplicación de una Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Educación Inicial.
5. Socializar la Guía Didáctica de Juegos Tradicionales.

1.6. Justificación e Importancia

La característica innovadora de este trabajo de investigación, pretende atender el área lúdica de la educación inicial, concediéndole la importancia que merece; está orientada y planificada especialmente como

una estrategia metodológica que busca afianzar aprendizajes significativos y funcionales.

Abordar la práctica de los juegos tradicionales en el nivel de Educación Inicial, es de gran relevancia, por cuanto la invasión masiva de los medios de comunicación y nuevas tecnologías de comunicación e información, por su carácter globalizador, han penetrado con gran fuerza en la cultura autóctona del pueblo de Antonio Ante, obstaculizando la capacidad de la sociedad en general, para responder a la necesidad de transmitir la cultura autóctona nacional, regional y local en los centros infantiles y en el hogar.

Es sabido que el juego constituye una actividad que permite desarrollar la comunicación, la sociabilidad, el trabajo en grupo; por lo cual recomiendan psicólogos, educadores e investigadores para que el aprendizaje sea óptimo y valorativo. Por lo tanto, este proyecto trata de beneficiar a los niños y niñas de los centros infantiles de la ciudad de Atuntaqui.

Los juegos tradicionales pretenden ser el instrumento pedagógico que despierte el interés, la creatividad, la motivación y el entusiasmo de los niños, que además brinda la oportunidad de conocerse unos a otros, además posibilita la prevención de costumbres y tradiciones que tienen tendencia a desaparecer.

El presente trabajo se justifica porque pretende aportar con la elaboración de una guía de los juegos tradicionales para el aprendizaje de niños en edades iniciales; en donde se incluirá estrategias, métodos y procedimientos adecuados.

La investigación es factible en vista de que se presenta en un ámbito Educativo concreto y se espera mejorar la calidad de la educación en el entorno institucional y social con posibilidades de incidir positivamente en un ámbito de mayor cobertura en el sistema educativo formal.

Se cuenta además con los recursos humanos, materiales y económicos para la realización del procedimiento de la investigación, que incluye la bibliografía que apoyará al tema en la construcción de un marco teórico científico pertinente para el desarrollo del tema; y, el apoyo y colaboración de autoridades y personal de las instituciones seleccionadas para el efecto.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

2.1.1. Fundamentación Epistemológica

2.1.1.1. Teoría Humanista

ROGERS (1961) expone entre sus convicciones básicas, la subjetividad del individuo **“cada persona vive en su mundo específico y propio, y ese mundo privado es el que interesa a la teoría, ya que es el que determina su comportamiento”**.

El individuo percibe sus experiencias como una realidad, y reacciona a sus percepciones. Su experiencia es su realidad. En consecuencia, la persona tiene más conciencia de su propia realidad que cualquier otro, porque nadie mejor puede conocer su marco interno de referencia.

Esto no implica que cada persona se conozca plenamente; pueden existir zonas ocultas o no conocidas que se revelarán durante su formación, pero en ningún caso serán más evidentes que para el individuo en el conocimiento del mismo. Nadie tiene mejor acceso al campo fenomenológico que uno mismo.

Según el autor: **El individuo posee la tendencia inherente a actualizar y desarrollar su organismo experienciante, (proceso motivacional), es decir, a desarrollar todas sus capacidades de modo que le sirvan para mantenerse y expandirse. Según este postulado, Rogers acepta una única fuente de motivación en la conducta humana: la necesidad innata de autoactualización (ser, lo que podemos llegar a ser, ser nosotros mismos,**

convertir la potencia en acto). Opina que no es relevante para una teoría de la Personalidad elaborar una relación de motivaciones puntuales (sexo, agresividad, poder, dinero, etc.). El hombre sólo está movido por su tendencia a ser, que en cada persona se manifestará de forma distinta. (p.14)

En la tendencia a la actualización confluyen, por un lado, la tendencia a conservar la organización, obtener alimento y satisfacer las necesidades de déficit (aire, agua, etc.), y por otro, la tendencia a crecer y expandirse, lo que incluye la diferenciación de órganos y funciones, la reproducción, la socialización y el avance desde el control externo a la autonomía. Se podría considerar que el primer aspecto guarda relación con el concepto tradicional de “reducción de la tensión” (equilibrio), mientras que la segunda parte implicaría otro tipo de motivaciones, como la búsqueda de tensión o la creatividad (desequilibrio que se resuelva posteriormente en un equilibrio más complejo y maduro).

Esta tendencia a la autoactualización es considerada como una motivación positiva que impele al organismo a progresar, y que va de lo simple a lo complejo; se inicia en la concepción y continúa en la madurez.

Rogers define **“cuatro características básicas:**

- 1. Es organísmica (natural, biológica, una predisposición innata),**
- 2. Es activa (constante, los organismos siempre están haciendo algo, siempre están ocupados en su crecimiento, aunque no lo parezca),**
- 3. Direccional o propositiva (intencional, no es aleatoria ni meramente activa), y**
- 4. Es selectiva (no todas las potencialidades se realizan). “La meta que el individuo ha de querer lograr, el fin que, sabiéndolo o no, persigue, es el de volverse él mismo “. La evidencia que apoya esta motivación es la práctica clínica de Rogers, que le muestra que, incluso en los casos de depresión aguda, se aprecia la tendencia a continuar el desarrollo (se aprecia que “hay una persona intentando nacer”).**

El niño interactúa con su realidad en términos de esta tendencia a la actualización. Su conducta es el intento del organismo, dirigido a un fin, para satisfacer la necesidad de actualización (de ser) en el marco de la realidad, tal como la persona la percibe (proceso conductual). La conducta supone una satisfacción de las necesidades que provoca la actualización, tal como éstas son percibidas en la realidad fenoménica, no en la realidad en sí. Es la realidad percibida la que regula la conducta, más que el estímulo o realidad “objetiva”, (un bebé puede ser tomado en brazos por una persona afectuosa, pero si su percepción de esta situación constituye una experiencia extraña o aterradora, es esta percepción la que influirá en su comportamiento). Así, la Psicología de la Personalidad ha de ser ante todo Psicología de la Percepción, que estudie de qué formas diferentes las personas forman su campo fenoménico.”
(p.16)

La conducta es provocada por necesidades presentes, y no por eventos ocurridos en el pasado. Las únicas tensiones y necesidades que la persona intenta satisfacer son las presentes, sin negar que éstas tengan su origen en fenómenos pasados; se trata del énfasis existencialista en el “aquí y ahora”.

Junto al sistema motivacional de autoactualización, existe un sistema valorativo o regulador igualmente primario. Desde la infancia, la persona está desarrollando permanentemente un proceso orgánico de autoevaluación que tiene como criterio la necesidad de actualización. Las experiencias que son percibidas como satisfactorias de esta necesidad se valorarán positivamente, y las no percibidas como satisfactorias se valorarán negativamente. En consecuencia, el niño evitará las experiencias valoradas negativamente y se aproximará a las positivas.

2.1.2. Fundamentación Sociológica

2.1.2.1. Teoría Socio Crítica

En el trabajo de investigación se abordará el problema con orientación claramente sociológica, con elementos teórico práctico, desde la perspectiva de la educación.

Sus principales representantes son: Paulo Freire, Vigotski, T.S. Popkewitz, Apple, R. Williams Rusvi, Giroux, Louis Not, Stephen Kemmis.

Según OÑORO MARTÍNEZ, Roberto Carlos, (2008) la teoría socio crítica: **“Se centra en el revelar inconsistencias y contradicciones de la comunidad para la transformación por medio de una acción comunicativa y la formación redes humanas para realizar procesos de reflexión crítica y creando espacios para el debate, la negociación y el consenso.”** (p.23)

En estos modelos subyace el paradigma del conflicto, el cual se entiende como un proceso derivado del poder y de la interacción que se produce en el seno de las organizaciones. J. Habermas, representante de la escuela de Frankfurt, y, en general, la llamada nueva sociología de la educación, constituyen fuentes claves en su inspiración, que es de raíz marxista y psicoanalítica. El enfoque "socio-crítico" recibe la objeción de que no es conocimiento verdaderamente científico, sino una forma dialéctica de predicar el cambio y la alteración del orden social existente, en función de criterios de "emancipación" y concienciación.

La construcción de una teoría social crítica es un proceso que combina la colaboración y la voluntad política de actuar para superar las contradicciones de la acción social, considerándose como:

1. La ciencia de la acción

2. La construcción de la realidad
3. El conocimiento “en” y “para” la acción
4. La importancia del conocimiento experiencial.

Tiene aplicación funcional en la investigación convirtiéndola en:

1. Investigación Acción: Representa un proceso por medio del cual los sujetos de la investigación son auténticos coinvestigadores, que participan muy activamente en su desarrollo.
2. Investigación Participativa: Trabajo en equipo con el único fin de la mejora o solución del problema social.
3. Investigación Colaborativa: Es aquella en la cual un investigador principal requiere la colaboración de un grupo para poder desarrollarla.

Vista desde esta perspectiva, la educación, deviene como un fenómeno estrechamente ligado a las condiciones de vida de la población, que sólo puede ser explicado por medio de un enfoque integral y sistémico. Es un proceso inmerso en la dinámica social donde se pueden identificar seis grandes dimensiones: biológica, ecológica, sociológica, psicológica y económica.

2.1.3. Fundamentación Psicológica

2.1.3.1. Teorías sobre el Juego

GONZÁLEZ MILLÁN define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma (1987). Esta es una de las múltiples acepciones que podemos encontrar del juego, pero no podemos establecer la definición

exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo.

El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando y tecnificándose, lo que ocasionó que el tiempo dedicado al juego, propiamente dicho, fuese mayor.

Shiller defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

Otra de las teorías fundamentales es la defendida por Groos; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

La teoría de la recapitulación, de Hall, dice que en el juego se reproducen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

El biólogo Spencer sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

Hasta después de Rosseau, ya en el siglo XIX, el juego no se introduce plenamente en la educación. En la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total.

Piaget es un clásico que ofrece una clasificación muy completa y una gran coherencia a la hora de explicar la génesis del juego infantil.

El ejercicio, el símbolo y la regla

Piaget manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensoriomotores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal.

El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensoriomotor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente.

La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta.

Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva).

El juego de ejercicio o juego sensoriomotor.

El niño desde que nace realiza de manera muy constante movimientos con su cuerpo que lo producen un gran placer. Igualmente, desde pequeño, intenta coger los objetos más cercanos del mundo que le rodea. Entre los principales objetos por los que muestra un gran interés están los demás seres humanos con los que inicia los primeros juegos de interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando un momento. Ya sea con objetos o con seres humanos el juego en este periodo discurre en el aquí y ahora.

Este juego predomina hasta el año y medio o dos años, que es cuando empieza a aparecer el juego simbólico.

El juego simbólico o de ficción.

A partir de los dos años el niño empieza a ser capaz de representar objetos que no están presentes. Es la etapa del desarrollo del lenguaje que facilitará en gran medida la aparición de los juegos simbólicos. Predomina la actividad de fingir y el “como si”; es decir, los niños en esta época de su vida se les puede ver jugar con una escoba como si fuera un caballo, dar piedras a una muñeca como si fuese comida, etc. lo importante a estas edades no son las acciones sobre los objetos, sino lo que unas y otros representan. Jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción (Vygotsky). Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado “juego en paralelo” en el que cada jugador despliega su propia fantasía. Piaget nos dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño.

El juego de reglas

Alrededor de la edad “mágica” de los siete años, el egocentrismo característico de edades anteriores empieza a disminuir y aparece lo que se denomina juego de reglas. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc. que son muy aceptados por la casi totalidad de los adultos. El niño comienza a comprender que la regla no es una imposición externa y fija, sino que puede ser pactada por los jugadores intervinientes de la actividad lúdica en cuestión. Pero una vez acordadas, las reglas no se pueden infringir ya que equivaldría a arrebatar la ilusión al juego. Finalmente, diremos que se caracteriza por tener un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.

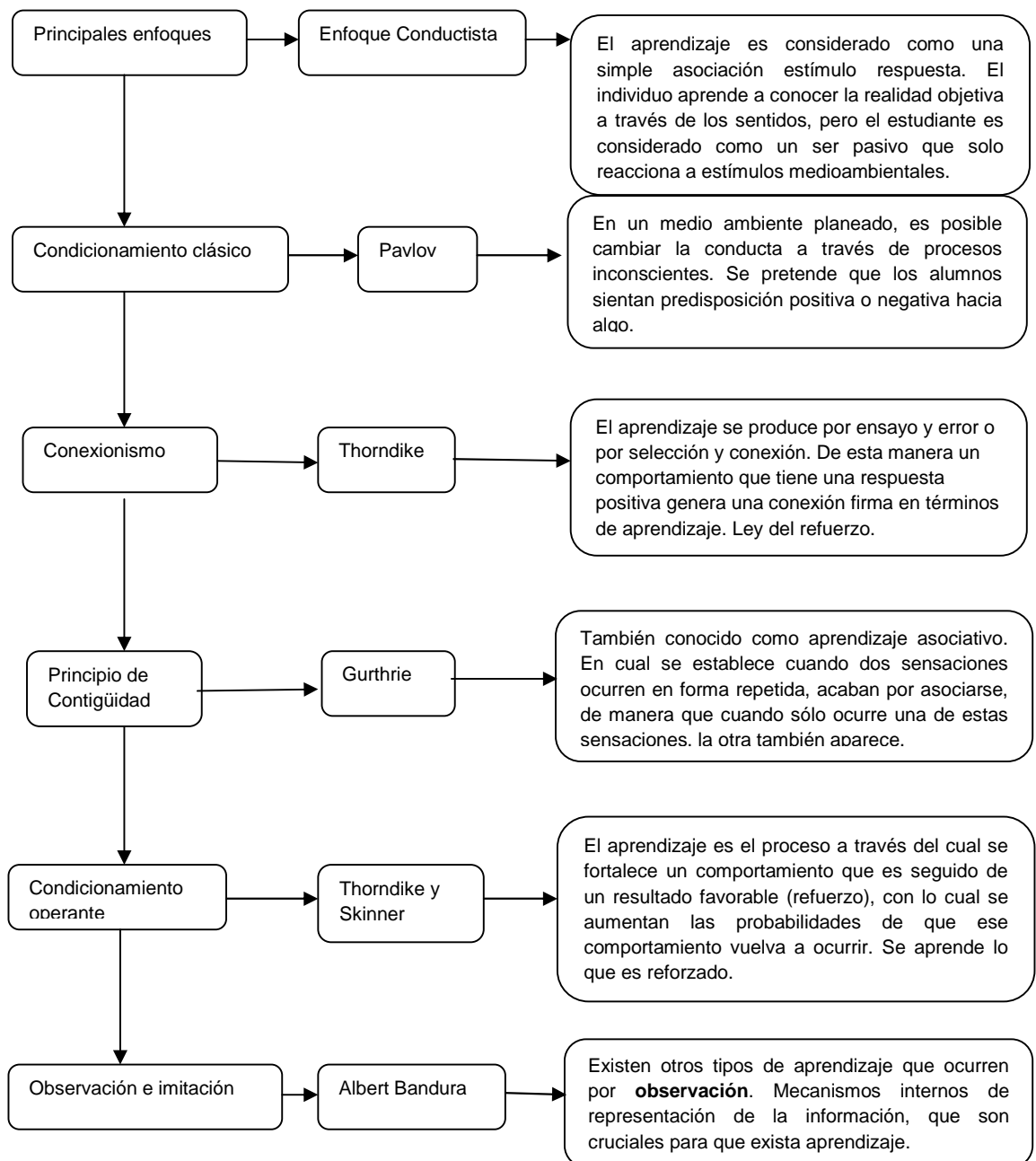
2.1.4. Fundamentación Pedagógica

La adaptación de metodologías que respondan a un aprendizaje eficaz y coherente, requiere el compromiso del sistema educativo en general y especialmente del cuerpo docente. Si es necesario se deberá desplazar el interés del sujeto que enseña, al sujeto que aprende.

Como consecuencia, la docencia para el profesor se vuelve más compleja, porque no sólo exige conocer bien la materia que se ha de enseñar, sino también cómo aprenden los estudiantes cuyo aprendizaje ha de guiar y exige, además, conocer los recursos de enseñanza que se adecuen mejor a las condiciones en las que va a llevar a cabo su trabajo. Es fundamental, en la tarea del profesor, tres aspectos: detectar carencias y dificultades en el proceso de aprendizaje del alumno; mejorar los resultados académicos; e introducir al alumno en los medios y recursos adecuados con los que deberá desempeñar su labor profesional. Por ello es necesario definir una metodología actual y acorde al contenido, (competencias), tanto dentro como fuera del aula, ya que la metodología docente empleada es el conjunto de pasos para alcanzar los

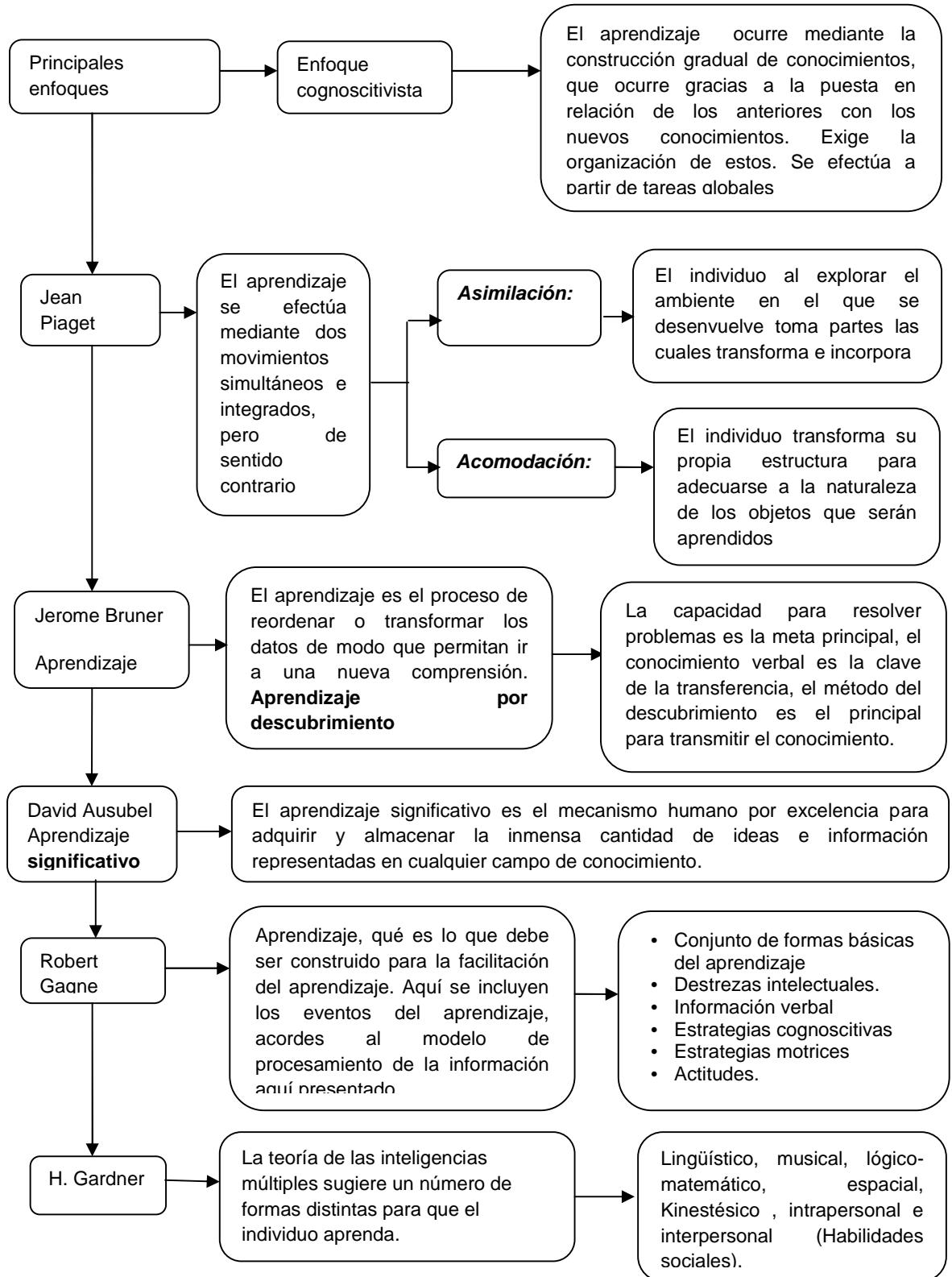
objetivos marcados, y por tanto la base de la guía docente, partiendo desde el conocimiento teórico práctico de las principales teorías del aprendizaje:

2.1.4.1. Teoría del Aprendizaje Conductista

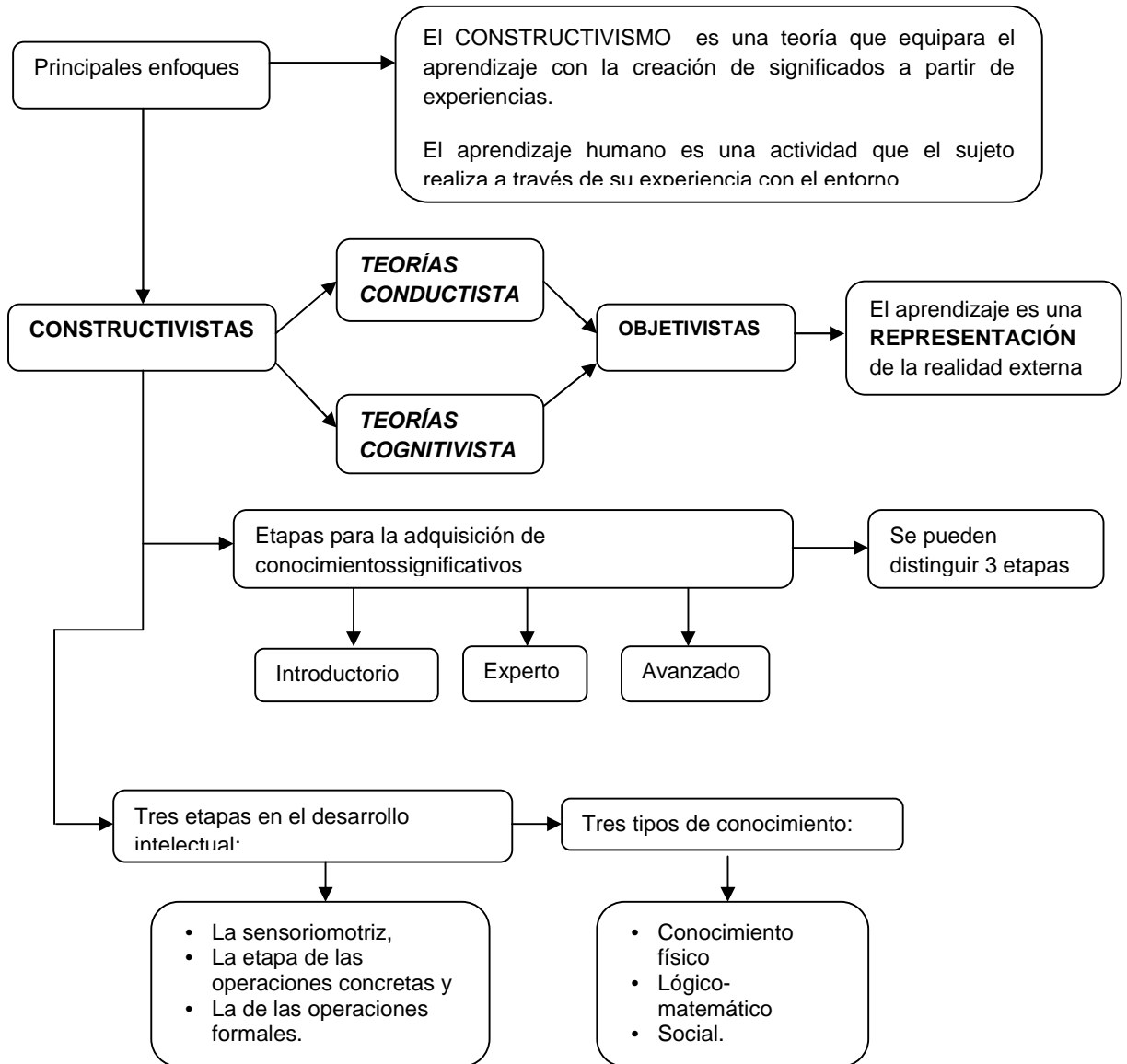


TOMADO DE: ESCOBAR ISIDRO, Wilber Iván (2007) *Teorías del Aprendizaje*, pp. 6

2.1.4.2. Teoría del Aprendizaje Cognocitvista



2.1.4.3. Teoría del Aprendizaje Constructivista



TOMADO DE: ESCOBAR ISIDRO, Wilber Iván (2007) *Teorías del Aprendizaje*, pp. 7

Todas las teorías brindan importancia a las variables internas del estudiante, consideran a la conducta como una totalidad y comparten una idea básica acerca del aprendizaje significativo”.

Las teorías cognitivas del aprendizaje difieren unas de otras en varios aspectos pero también presentan puntos básicos coincidentes:

Todas le dan importancia a las variables internas del sujeto cognoscente.

Todas consideran a la conducta como una totalidad.

Todas comparten una idea básica del aprendizaje significativo que supone la reorganización cognitiva por parte del sujeto y de su actividad interna.

En la teoría Psicogenética de Jean Piaget, se rescata la noción del conflicto cognitivo: El sujeto aprende una situación acorde a los esquemas del conocimiento que ha logrado construir a través de su desarrollo intelectual. Una propuesta problematizadora que provoca en el sujeto un desequilibrio óptimo.

Ausubel establece que la significatividad del aprendizaje se basa en propuestas que contemplan los conocimientos previos que los estudiantes poseen en sus estructuras del conocimiento. La importancia de los saberes previos provoca una disposición motivadora que le permitirá encontrar placer en su propio aprendizaje a través de procesos de descubrimiento.

Bruner plantea que el material a utilizarse debe contemplar el modo de representación del conocimiento que tiene el estudiante, según su desarrollo intelectual. La idea se relaciona con los aportes teóricos de Piaget.

Finalmente, cuando el proceso educativo tiende a alcanzar aprendizajes significativos debe operar en lo que Vigotski denomina zona de desarrollo próximo. Esta área se inscribe entre el desarrollo real del sujeto que aprende y su desarrollo potencial mediante la actuación de mediadores tanto adultos como pares.

Para alcanzar la significatividad de los aprendizajes, es necesario combinar las nociones que naturalmente pueden enlazarse. Cuando esta concepción integradora entra en acción en el salón de clases, el proceso de enseñanza y el de aprendizaje se tornan significativos.

Considero que ésta, una visión integradora de las teorías del aprendizaje cognitivo es la que más se ajusta al planteamiento del problema investigado, concebida como la forma ideal de ejecutar el trabajo de aula en función de alcanzar el desarrollo y manejo autónomo de los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores y por lo tanto las competencias formuladas en el macro, meso y micro diseño curricular de educación básica.

2.1.5. El juego, concepto y definiciones

En la página web <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>, se presenta la siguiente definición de juego: **“Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".”**

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas; es a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas realizadas de forma gustosa y agradable, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.

En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia. A partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

2.1.5.1. Características del juego

Dependiendo del tipo y clase de juego, éste, reúne las siguientes características:

- ✓ Actividad placentera
- ✓ Libre, espontáneo y totalmente voluntario
- ✓ Tiene un fin en sí mismo
- ✓ Implica actividad
- ✓ Se desarrolla en una realidad ficticia
- ✓ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- ✓ Es una actividad propia de la infancia
- ✓ Es innato
- ✓ Muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- ✓ Permite al niño o la niña afirmarse
- ✓ Favorece su proceso socializador
- ✓ Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- ✓ Los objetos no son necesarios

2.1.5.2. Clasificación de los juegos

Se ha mencionado que el juego impulsa el desarrollo y formación del niño, sin embargo, pueden clasificarse de acuerdo con los órganos del cuerpo humano que se estimulen, así:

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción) - Exploratorio o de descubrimiento - De atención y memoria - Juegos imaginativos - Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción - De reglas - Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos - De auto estímulo

2.1.5.3. Juego y Creatividad

“El arte supremo del maestro es despertar la ilusión por la expresión creativa y los conocimientos”

Albert Einstein

La originalidad es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irreplicable. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos.

Fluidez: los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

Flexibilidad: En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Inventiva y elaboración: Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

Según COTTLE, Thomas (2001), la apertura mental **“es una condición que va desarrollando el ser humano de manera paulatina cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender y crecer como ser humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en comunión o mejor dicho en común-uniión). En el juego esto es una condición que se despliega de manera dinámica, los niños a través del juego muestran la materialización de su espíritu, la irracionalidad cobra sentido en la concretad, también develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan y actúan a través de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, adaptación. Por medio de él van conformando una filosofía personal, integrada a la ética social y los valores culturales.”** (p.62)

Sensibilidad ante los problemas: la apertura mental también enseña a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentrañar las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podría decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas pero de manera diferente, extracotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender.

2.1.5.4. Juego Infantil y desarrollo de la inteligencia

Hasta los 3 años, el niño toma posesión de su propio cuerpo y progresa en el conocimiento del mundo que les rodea. Es una fase de experimentación con su cuerpo y con su entorno. Sus primeros juegos se basan en la imitación. Los niños juegan a desempeñar las mismas actividades que hacen los adultos, adquiriendo de esa forma habilidades útiles para su vida.

Entre los 3 y 5 años es la edad de la imaginación. Son capaces de crear símbolos a partir de cualquier cosa -una caja de zapatos puede ser un camión, y un rato después una casa de enanitos- y sus creaciones son plenamente reales para él. Los juguetes demasiado "acabados" reducen sus posibilidades de imaginar y simbolizar a partir de formas básicas.

Entre los 5 y los 7 años, su imaginación continúa desarrollándose, de forma que no sólo crean objetos, sino también historias con un hilo argumental cada vez más elaborados. Es la edad en la que los niños se distribuyen los "papeles" y hacen un primer planteamiento de la historia que van a representar, y que para ellos es muy real. Por ejemplo: "Juguemos a que yo era la mamá y tú eras el bebé y yo te llevaba al médico, etc.". Normalmente, varios "qués" durante el juego sirven para

distribuir y negociar los "papeles", y van reconduciendo la historia hacia su objetivo.

Las cualidades que se desarrollan durante estas etapas infantiles son el fundamento mismo sobre las que se asienta la capacidad de materializar y llevar a cabo capacidades más complejas e incluso el trabajo de adulto. "Aquellos que se toman el juego como un simple juego y el trabajo con excesiva seriedad, no han comprendido mucho ni lo uno ni lo otro", afirma H. Heine. Este tipo de juego es la base sobre la que se despliegan cualidades superiores como la imaginación, la creatividad, la perseverancia en el esfuerzo, etc. que pueden resultar seriamente menoscabadas si se impide su ejercicio por medio de, por ejemplo, esa gran neutralizadora de la creatividad, la imaginación y la diligencia infantil, que es la televisión.

2.1.5.5. Juego libre y juego estructurado

Hasta esa edad los juegos tienen un alto significado simbólico y cumple múltiples propósitos. Afirma Bruno Bettelheim citado en BULAND, Rainer, (2006) **"los niños se valen de los juegos para resolver y dominar dificultades psicológicas muy complejas del pasado y del presente. Tan valioso es el juego en ese sentido que la terapia por el juego se ha convertido en el procedimiento principal para ayudar a los niños pequeños a vencer sus dificultades emotivas"**. (p.72)

Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Es la edad del juego libre y creativo basado en la imitación y por el que desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar historias a partir de cualquier cosa. En esta fase podemos "incorporarnos" a sus juegos imaginativos, pero no conviene "dirigirlos". Es importante no interferir tratando de dirigir el juego hacia comportamientos más o menos

lógicos para los adultos pero que desvíen al niño del propósito intrínseco de su juego. Este autor advierte **"cuando no hay peligro inmediato, lo mejor suele ser aprobar los juegos del niño sin entrometerse. Aunque bienintencionados, los esfuerzos por ayudarle pueden desviarle de buscar, y a la larga encontrar, la mejor solución"**. (p.74)

A partir de los 7 años los niños van saliendo poco a poco de su atmósfera mágica, y ya discriminan claramente entre lo que es realidad y ficción, interesándose por otras actividades. A partir de entonces comienzan a estar preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su "programa de desarrollo". Son juegos más activos, más competitivos, en los que el niño vive la exuberancia de una actividad físicamente intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y compatibilizar sus intereses con los del grupo.

Según DEL CASTILLO, Isabel (2008), **"Urgidos por la vorágine del día a día, por la inmediatez de lo urgente, muchos padres y madres ven poco a sus hijos durante el curso escolar, apenas un rato al final del día. Jugar juntos nos parece un lujo inalcanzable, o incluso una pérdida de tiempo, según el día. Y sin embargo, compartir el juego no es sólo una forma agradable, lúdica y gratificante de hacer ejercicio y disfrutar en familia. Es también una oportunidad para disfrutar de una relación de camaradería más allá de los roles establecidos padres - hijos, un aspecto de la relación familiar habitualmente descuidada pero que puede llegar a ser de inestimable ayuda, por ejemplo, para capear con mayor estabilidad la turbulenta etapa adolescente."** (p. 29)

Y es que, quizá, el escaso valor que damos a la necesidad de jugar en la infancia se deba a que hemos perdido a ese "homo ludens" que todos llevamos dentro. Y si cerráramos ahora los ojos e hiciéramos un ejercicio mental de situarnos dentro de pongamos 20 años, es posible que nos embargue la añoranza del tiempo perdido, ese tiempo

pasado en que tuvimos la ocasión y no aprovechamos de disfrutar de ese efímero presente de padres de niños que crecen demasiado deprisa. Pero estamos a tiempo.

2.1.5.6. Los juguetes y el desarrollo de la inteligencia

Un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños. Así lo sugiere Howard Gardner en su teoría sobre las Inteligencias Múltiples.

Gardner sostiene que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas y que es posible clasificarla en función de los resultados, sosteniendo que estos tendrán estrecha relación con los medios que el ambiente le provea a los niños. Según Gardner, estas inteligencias son ocho y coexisten en el niño desde una edad muy temprana. Dentro de los medios, por supuesto, los juguetes cumplen una función substancial para estimular las inteligencias múltiples.

Inteligencia lingüística: contribuyen a desarrollarla todos aquellos juegos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas. Ejemplos: micrófonos, teléfonos, objetos que representen instrumentos en la vida real.

Inteligencia lógico-matemática: puede ser estimulada a través de todos aquellos juegos que impliquen la comprensión de relaciones de cantidad y patrones lógicos. Ejemplos: rompecabezas, cajas con piezas de diferentes formas y colores, encastres, juegos de comparación y de seriación.

Inteligencia espacial: esta inteligencia tiene que ver con la capacidad de pensar en tres dimensiones, por lo tanto ayudan los juegos que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, forma,

figura, línea y color. Ejemplo: mosaicos de formas y colores, bloques y laberintos, cuentas para ensartar o enhebrar.

Inteligencia físico-cinestésica: es la que le permite al niño manipular objetos y perfeccionar habilidades motrices y los juegos que ayudan son aquellos que promueven sensaciones somáticas, de equilibrio físico y de aprendizaje manual. Ejemplos: juegos de arrastre, de exterior, caballos para montar, palitos chinos, trompos.

Inteligencia musical: es la que prevalece en niños muy sensibles al ritmo, la melodía, el tono y la armonía, y es desarrollada por todos aquellos juegos que involucren la percepción de sonidos musicales y armónicos. Ejemplos: instrumentos musicales, equipos de música.

Inteligencia interpersonal: versa sobre la capacidad de comprender a los demás e interactuar con ellos y los juegos que ayudan son todos aquellos que facilitan la comunicación social y el contacto afectuoso con los demás. Ejemplos: juegos de mesa, títeres.

Inteligencia intrapersonal: se le atribuyen a ésta las capacidades de las personas para construir percepciones precisas de sí mismas; por tal motivo, los juegos que asisten en este caso son los que faciliten la concentración individual y las premisas de introspección. Ejemplos: juegos electrónicos de uso individual, juegos didácticos de autocorrección.

Inteligencia naturalista: se relaciona con la observación de los modelos de la Naturaleza. Ejemplos: juegos de granja, animales, jardinería.

Por último, aunque hay algunos juguetes que desarrollan solamente una aptitud, la mayoría sirve para más de un propósito.

2.1.6. Los Juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas

Partiendo del juego como fenómeno inherente al ser humano, podremos descubrir diferentes relaciones entre este fenómeno y la educación y aprendizaje. Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo. El origen de estos juegos es contemporáneo al de las sociedades.

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

Fritz (1992) citado en LAVEGA BURGUES, Pere (2006), señala que **“El juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas y antiguas realidades. Es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. No se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo**

a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida. (p.41)

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, es un interesante desafío fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula

cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. Trautmann, citado en PAVIA, Victor y otros (2004) afirman que: "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta – aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."

Los juegos tradicionales responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales- , que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

2.1.6.1. Juego y Educación

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación institucionalizada. Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Otros autores como

Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo.

La importancia aquí radica en que los diferentes autores comienzan a dar un nuevo valor al juego espontáneo, a la característica de "no serio" tratando de reivindicar la seriedad y la asociación a la utilidad educativa, otorgando nuevos fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar, como lo describe ampliamente Kishimoto (1996) en uno de sus estudios, al referirse a la importancia y tarea de incluir el juego dentro de la educación primaria, escribe: "Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego'". (p.21)

Walter (2003) afirma que: **“Se impone, por lo tanto, una “educación lúdica” como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación básica, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible”** (p. 157)

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al hombre, y, mucho más, del niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se

encuentran a jugar en sus horas libres. Esto ocasiona en muchas oportunidades "dudas" y "temores" por parte de las personas responsables en cuanto a la inclusión del juego en la escuela, cuestionando diferentes puntos como pueden ser la eficacia en el aprendizaje, el posible desorden/desborde del grupo y la supuesta "pérdida de tiempo". Pero contrario a esto, el aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto.

Observando un grupo de niños jugando podemos llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que han aprendido durante el juego. Si sólo pensamos en las reglas de juego, que todos deben respetar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar así a los demás, ya tenemos un elemento importantísimo para la educación infantil.

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" – dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos

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

El juego libre y espontáneo no tiene otro objetivo que jugar y cuando desde afuera, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, lo estamos limitando de alguna manera. Pero esto no significa que no se pueda jugar. La función de aquella persona que coordina es, entre otras, la de tener suficiente amplitud y libertad como para permitir ciertos cambios de rumbo cuando el grupo lo propone o los va "imponiendo" de alguna manera en el juego mismo. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente se estén poniendo otros objetivos en juego, que –quien sabe- aún pueden ser más importantes para el grupo en ese momento.

2.1.6.2. La Educación Inicial y la Creatividad

“El maestro creativo estimulará a los niños para que investiguen, descubran y experimenten, recompensándoles y alimentando su creatividad e inventiva espontáneas.”

Nagol

De acuerdo con LOGAN, Lillian M. y LOGAN, Virgil G. (2000) **“El niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico.**

El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda.” (p. 103).

Aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una autorepresentación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge la posibilidad de creación.

2.1.6.3. El Educador Creativo de Nivel Inicial

La educación inicial constituye la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual es acogido (en un principio) por personas extrañas a su cotidianidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo.

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos.

El educador creativo debe ante todo respetar a la infancia y su necesidad lúdica como medio de acercarse al mundo. También alentar e incentivar a sus alumnos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones

entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es; a indagar buscando nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera el niño arribará a conocimientos altamente significativos y el pensamiento operará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel de mayor complejidad en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora.

Por otro lado, el docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil, conocer el desarrollo de cada etapa evolutiva en su aspecto fisiológico, social y cultural, un docente consciente de que el mundo es una unidad, donde el aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos, donde el todo tiene un movimiento espiralado y dinámico.

Hay que tener en cuenta que el niño pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea sino que corresponde a una génesis, a una evolución.

Para enseñar a investigar a los más pequeños se recurre al planteamiento de preguntas y la búsqueda de respuestas, lo fundamental es saber escuchar y mirar a los niños. Asimismo es importante que los infantes aprendan a escuchar y mirar al otro/s, así su pensamiento e inteligencia avanzan en un proceso evolutivo donde la creatividad es la fuente de la vida compartida.

Si bien la habilidad de los niños para aprender a utilizar el modo de investigación difiere en cada edad, el educador es el encargado de formular los objetivos adecuados a la capacidad evolutiva de cada niño y guiar la investigación.

Cuando este modo de aprender se valora como una estrategia didáctica, conduce al niño a hacer deducciones correctas sobre los fenómenos. El niño suficientemente motivado descubre por sí mismo las generalizaciones o deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos. Los niños realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa.

Por otro lado, siempre que orientemos la labor educativa al desarrollo de la creatividad tenemos que tener en cuenta que la creación es una vivencia única, personal (sale de dentro), que tiende naturalmente a comunicarse a través de un producto. Este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un objeto, un juego, un conocimiento, etc. es el punto de llegada del proceso creativo.

Resumiendo, es necesario que la actividad docente se aborde desde una metodología creativa; así lo define DE PRADO, David (1997) como una de las formas más adecuadas para una labor pedagógica dedicada a la infancia **“La metodología tecnocreática se sitúa en las antípodas de la enseñanza informativa, reproductora de lo establecido, de la cultura y formas predominantes. Los fundamentos básicos de la tecnocreática son la libertad e iniciativa personal y grupal, la experimentación lúdica continua, la información amplia y contrastada con la práctica, la espontaneidad desinhibida y liberada de miedos y prejuicios, la rotura trasgresora de normas, moldes y formas preestablecidas, etc.**

La tecnocreática requiere y estimula un ambiente permisivo y liberador, innovador y rico, apreciador y encauzador de lo nuevo, lo loco, lo absurdo y lo imposible, lo irracional y lo fantástico, pues lo racional y convencional, lo rutinario y controlado, lo posible y lo real ya es conocido.”(p.32)

La tarea del educador se centra en descubrir y cultivar al máximo el potencial creativo de cada niño, para lo cual primero ha tenido que ser capaz de descubrir su propio potencial creativo. Este camino conlleva a la autorrealización y autoestima por parte del alumno y del maestro.

El aprendizaje en el nivel inicial se centra en fomentar la actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, o sea, a participar activamente en actividades de investigación.

El futuro de la sociedad depende del desarrollo adecuado de las generaciones más jóvenes, la labor pedagógica debe sembrar por medio de la creatividad las mejores semillas para cosechar los mejores frutos

2.2. Posicionamiento Teórico Personal

En la fundamentación teórica del problema de investigación se parte de un análisis de las distintas teorías del aprendizaje orientadas hacia el mejoramiento del trabajo de aula, un resumen analítico sobre las Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo con interpretación constructivista con el propósito ofrecer al docente un conjunto de elementos conceptuales y de estrategias funcionales.

Como profesores responsables nos interesa, y mucho, el conseguir que los alumnos aprendan. Sin embargo, hemos apreciado que existen diferencias en la calidad y cantidad de aprendizaje de los alumnos. Enseñamos para todos; sin embargo el resultado no siempre responde a las expectativas y esfuerzos. ¿Qué es lo que hace que existan tantas diferencias entre unos alumnos y otros?, ¿qué diferencia a los buenos estudiantes de los que no lo son tanto?

Son variadas las causas de estas diferencias: inteligencia, personalidad, conocimientos previos, motivación, etc. Sin embargo, está demostrado que una de las causas más importantes, son la cantidad y calidad de las estrategias que los alumnos ponen en juego cuando aprenden.

Que los alumnos pongan en marcha las llamadas estrategias de aprendizaje no es algo que surge espontáneamente, necesita una enseñanza intencionada y qué mejor opción que la de orientarla desde una perspectiva motivadora, utilizando el juego espontáneo y dirigido, tradicional o convencional, para facilitar acciones que interesen a los estudiantes y les permitan crear, explorar, construir, analizar, sintetizar, cooperar, participar y ser los principales protagonistas de su propio aprendizaje.

2.3. Glosario de Términos

Acción: Cualquier operación, considerada desde el sujeto de que parte o se inicia.

Afectividad: Conjunto de reacciones psíquicas del individuo enfrente de situaciones provocadas por la vida, contactos con el mundo interior.

Amistad: Comunidad de dos o más personas unidas entre sí por lazos de espíritu o afectos profundos y estables.

Actividad Lúdica: Acción de jugar espontáneamente y creativa.

Autonomía: Característica de la moral Kantiana que supone al obrar moral independiente (o autónomo) de cualquier norma o fin exterior al hombre mismo.

Capacidad: Posibilidad de desarrollar una actividad o de concluir algo. Se refiere expresamente a funciones motrices y a procesos del pensamiento.

Cognoscitivo: Todos los procesos que llevan a un conocimiento, entendidos desde el punto de vista funcional como guía de la conducta.

Comunidad: Realidad social formada por personas o grupos que poseen algo en común o para beneficio de todos.

Costumbre: Se aplica preferentemente a los hábitos colectivos, costumbres de un pueblo, de una civilización, de la iglesia.

Creatividad: Capacidad de crear o producir. Esta puede ser intelectual, artística o manual.

Estímulo: objeto capaz de excitar un sentido o facultad superior o de provocar una respuesta en el ser vivo.

Juego: Actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaborada de situaciones.

Lúdicas: Conducta del juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo.

Material No Estructurado: Recursos naturales propios de la región y otros materiales útiles de incorporar en la actividad lúdica.

Motivar: Servir de incentivo para una actividad y también para proveer un incentivo o una meta que responda a una actividad.

Motricidad: Propiedad que poseen los centros nerviosos de provocar la contracción muscular.

Psicomotricidad: Comportamiento que evidencia la relación que se establece entre la actividad mental y la capacidad de movimiento del ser humano.

Ritmo: Propiedad de una serie de sonidos y por extensión de hechos de cualquier tipo, en los que aparece una alternativa regular de tiempos fuertes y débiles.

Visión: Función por medio de la cual los ojos permiten la percepción del mundo exterior.

2.4. Preguntas Directrices

- ✓ ¿Cuál es la situación actual del diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años?
- ✓ ¿Qué dificultades y limitaciones se dan en la incorporación de los juegos tradicionales como estrategias didácticas de aprendizaje

que fortalezcan el desarrollo integral de los niños de Educación Inicial?

- ✓ ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y científicos que permitan establecer la importancia y trascendencia de la utilización de los Juegos Tradicionales en el desarrollo integral de los niños y niñas?
- ✓ ¿La aplicación de una Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica, permitirá desarrollar aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Educación Inicial?
- ✓ ¿La socialización de la Guía Didáctica de Juegos Tradicionales tendrá efectos prácticos y positivos?

2.5. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>Estrategia metodológica de trabajo de aula que busca el desarrollo físico, intelectual, emocional y el fomento de tradiciones y costumbres locales de los niños, a base de la motivación y entretenimiento; actividades lúdicas que enriquecen al ser humano y fomentan la construcción de conocimientos a partir del juego libre y espontáneo.</p>	<p>Juegos Tradicionales</p>	<p>Apoyo al aprendizaje</p>	<p>Interés y motivación Disponibilidad de recursos e insumos Utilidad funcional en el tratamiento de disciplinas Orientación al desarrollo de habilidades y destrezas específicas Pertinencia del uso de juegos tradicionales de apoyo pedagógico en bloques curriculares específicos Utilización de espacios abiertos Determinación de objetivos y metas Nivel de logros alcanzados Utilidad funcional de incorporación de juegos tradicionales.</p>
<p>Proceso activo de construcción de saberes y actuaciones que se incorporan en forma sustantiva a la estructura cognitiva. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos.</p>	<p>Proceso de Enseñanza Aprendizaje</p>	<p>Desarrollo de habilidades y destrezas en Niños de 4 a 5 años</p>	<p>a) Motrices: Sincronización y coordinación de movimientos y acciones - Motricidad fina - Motricidad gruesa - Hemisferios cerebrales b) Psicosociales - Cooperación - Sociabilidad - Autonomía c) De lenguaje d) Habilidades artísticas</p>

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipos

La presente investigación tuvo un diseño **no experimental**, porque se redujo a la observación de fenómenos sociales tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir o manipular sus eventos; Es un estudio **descriptivo** en virtud de que expone de manera detallada e interesante, los fenómenos y circunstancias de todo el proceso de modo secuencial; es **propositivo** debido a que luego de conocer la realidad del problema investigado, sugiere una alternativa de solución. Tiene un enfoque **cualitativo**, porque permite y estimula la realización de ajustes con el propósito de obtener provecho de la información obtenida en las fases tempranas de su realización, se limita al estudio de hechos y fenómenos sociales de la realidad y no analiza cifras; y, **de campo** porque para la recopilación de la información se acudió a los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño para captar su realidad objetiva, con los niños y niñas de 4 a 5 años, mediante la aplicación de Entrevistas, Encuestas y Observación directa.

Es **documental** por qué se recolectaron y estudiaron variadas fuentes bibliográficas como: libros, revistas, enciclopedias, artículos de periódicos, páginas web, para obtener información confiable que permitió profundizar conceptos de los Juegos Tradicionales como estrategias de aprendizaje significativo que apoyen y fortalezcan la formación integral de los niños y niñas en el nivel inicial.

Es un **proyecto factible** porque responde a una necesidad de solución con la incorporación de los Juegos Tradicionales como herramientas de

aprendizaje; se elaboró la Propuesta de una Guía Didáctica con métodos y técnicas basadas en juegos tradicionales de Atuntaqui, para los niños de 4 a 5 años de los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño.

3.2. Métodos

Los siguientes métodos fueron utilizados a lo largo de esta investigación:

3.2.1. Método Científico

Es el conjunto de pasos científicos bien estructurados que nos permitieron ayudar a formular o corregir una teoría.

Este método se empleó para observar, experimentar, analizar, sintetizar, extraer situaciones y predecir el desenvolvimiento dialéctico del problema.

3.2.2. Método Inductivo Deductivo

La inducción, es un método que permite analizar hechos y acontecimientos de carácter particular, para llegar a generalizaciones que sirvan como referencia a la investigación. A través de este método es posible la conceptualización del problema y la identificación de sus fenómenos causales. A lo largo de esta investigación permitió partir de lo general hacia lo específico y viceversa, procedimientos fundamentales en los que se basa la lógica para emitir un razonamiento.

3.2.3. Método Analítico - Sintético

El método analítico sintético permite en la investigación la separación de las partes de un todo para estudiarlas de modo individual (análisis) y la reunión racional de elementos dispersos para estudiarlos en su totalidad (síntesis).

3.2.4. Método Estadístico

El Método Estadístico, fue utilizado para procesar la información, representar en forma numérica y gráfica los resultados obtenidos en esta investigación.

3.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.3.1 Técnicas

Para obtener el diagrama situacional del problema, se estructuraron encuestas que fueron aplicadas a los docentes y padres de familia de los Centros Infantiles, para contar con criterios respecto a la importancia que se le confiere en estas instituciones a los juegos tradicionales.

Observación directa, para conocer las actividades que se realizan en el desarrollo físico y las estrategias de enseñanza aprendizaje, información que se registra en libretas de campo y registros anecdóticos.

Para el análisis e interpretación de datos, una vez aplicados los instrumentos, se procedió a la tabulación, depuración, codificación, procesamiento e interpretación de los resultados.

3.3.2. Instrumentos

El instrumento de la encuesta, fue el cuestionario diseñado con preguntascerradas y de selección múltiple, en el primer caso; y con preguntas abiertas, en el segundo, con la finalidad de que los informantes seleccionen las alternativas de acuerdo a su criterio.

3.4. Población y Muestra

La investigación se realizó con el personal docente y padres de familia de los niños de los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño de la ciudad de Atuntaqui, de acuerdo con el siguiente cuadro de población:

POBLACIÓN DE PERSONAL
CENTROS INFANTILES SANTA CATALINA DE LABOURE Y
DIVINO NIÑO

AÑO LECTIVO: 2010-2011

N°	INSTITUCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	SANTA CATALINA DE LABOURE			
	PERSONAL	0	8	8
4	DIVINO NIÑO			
	PERSONAL	0	5	5
	TOTALES:	0	13	13

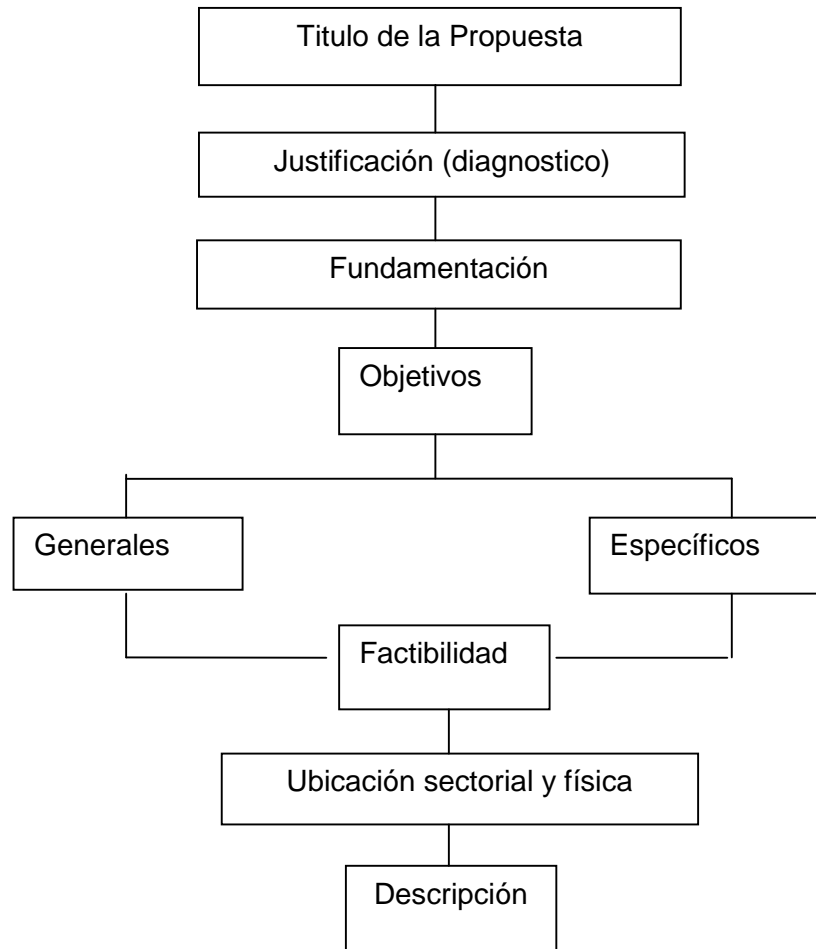
POBLACIÓN DE PADRES DE FAMILIA
CENTROS INFANTILES SANTA CATALINA DE
LABOURE Y DIVINO NIÑO
AÑO LECTIVO: 2010-2011

N°	INSTITUCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	SANTA CATALINA DE LABOURE	15	55	70
4	DIVINO NIÑO	8	27	35
	TOTALES:	23	82	105

3.4.1. Muestra

Por tratarse de una población relativamente pequeña y para conferir a la investigación la mayor confiabilidad posible, se trabajará con el 100% de la población tanto en el caso del personal cuanto en padres de familia, por lo tanto, no se calculará muestra.

3.5. Esquema de la Propuesta



CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

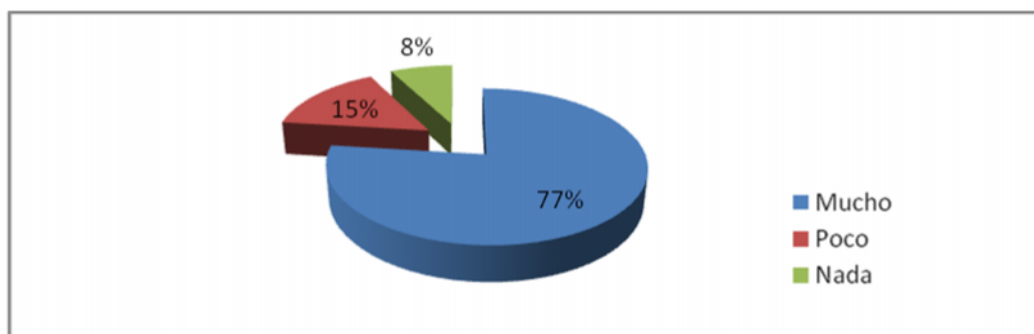
4.1. Resultados de la encuesta aplicada al personal docente Centros Infantiles “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.

Pregunta 1: ¿Cree usted que el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula con los niños de Nivel Inicial?

Tabla 1 El juego es una estrategia para el trabajo de aula en nivel inicial

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	10	76,92
Poco	2	15,38
Nada	1	7,69
TOTAL	13	100

Gráfico 1 El juego es una estrategia para el trabajo de aula en nivel inicial



Fuente: Investigación de Campo
Y.

Elaborado: Cabezas L. y Pérez

Análisis e Interpretación

El 77% de los docentes investigados considera que el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula con los niños de nivel inicial.

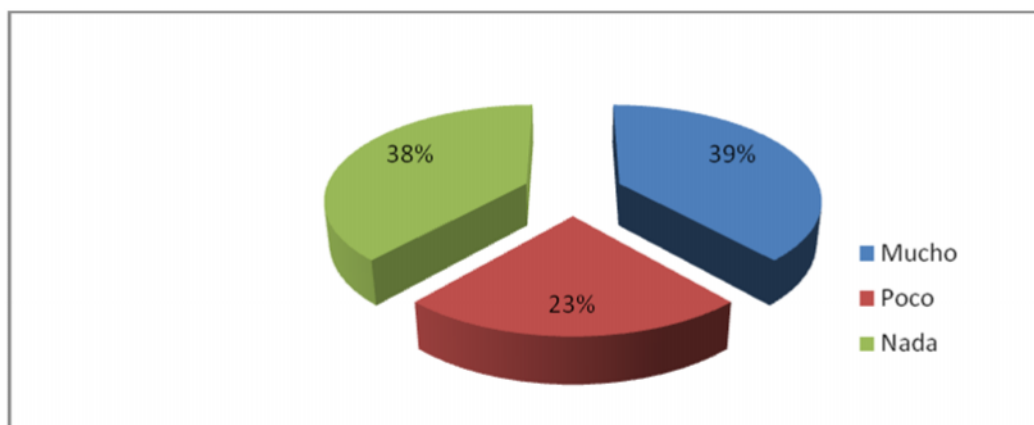
Por lo tanto, se concluye que los docentes consideran que la estrategia del juego es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de nivel inicial.

Pregunta 2: ¿Está familiarizada con los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui?

Tabla 2 Conoce los juegos tradicionales de Atuntaqui

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	5	38,46
Poco	3	23,08
Nada	5	38,46
TOTAL	13	100

Gráfico 2 Conoce los juegos tradicionales de Atuntaqui



Fuente: Investigación de Campo
Y.

Elaborado: Cabezas L. y Pérez

Análisis e Interpretación

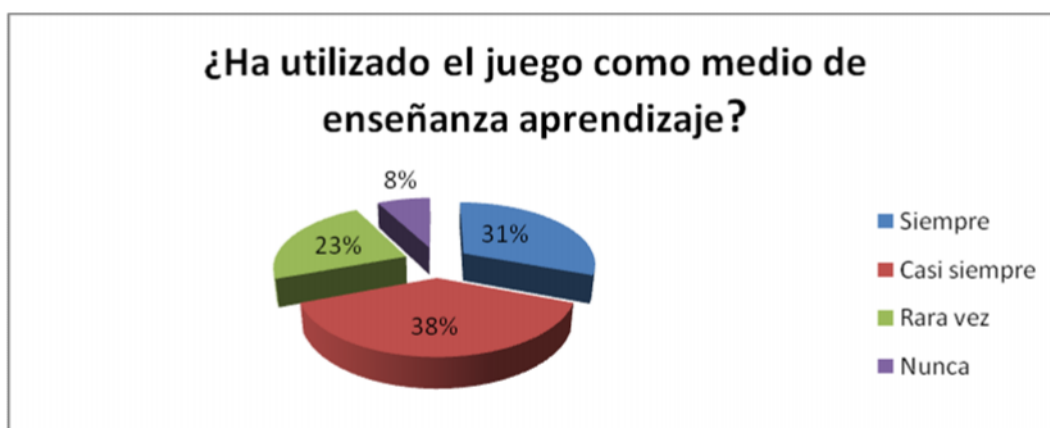
Las respuestas de esta pregunta formulada a los docentes son dispersas y muestran resultados con similar tendencia para los indicadores: mucho 39%, poco 23%, nada 38%. Si se suman los resultados de poco y nada, se deduce que los docentes no están muy familiarizados con los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui.

Pregunta 3: ¿Ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje?

Tabla 3 Utiliza el juego como medio de aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	30,77
Casi siempre	5	38,46
Rara vez	3	23,08
Nunca	1	7,69
TOTAL	13	100

Gráfico 3 Utiliza el juego como medio de aprendizaje



Fuente: Investigación de Campo Y.

Elaborado: Cabezas L. y Pérez

Análisis e Interpretación

Las opciones siempre con 31% y casi siempre con 38% son las respuestas preferidas por los docentes encuestados ante la pregunta de si ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje.

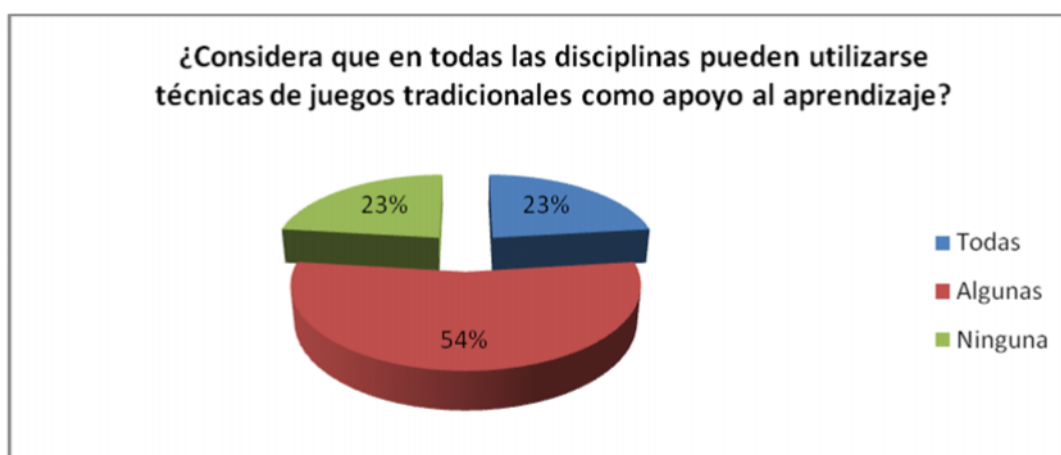
Un alto porcentaje de docentes utiliza el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje para trabajar con los niños del nivel inicial de los Centros investigados.

Pregunta 4: ¿Considera que en todas las disciplinas pueden utilizarse técnicas de juegos tradicionales como apoyo al aprendizaje?

Tabla 4 Pueden aplicarse los juegos tradicionales en el aprendizaje de todas las disciplinas

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Todas	3	23,08
Algunas	7	53,85
Ninguna	3	23,08
TOTAL	13	100

Gráfico 4 Pueden aplicarse los juegos tradicionales en el aprendizaje de todas las disciplinas



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 54% de los docentes investigados señala que en algunas disciplinas pueden utilizarse técnicas de juegos tradicionales como apoyo al aprendizaje.

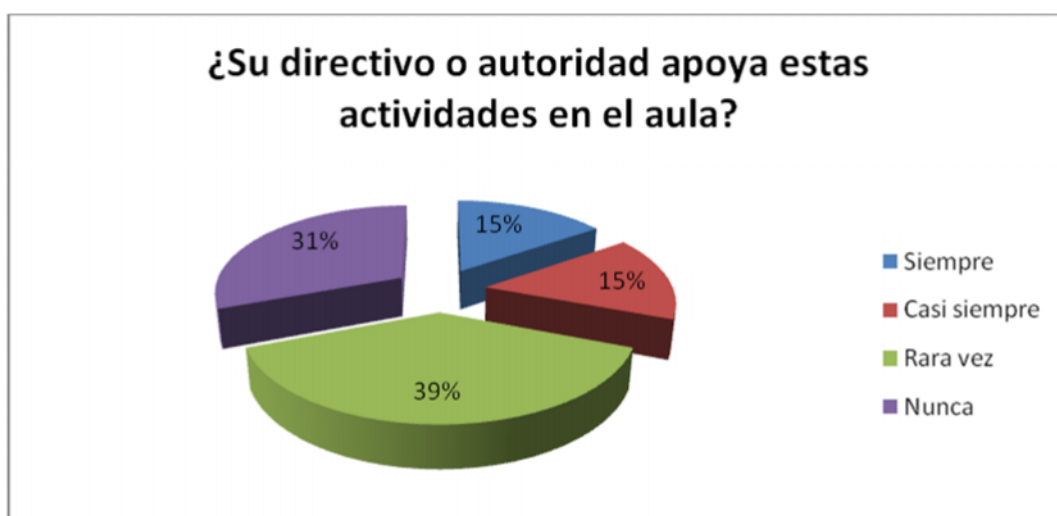
La mayoría de los docentes considera que solamente algunas disciplinas se prestan para la enseñanza aprendizaje en nivel inicial, utilizando juegos tradicionales como apoyo didáctico.

Pregunta 5: ¿Su directivo o autoridad apoya estas actividades en el aula?

Tabla 5 Cuenta con el apoyo de su directivo en las actividades de aula

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	15,38
Casi siempre	2	15,38
Rara vez	5	38,46
Nunca	4	30,77
TOTAL	13	100

Gráfico 5 Cuenta con el apoyo de su directivo en las actividades de aula



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

Las respuestas proporcionadas por los docentes al preguntarles si su directivo o autoridad apoya estas actividades en el aula son: el 39% para rara vez; el 31% nunca; el 15% para siempre y casi siempre.

Si se suman las respuestas de rara vez y nunca, se concluye que los docentes investigados no tienen el apoyo de su director o autoridad institucional para desarrollar y trabajar este tipo de iniciativas en el aula.

Pregunta 6: ¿Qué habilidades y destrezas es posible desarrollar a través del juego tradicional?

Tabla 6 Qué habilidades y destrezas desarrollan los juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Motrices	4	30,77
Psicosociales	6	46,15
Del lenguaje	1	7,69
Artísticas	2	15,38
TOTAL	13	100

Gráfico 6 Qué habilidades y destrezas desarrollan los juegos tradicionales



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 46% de los docentes señala que a través del juego pueden desarrollarse habilidades y destrezas psicosociales; el 31% indica que motrices; el 15% menciona las artísticas y el 8% de lenguaje.

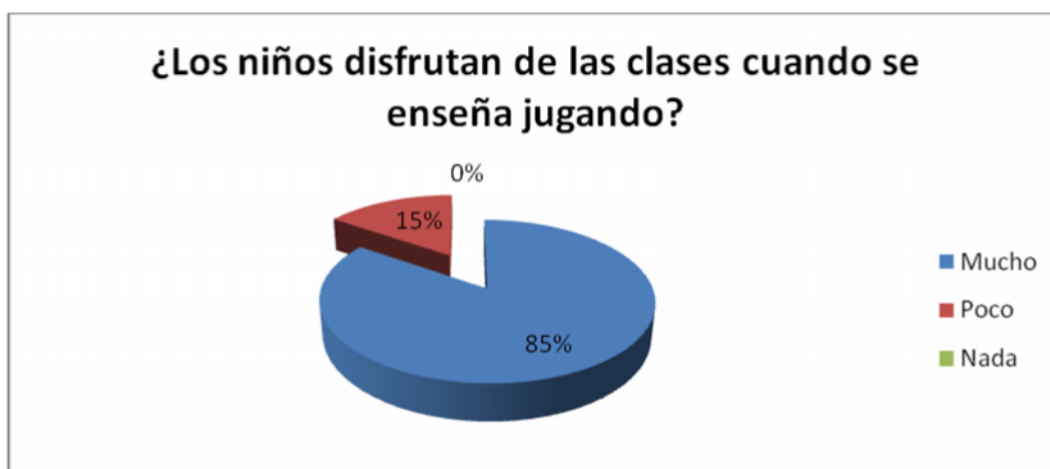
La mayoría de los docentes cree que a través del juego es posible desarrollar habilidades y destrezas psicosociales.

Pregunta 7: ¿Los niños disfrutan de las clases cuando se enseña jugando?

Tabla 7 Los niños disfrutan las clases cuando se enseña jugando

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	11	84,62
Poco	2	15,38
Nada	0	0,00
TOTAL	13	100

Gráfico 7 Los niños disfrutan las clases cuando se enseña jugando



Fuente: Investigación de Campo
Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 85% de los docentes investigados señala que los niños disfrutan de las clases cuando se enseña jugando.

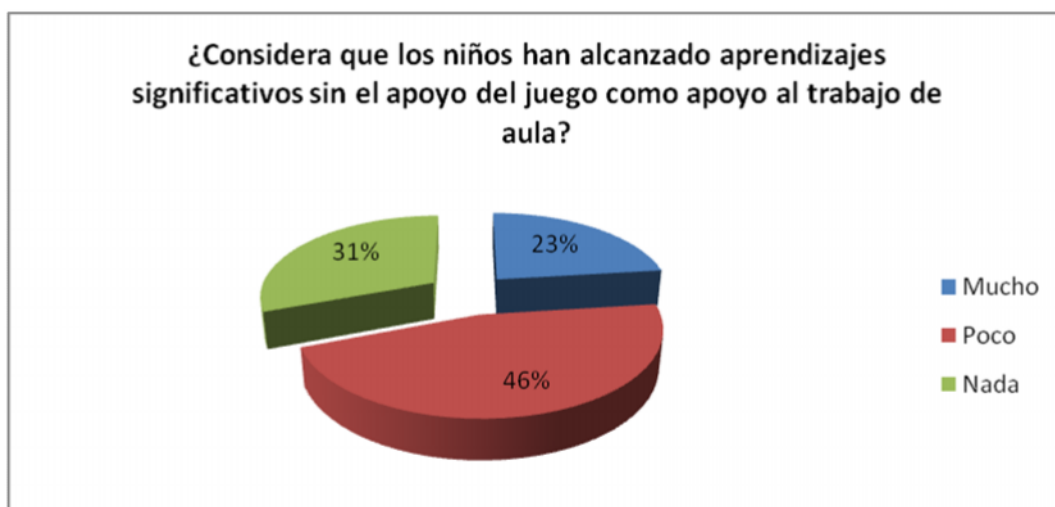
Una gran mayoría de los docentes investigados afirma que los niños disfrutan mucho de las clases cuando se les enseña jugando.

Pregunta 8: ¿Considera que los niños han alcanzado aprendizajes significativos sin el apoyo del juego como apoyo al trabajo de aula?

Tabla 8 Los niños han logrado aprendizajes significativos sin utilizar el juego

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	3	23,08
Poco	6	46,15
Nada	4	30,77
TOTAL	13	100

Gráfico 8 Los niños han logrado aprendizajes significativos sin utilizar el juego



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 46% de los docentes cree que los niños han alcanzado poco nivel de aprendizajes significativos sin el apoyo del juego en el trabajo de aula; el 31% cree que nada; y el 23% mucho.

Un alto porcentaje de docentes acepta que el nivel de aprendizajes significativos en los niños de nivel inicial, sin el apoyo del juego en el trabajo de aula, no es el adecuado.

Pregunta 9: ¿Considera importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Tabla 9 Es importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	11	84,62
Poco importante	2	15,38
Nada importante	0	0,00
TOTAL	13	100

Gráfico 9 Es importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

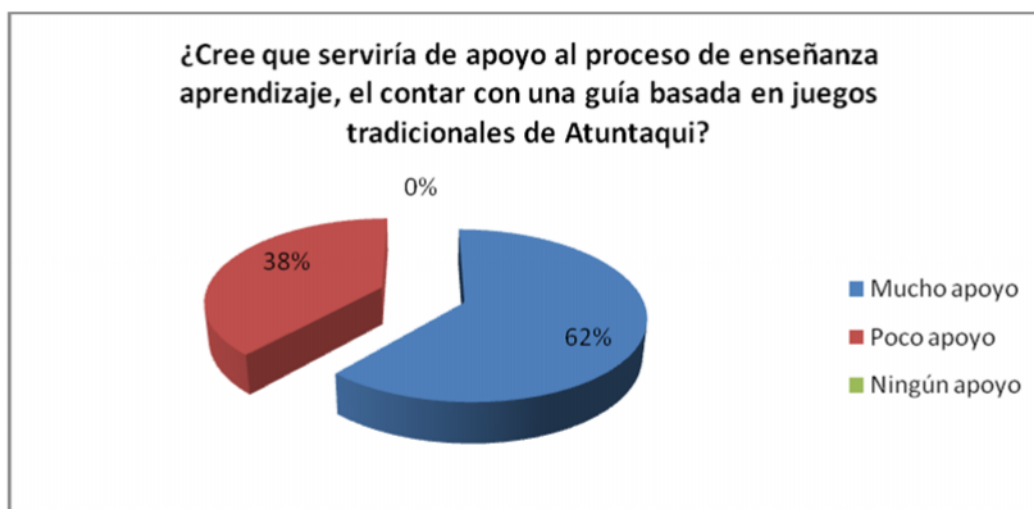
El 85% de los docentes investigados opina que es muy importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui para la enseñanza aprendizaje con los niños de nivel inicial de los Centros Santa Catalina de Laboure y Divino Niño de esa ciudad.

Pregunta 10: ¿Cree que serviría de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Tabla 10 Una guía didáctica basada en juegos tradicionales apoyaría al proceso de aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho apoyo	8	61,54
Poco apoyo	5	38,46
Ningún apoyo	0	0,00
TOTAL	13	100

Gráfico 10 Una guía didáctica basada en juegos tradicionales apoyaría al proceso de aprendizaje



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 62% de los docentes responden que serviría de mucho apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui.

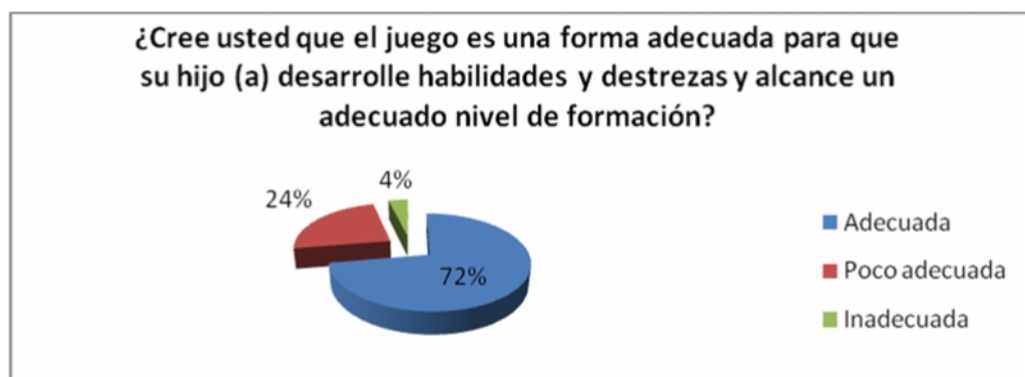
4.2. Resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia de los Centros Infantiles “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.

Pregunta 1: ¿Cree usted que el juego es una forma adecuada para que su hijo (a) desarrolle habilidades y destrezas y alcance un adecuado nivel de formación?

Tabla 11 El juego es una forma adecuada para la formación de su hijo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Adecuada	76	72,38
Poco adecuada	25	23,81
Inadecuada	4	3,81
TOTAL	105	100,00

Gráfico 11 El juego es una forma adecuada para la formación de su hijo



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 72% de los padres de familia considera que el juego es una forma adecuada para que su hijo desarrolle habilidades y destrezas y alcanza un adecuado nivel de formación.

Pregunta 2: ¿Le ha enseñado a su hijo (a) los juegos tradicionales que usted conoce?

Tabla 12 Ha enseñado a su hijo los juegos tradicionales que conoce

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	76	72,38
Poco	27	25,71
Nada	2	1,90
TOTAL	105	100,00

Gráfico 12Ha enseñado a su hijo los juegos tradicionales que conoce



**Fuente: Investigación de Campo
Pérez Y.**

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 72% de los padres de familia encuestados indica que le ha enseñado a su hijo (a) los juegos tradicionales que conoce.

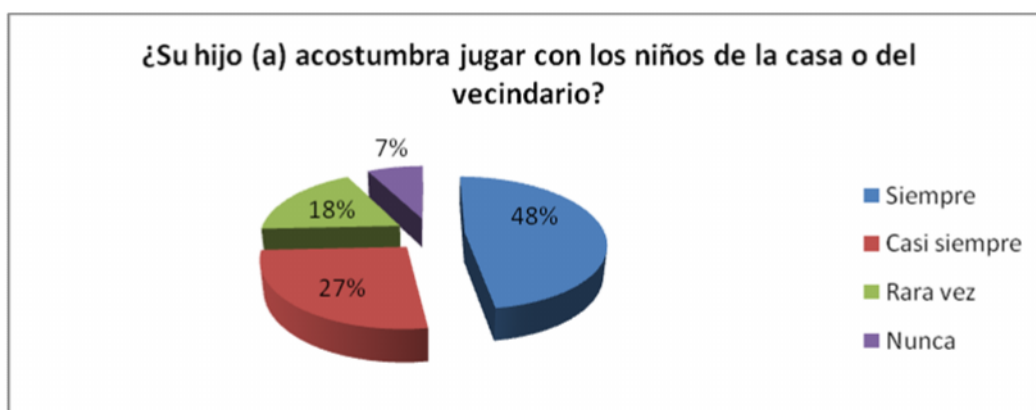
Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación y se mantienen vigentes en la cultura de los pueblos.

Pregunta 3: ¿Su hijo (a) acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario?

Tabla 13 Su hijo juega con otros niños de la casa o el vecindario

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	47,62
Casi siempre	28	26,67
Rara vez	19	18,10
Nunca	8	7,62
TOTAL	105	100,00

Gráfico 13 Su hijo juega con otros niños de la casa o el vecindario



Fuente: Investigación de Campo
Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 48% de los padres indica que su hijo(a) siempre acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario; el 27% señala casi siempre; el 18% rara vez y el 7% nunca.

Un significativo porcentaje de padres afirma que su hijo(a) acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario. El juego es una actividad practicada por los niños de edad inicial en casi todas las actividades de su vida.

Pregunta 4: ¿Considera que a su niño le agrada aprender jugando?

Tabla 14 A su niño le agrada aprender jugando

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	94	89,52
No	7	6,67
Desconoce	4	3,81
TOTAL	105	100,00

Gráfico 14A su niño le agrada aprender jugando



Fuente: Investigación de Campo
Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 89% de los padres de familia de los Centros de cuidado infantil Santa Catalina de Laboure y Divino Niño considera que a su niño le agrada aprender jugando.

Una gran mayoría de padres de familia de los Centros investigados afirma que a su niño le gusta aprender jugando.

Pregunta 5: ¿Ha sido consultado por el docente o el Centro, acerca del o de los métodos de enseñanza y formación de su hijo (a)?

Tabla 15 Ha sido consultado sobre los métodos de enseñanza y formación de su hijo(a)

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	13,33
Casi siempre	44	41,90
Rara vez	26	24,76
Nunca	21	20,00
TOTAL	105	100,00

Gráfico 15 Ha sido consultado sobre los métodos de enseñanza y formación de su hijo(a)



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 42% de los padres de familia casi siempre ha sido consultado por el docente o el Centro, acerca de los métodos de enseñanza y formación de su hijo (a); el 25% señala rara vez; el 20% nunca y el 13% siempre.

Un alto porcentaje de padres de familia no es consultado por los docentes o por el Centro acerca de los métodos de enseñanza y formación de su hijo.

Pregunta 6: ¿Cree usted que su hijo (a) ha desarrollado habilidades y destrezas mediante el juego?

Tabla 16 Su hijo ha desarrollado habilidades y destrezas mediante el juego

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muchas	73	69,52
Algunas	14	13,33
Ninguna	12	11,43
Desconoce	6	5,71
TOTAL	105	100,00

Gráfico 16 Su hijo ha desarrollado habilidades y destrezas mediante el juego



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 70% de los padres encuestados afirma de su hijo(a) ha desarrollado muchas habilidades y destrezas mediante el juego.

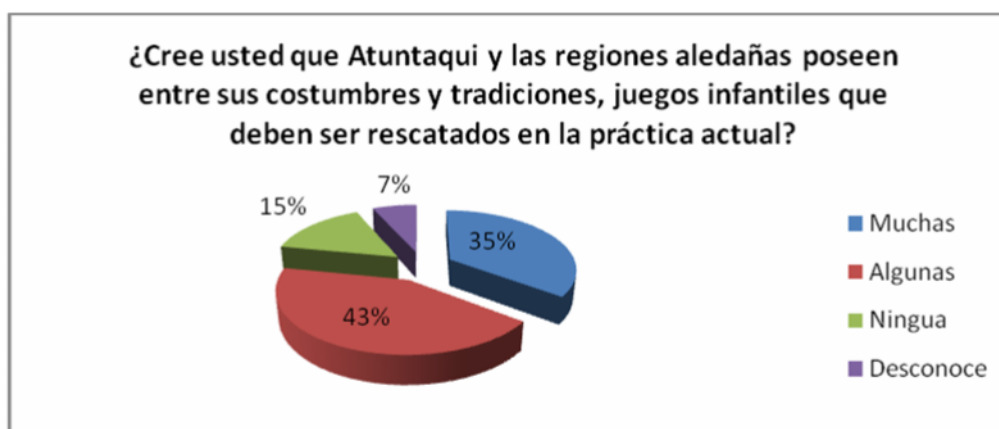
La mayoría de padres de familia reconoce que su hijo (a) ha desarrollado muchas habilidades y destrezas mediante el juego.

Pregunta 7: ¿Cree usted que Atuntaqui y las regiones aledañas poseen entre sus costumbres y tradiciones, juegos infantiles que deben ser rescatados en la práctica actual?

Tabla 17 Atuntaqui posee costumbres y juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muchas	37	35,24
Algunas	45	42,86
Ninguna	16	15,24
Desconoce	7	6,67
TOTAL	105	100,00

Gráfico 17 Atuntaqui posee costumbres y juegos tradicionales



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 43% de los padres de familia investigados señala que Atuntaqui y las regiones aledañas poseen entre sus costumbres y tradiciones, algunos juegos infantiles que debieran ser rescatados en la práctica actual; el 35% señala la opción muchos; el 15% ninguno; y el 7% desconoce.

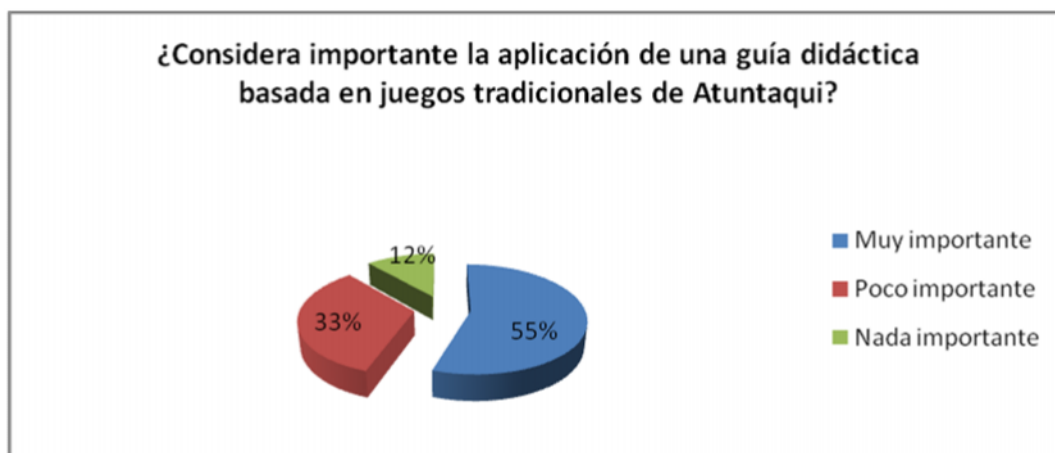
En la opinión de los padres de familia, algunos juegos infantiles tradicionales de Atuntaqui y sus lugares aledaños debieran ser rescatados en la práctica actual.

Pregunta 8: ¿Considera importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Tabla 18 Es importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	58	55,24
Poco importante	35	33,33
Nada importante	12	11,43
TOTAL	105	100,00

Gráfico 18 Es importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 55% de los padres investigados considera muy importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui; el 33% cree poco importante; el 12% nada importante.

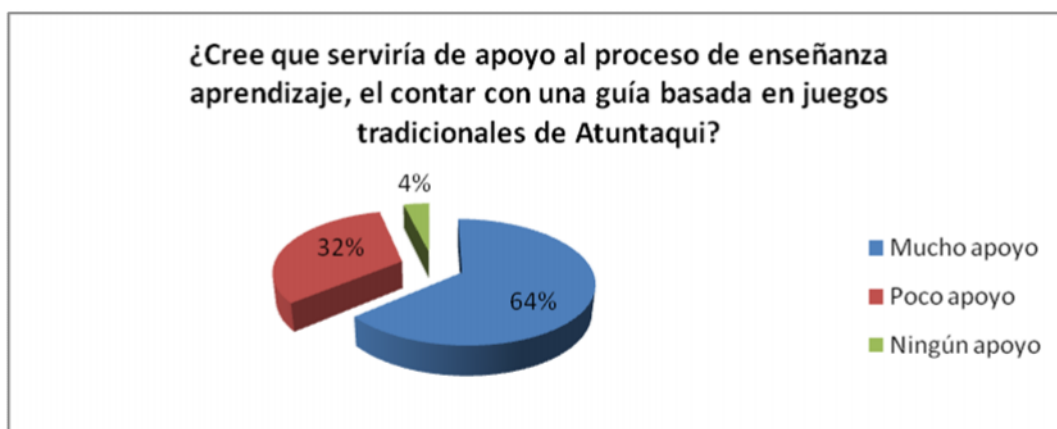
La mayoría de los padres de familia cree que es muy importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui para la enseñanza aprendizaje de los niños de nivel inicial de los Centros Infantiles

Pregunta 9: ¿Cree que serviría de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Tabla 19 Una guía basada en juegos tradicionales apoyaría el proceso de aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho apoyo	67	63,81
Poco apoyo	34	32,38
Ningún apoyo	4	3,81
TOTAL	105	100,00

Gráfico 19 Una guía basada en juegos tradicionales apoyaría el proceso de aprendizaje



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 64% de los padres de familia investigados cree que serviría de mucho apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui.

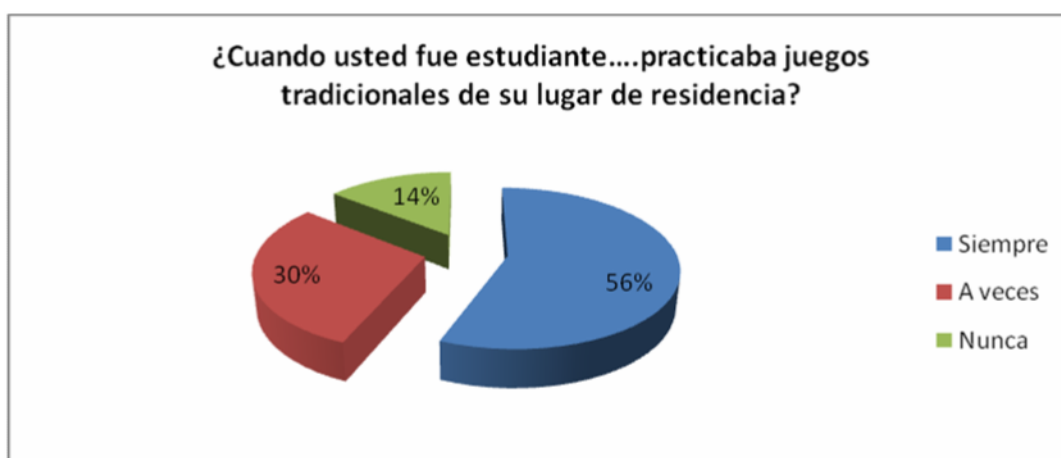
La mayoría de los padres de familia reconoce la importancia de contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de nivel inicial.

Pregunta 10: Cuando usted fue estudiante....practicaba juegos tradicionales de su lugar de residencia?

Tabla 20 Cuado fue estudiante practicaba juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	59	56,19
A veces	31	29,52
Nunca	15	14,29
TOTAL	105	100,00

Gráfico 20 Cuado fue estudiante practicaba juegos tradicionales



Fuente: Investigación de Campo Pérez Y.

Elaborado: Cabezas L. y

Análisis e Interpretación

El 56% de los padres de familia investigados informa que cuando fue estudiante siempre practicaba juegos tradicionales en su lugar de residencia.

La respuesta mayoritaria de los padres de familia permite concluir que en las distintas generaciones los niños practican juegos tradicionales en sus lugares de residencia.

CAPÍTULO VI

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Concluido el análisis y la interpretación de los resultados de la investigación, se alcanzan las siguientes conclusiones del estudio:

- ✓ Tanto los docentes de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño”, como los padres de familia, reconocen la importancia de la aplicación de la estrategia del juego para desarrollar aprendizajes significativos y funcionales en los niños de nivel inicial, especialmente habilidades y destrezas psicosociales, aunque también afirman que no todas las disciplinas se prestan para trabajar con esa estrategia.
- ✓ La práctica de los juegos tradicionales en las distintas zonas geográficas y sociedades, es común y se mantiene vigente de generación en generación en la cultura de los pueblos, así lo reconocen los propios padres de familia quienes también los practicaron en su niñez en sus lugares de residencia.
- ✓ Los docentes de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” no están muy familiarizados con los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui, quizás debido a que no todos los docentes que trabajan en esas instituciones son originarios o residen en la ciudad, tampoco cuentan con el apoyo de su director o autoridad para trabajar con nuevas estrategias de enseñanza

aprendizaje de nivel inicial, particularmente con la estrategia del juego en el aula.

- ✓ Un alto porcentaje de docentes reconoce que los niños disfrutaban mucho de las clases cuando se les enseña jugando, opinión que comparten los padres de familia. Los docentes aceptan también que el nivel de aprendizajes significativos en los niños de nivel inicial, sin el apoyo del juego en el trabajo de aula, no es el adecuado.

- ✓ Los padres de familia reconoce que su hijo (a) ha desarrollado muchas habilidades y destrezas mediante el juego; que también practicó juegos tradicionales cuando fue estudiante, en su lugar de residencia.

- ✓ Tanto los docentes cuanto los padres de familia reconocen la importancia de la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui, que debieran ser rescatados en la práctica actual, para la enseñanza aprendizaje con los niños de nivel inicial de los Centros Santa Catalina de Laboure y Divino Niño de esa ciudad.

5.2. Recomendaciones

Para las conclusiones presentadas en el acápite presente se formulan las siguientes recomendaciones:

1. A las autoridades de los Centros Infantiles se les recomienda: Desarrollar talleres de trabajo con el personal docente de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” para incorporar nuevas estrategias de trabajo de aula con los niños y niñas de nivel inicial, que consideren el juego como metodología didáctica.

2. A los docentes de los Centros, se les recomienda: Levantar una memoria escrita y gráfica de los distintos juegos tradicionales que surgieron en la zona de Atuntaqui y lugares aledaños con el propósito de mantener los valores culturales locales, sus costumbres y tradiciones, actualizando su práctica en las nuevas generaciones.
3. A los docentes de los Centros, se les recomienda: Reproducir y socializar la memoria escrita y gráfica de los juegos tradicionales de Atuntaqui y sus lugares aledaños con el personal de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño”.
4. A las autoridades de los Centros, se les recomienda: Concienciar en los docentes de los Centros investigados la importancia de incorporar el método y las estrategias del juego como herramienta de apoyo didáctico a los procesos de enseñanza aprendizaje con los niños de nivel inicial para alcanzar aprendizajes significativos y funcionales, el desarrollo de habilidades y destrezas psicosociales, motrices, entre otras.
5. A los docentes de los Centros, se les recomienda: Estimular en los padres de familia la convivencia en familia y la renovación de la práctica de los juegos tradicionales en familia para reforzar el trabajo de formación que conducen los Centros de Desarrollo Infantil, favoreciendo el desarrollo de habilidades y destrezas de crecimiento físico, psicológico y social de sus niños.
6. Al grupo de investigación se recomienda: Elaborar y proponer la aplicación de una Guía Didáctica basada en la utilización de los

Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Educación Inicial de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título

Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Educación Inicial.

6.2. Justificación e importancia

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

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

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

El juego representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos que permiten desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos, dar sentido de unidad a todos los pasos de la

enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las disciplinas y la elaboración de las mimas.

Visto de otra manera, es posible proponer al juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos llevan a lograr el aprendizaje de la lógica de las cosas, que puede ser usado como método de enseñanza (el maestro guía el juego) y como un método de aprendizaje (el alumno participa jugando en su aprendizaje)

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

Tratándose de los juegos tradicionales, es necesario resaltar que son la expresión fiel de las culturas en las que se desarrollan. Los pueblos han creado juegos comunitarios y cooperativos en los que se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

La propuesta de elaborar una guía didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales para nivel inicial, fue factible porque además de contar con el interés y aceptación de las autoridades y personal docente de los Centros Educativos, la riqueza y diversidad cultural de la zona abre la posibilidad de incorporar material auténtico y valioso en un instrumento pedagógico de trabajo diario.

6.3. Fundamentación

La propuesta mantiene coherencia con el desarrollo del trabajo de investigación y enfoca las estrategias metodológicas que incorporan los

juegos tradicionales desde la perspectiva del aprendizaje significativo con interpretación constructivista; un proceso de enseñanza aprendizaje intencionado, orientado desde una perspectiva motivadora, utilizando el juego espontáneo y dirigido, tradicional o convencional, para facilitar acciones que interesen a los estudiantes y les permitan crear, explorar, construir, analizar, sintetizar, cooperar, participar y ser los principales protagonistas de su propio aprendizaje.

Un proceso que privilegia un aprendizaje centrado en la formación de valores como la cooperación considerando que en los juegos tradicionales y populares los niños juegan con los demás y no contra los demás, se juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, busca la participación de todos, se da importancia a las metas colectivas y no a las individuales, se procura la colaboración y el aporte de todos, elimina la agresión física, predomina el interés de desarrollar actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Mantiene concordancia también con la política cultural y educativa vigente en el país, que plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad.

6.3.1. Fundamentación legal

La Constitución del Ecuador (2008), en los derechos fundamentales ciudadanos, Art. 28, señala: **“La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.....”**

Por otra parte, en la Sección quinta Niñas, niños y adolescentes, Art. 44, proclama entre los derechos de los niños/as y adolescentes: **“El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.....”**

Y Establece como deber del Estado:

“Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: 1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.”

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) , en la Estructura del Sistema Nacional de Educación, señala:

“Art. 37.- Composición.- El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, nivelesmodalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulacon el Sistema de Educación Superior.....”

“Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años

de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Art. 41.- Coordinación interinstitucional.- La Autoridad Educativa Nacional promoverá la coordinación entre las instituciones públicas y privadas competentes en el desarrollo y protección integral de las niñas y niños desde su nacimiento hasta los cinco años de edad.

Dicha Autoridad desarrollará mecanismos que permitan a la educación inicial complementar y articular transversalmente los programas de protección, salud y nutrición.” (pág. 26)

Así definida la educación inicial en el marco jurídico ecuatoriano vigente, la propuesta de incorporar juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los Centros de Desarrollo Infantil “Divino Niño” y “Santa Catalina Laboure” de la ciudad de Atuntaqui, aspira encontrar una verdadera articulación y coherencia con los objetivos definidos en la

actualización Curricular establecida y puesta en marcha por el Ministerio de Educación y que actualmente se encuentra en plena vigencia.

6.4. Objetivos

6.4.1. General

Alcanzar aprendizajes significativos y funcionales de los niños y niñas de 4 a 5 años de los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, de la ciudad de Atuntaqui, incorporando estrategias de juegos tradicionales en la actividad lúdica diaria.

6.4.2. Específicos

- Recopilar los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui que pueden ser utilizados en la actividad lúdica de nivel inicial, en el tratamiento de las distintas áreas y disciplinas.
- Diseñar la guía didáctica de estrategias metodológicas orientadas a lograr aprendizajes significativos y funcionales utilizando los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui, de manera que motiven la participación infantil con la guía del docente responsable.
- Socializar la guía didáctica con juegos tradicionales como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje con los docentes de nivel inicial.

6.5. Ubicación sectorial y física

La propuesta que constituye el aporte fundamental de este trabajo de investigación, se cumplió en los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, de la ciudad de Atuntaqui

6.6. Desarrollo de la propuesta

A los niños y niñas les encanta disfrazarse y fingir que son otra persona: madres, padres, maestros, policías, médicos. Los juegos tradicionales involucran personajes reales o de ficción que son presentados a continuación en la siguiente propuesta:

Guía Didáctica

El objetivo metodológico de aprendizajes significativos y funcionales.

Basada en

NIVEL INICIAL

Juegos Tradicionales



CONTENIDO

1. Presentación
2. Características del Juego
3. Juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje del nivel inicial:
4. Alerta
5. Canicas
6. Desafío
7. El pastor y el lobo
8. El tali3n
9. El vendado
10. El juego de los cocos
11. El pi
12. El puente
13. La gallinita ciega
14. La rayuela
15. Juego de la soga
16. Juego de los trompos
17. El juego de las cometas
18. Los juegos tradicionales
19. Jugando todos ganamos
20. Los mejores juguetes

Presentación

Desde sus orígenes, la sociedad creó instituciones, dirigidas por personal especializado, para conducir el comportamiento infantil y la educación de la primera infancia.

Desde el nacimiento, la actividad del niño es el juego que, con sus connotaciones emocionales e inteligentes, es la viva expresión de la salud infantil. La relación sujeto - objeto que establece el recién nacido con la madre, cuando sonríe, cuando se oculta en su regazo, son un significativo movimiento; son el juego-trabajo que, correctamente orientado, es la base de la didáctica en la educación inicial.

Los niños y niñas juegan para divertirse. Pero actualmente se sabe que jugar es una de las actividades más importantes para el desarrollo psico-social infantil. Con el juego, niños y niñas desarrollan la mente y el cuerpo, mientras se informan de cómo funciona el mundo y la relación, además se favorece el dominio del lenguaje, la capacidad de razonamiento y organización.

Los niños y niñas aprenden haciendo cosas de diferentes maneras, comparando, preguntando, haciendo las mismas cosas nuevamente. El juego les ayuda a conocer nuevas experiencias, desarrollar su curiosidad y fortalecer su confianza.

Los padres, las madres y quienes cuidan a los niños deben ayudarles a jugar y a aprender. Para ello deben facilitarles objetos para sus juegos y guiarles en sus nuevas actividades. Sin embargo, las personas que cuidan a los niños deben recordar que el juego es una actividad infantil y no deben controlarla ni dominarla en exceso. Observación y seguimiento ayudan y facilitan, pero no limitan la imaginación y deseos infantiles.

Si los adultos intervienen demasiado, el niño pierde la oportunidad de aprender tratando de hacer las cosas por sí mismo y de desarrollar su propia creatividad. Recuerde siempre que los niños aprenden más cuando después de intentar hacer algo sin conseguirlo, vuelven a intentarlo de otra manera con éxito.

Fuente: "Para la Vida. Un reto de Comunicación".
UNICEF, OMS, UNESCO, FNUAP, Barcelona, 1993.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es libre, espontáneo, lúdico, variable, motivante-

Es divertido, creativo, educativo, reglado, desinteresado, repetible, ficticio, reglas aceptadas, provoca abstracción, gratificante, socializador, desinhibidor, universal, generador de aptitudes, significativo, extrovertido, liberador, entretenido, institucionalizado, competitivo, simple, voluntario, función catártica, fin en sí mismo, placentero y de normas aceptadas.

El juego es una actividad con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención del placer, favorecedora de la expresión y comunicación y regulada por una normativa de rigidez variable. Palacios Aguilar.

"El juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad." Blanchard y Cheska.

El juego popular está muy arraigado en una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general o en un sector de la población concreto.

DIFERENCIAS ENTRE LAS ACTIVIDADES MOTRICES TRADICIONALES Y LOS DEPORTES ACTUALES	
Reglamentación sencilla y de carácter contractual	Reglamentación estricta y estandarizada
Variable de un territorio a otro	Universal
Recreativo y con caracteres de desafío	Competitivo
Abierta a toda persona, no predominaban los fines lucrativos	Con fines lucrativos y tendente al profesionalismo
Giran en torno a actividades laborales y de la vida cotidiana	Disociadas del contexto de la vida cotidiana.

Funciones del juego relacionadas con la cultura

- Poner al alcance del jugador: creencias, valores, normas del pasado.
- Legitima los códigos e instituciones que se representan en las diferentes formas de vida.
- Proporciona símbolos de identidad colectiva y fortalece los vínculos de un grupo.

ALERTA



Objetivo: Desarrollar coordinación y agilidad en movimientos corporales

Recursos: Espacio abierto amplio.

Desarrollo:

Se elige a un jugador/a y el resto, se colocan todo lo cerca que puedan de él/ella, a ser posible, tocándole algún brazo o la espalda, con una de sus manos.

Cuando el/ elegido/a empieza a contar en alto, todos salen corriendo. Al llegar a diez, todos deben detenerse. Entonces, el elegido/a da tres pasos hacia la persona que tiene más cerca e intenta tocarla. Si lo consigue, ambos jugadores/as intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar. En caso contrario, se reinicia el proceso sin cambiar los roles.

Evaluación:

Al finalizar el juego, los niños y niñas serán capaces de ejecutar carreras cortas y cumplir correctamente la mecánica del juego

CANICAS



Objetivo: Desarrollar coordinación óculo manual y precisión de movimientos.

Recursos: Canicas de cristal de tamaños regulares y similares, una tiza o marcador

Desarrollo:

Por cada jugador, se coloca en el círculo un número de canicas, previamente determinado. A continuación, se establecen los turnos de tiro.

El primer jugador lanza con fuerza una canica, contra las que están dentro del círculo. Su objetivo es que golpee a alguna y ésta salga fuera. Si consigue sacar alguna, pasa a ser de su posesión y repite lanzamiento. Cuando falla cede su turno al siguiente jugador.

Para efectuar un lanzamiento, no se puede pisar dentro del círculo, aunque si está permitido tomar carrerilla para lanzar.

El juego finaliza cuando no quedan canicas en el interior del círculo.

Evaluación: Todos los niños habrán participado en el juego y obtendrán canicas según el nivel de destreza alcanzado

DESAFÍO



Objetivo: Desarrollar actitudes de cooperación, solidaridad y esfuerzo.

Recursos: Espacio amplio abierto

Desarrollo:

Se forman dos equipos, colocándose cada uno detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego.

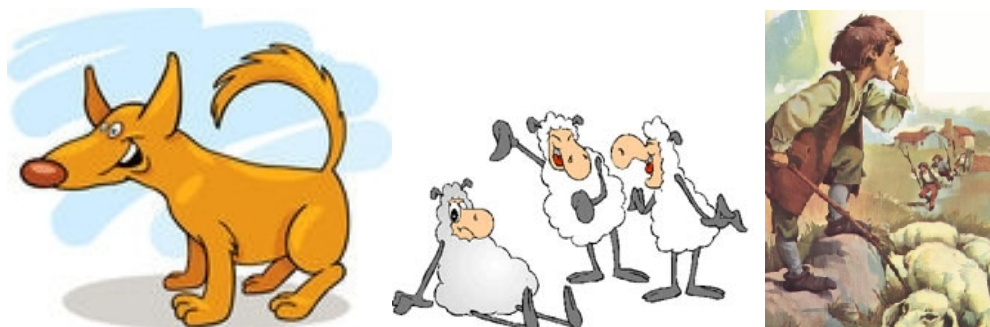
Un jugador/a de un equipo llega hasta la línea del otro, donde sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador/a se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo.

El jugador/a golpeado le persigue, tratando de tocarle. Si el perseguidor le toca, antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor/a quien cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar a un desafiante al equipo que perdió a su jugador.

El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

.Evaluación: Se medirá el nivel de integración, cooperación y participación en el juego.

EL PASTOR Y EL LOBO



Objetivo: Desarrollar motricidad y coordinación de movimientos, velocidad en carrera

Recursos: Espacio amplio abierto

Desarrollo:

Un jugador/a hace el papel de pastor y otro de lobo, el resto de participantes son ovejas. El pastor se coloca detrás de una de las líneas y las ovejas, detrás de la otra. El lobo ocupa el espacio entre las dos líneas.

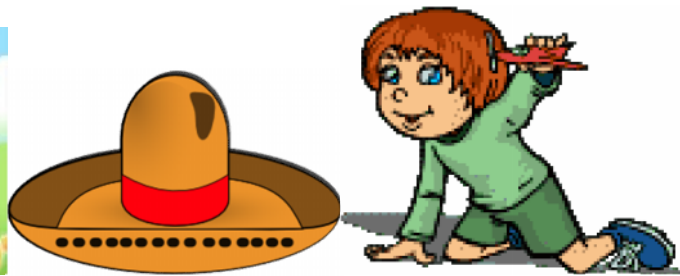
El pastor llama a los jugadores que hacen de ovejas, gritando sus nombres, dos o tres a la vez. Los jugadores/a nombrados, tratan de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor, sin ser tocados por el lobo. Todo jugador/a tocado por el lobo, queda inmediatamente congelado.

La oveja que llega hasta la zona del pastor, se coloca a unos tres pasos de la línea y no puede moverse de allí.

El pastor puede rescatar a las ovejas congeladas, entrando en la zona central y tocándolas cuando el lobo esté distraído. El lobo, por su parte, puede entrar en la zona del pastor y tocar a alguna de las ovejas, obligándole a cruzar hacia la línea de partida y pudiendo atraparla, cuando se encuentre en la zona central.

El juego finaliza cuando la última oveja ha sido llamada por el pastor. Se cuentan entonces las ovejas congeladas en la zona del lobo y las que se encuentran en la zona del pastor. Gana el jugador/a que más ovejas tiene.

EL TALIÓN



Objetivo:

Recursos: Espacio amplio abierto, un gorro y un sombrero

Desarrollo:

Si el grupo supera el número de diez participantes, lo idóneo es dividirlos en grupos, a partir de seis personas. Todos los jugadores/as forman una fila, tumbados en el suelo. Cada participante tiene su cabeza entre las piernas abiertas del siguiente, salvo lógicamente el primero de la fila.

El último/a de la fila tiene un sombrero, que sujeta entre las piernas e intenta pasar al siguiente jugador/a, utilizando únicamente sus piernas y sus pies. Éste recibe el sombrero con sus pies y lo pasa al siguiente. De esta forma, el sombrero va avanzando en la fila.

Si a alguien se le cae el sombrero, esa persona tiene que situarse al final de la fila e iniciar todo el proceso. Por el contrario, si una persona logra pasar correctamente el sombrero a su compañero, se levanta y se sitúa al principio de la fila.

Evaluación: Se evaluará la precisión y coordinación de movimientos corporales.

EL VENDADO



Objetivo: Desarrollar en sentido auditivo, motricidad fina, coordinación de movimiento audio manual.

Recursos: Una rueda

Desarrollo:

Los jugadores están de pie, formando un círculo. En su interior, se coloca uno de los jugadores/as, con los ojos vendados y con una pica en la mano.

A una señal determinada, hace rodar el círculo estableciendo el siguiente diálogo:

- “Ande la rueda”

Los compañeros/as responden: “Andando va”

- “Pare la rueda”

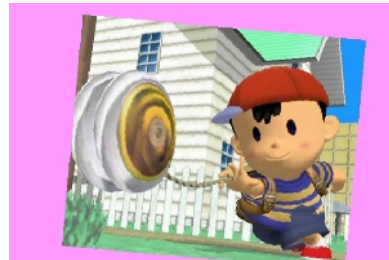
Y todos/as responden: “Parada está”

En ese instante, el jugador/a que tiene los ojos vendados, señala con la pica a uno de los jugadores/as del círculo. El jugador/a señalado, debe silbar. Si quien lo para, acierta de qué compañero se trata, deben cambiarse los papeles. En caso contrario, se sigue la misma dinámica.

Para facilitar el reconocimiento del jugador/a señalado, podemos pedir que éste pronuncie una frase sin abrir la boca.

Evaluación: Los niños y niñas serán capaces de identificar a sus compañeros (as) guiándose por el oído.

EL JUEGO DE LOS COCOS



Objetivo: Desarrollar coordinación de movimientos óculo manuales, motricidad gruesa y fina

Recursos: Ruedas pequeñas, (arandelas), cocos y una esfera grande. Espacio amplio y abierto.

Desarrollo:

Un número determinado de jugadores (pueden ser entre parejas) Los jugadores mantienen el equilibrio con la pierna derecha y envían la esfera que rueda luego que estiran el brazo. Al igual que en las canicas, los rivales tienen que esquivarse entre sí hasta que llega el momento de acertar al rival.

Los jugadores tratan de acercar las ruedas al círculo de aproximadamente dos metros, el que más cerca se encuentra puede sacar cocos o eliminar a otro. Gana quien tiene más cocos.

EL PI



Objetivo: Contar números ordinales sin errores y desarrollar el sentido del oído.

Recursos: Espacio amplio con posibilidades de ocultarse

Desarrollo:

Un jugador en posición de cruz cuenta 20 hacia atrás con "Pi", delante (pi20, pi19, etc.). Mientras cuenta, el resto de jugadores se esconde.

Si al terminar de contar descubre a alguien dice "pi" más el nombre, y éste pasará a contar de nuevo.

Si no descubre a nadie puede dar tres pasos en cualquier dirección para intentar buscar a alguien.

Si después de los tres pasos no ha encontrado a nadie grita “vuelvo a contar” y todos tienen que venir, y tocar a ese jugador diciendo su nombre.

Vuelve a contar, pero ahora empieza por 19, y así sucesivamente.

Evaluación: Perseverancia, sentido del oído y atención a los detalles.

EL PUENTE



Objetivo: Integrar y participar en grupos, formando equipos de competencia

Recursos: Espacio amplio y abierto

Desarrollo:

Dos jugadores se sitúan enfrentados y se agarran de la mano formando un “puente”. Cada uno de ellos elige un color, o fruta, o... sin que la sepan los demás. El resto, forman una fila cogiendo cada uno la cintura del anterior y van pasando por debajo del “puente” formado mientras cantan esta canción: “El puente se ha quebrado /con qué lo componemos/con cáscara de huevo/ que pase el rey/ que ha de pasar/ el hijo del conde/ sea de quedar”. Cuando se acaba la canción el jugador que queda dentro del puente es atrapado y ha de elegir entre los dos colores, frutas, etc. que hubieran elegido los componentes del puente. Según lo elegido se situará detrás del jugador correspondiente. Cuando todos los jugadores están formando el “Puente” tiran cada uno hacia un lado para ver qué grupo gana.

Evaluación: Desarrollo de valores de integración y cooperación

LA GALLINITA CIEGA



Objetivo: Contar y asociar movimientos con cantidad. Desarrollar el sentido del tacto.

Recursos: un pañuelo, espacio abierto y amplio

Desarrollo:

Se le tapan los ojos a uno de los jugadores (la “gallinita ciega”) y el resto juega alrededor diciendo “gallinita ciega, ¿qué has perdido? Una aguja y un dedal. ¿Cuántas vueltas quieres?” Se le dan las vueltas que haya pedido. A partir de entonces, la “gallinita” debe coger a uno de los jugadores al que ha de reconocer por medio del tacto. Si es reconocido, pasará a ser la “gallinita ciega”. Se juega en varios países con el mismo nombre: España, Ecuador, Perú, Bolivia...

Evaluación: Coordinación audio táctil, contar números y asociar a cantidades de actividad.

LA RAYUELA



Objetivo: Estimular la concentración y coordinación de movimientos, motricidad fina y motricidad gruesa.

Recursos: Una tiza y una ficha plana

Desarrollo:

Consiste en desplazar con un sólo pie una piedra plana a lo largo de unos dibujos realizados en el suelo con tiza. Si al lanzar la piedra o desplazarla cae en una de las rayas se pierde.

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego,

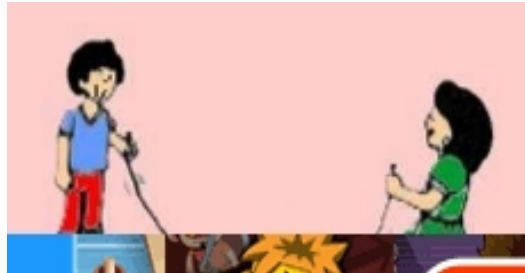
el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador termina los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

Evaluación: Control del movimiento de las extremidades inferiores, resistencia y precisión en el avance.

JUEGO DE LA SOGA



Objetivo: Desarrollo de la motricidad gruesa, coordinación de movimientos de extremidades inferiores, salto alto en uno y dos pies.

Recursos: Una sogá de 4 metros de largo.

Desarrollo:

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, así comenzaba el juego de saltar a la sogá, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

Evaluación: Al finalizar el juego cada niño/a será capaz de repetir diez saltos en la cuerda sin parar.

JUEGO DE LOS TROMPOS



Objetivo: Desarrollo progresivo de habilidad en el manejo del trompo, creatividad y perseverancia.

Recursos: Un trompo, una piola de 1,50 mts.

Desarrollo:

Este juego consiste en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras baila, golpea a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos son elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

En la parte inferior del trompo, se coloca un clavo cuya cabeza es cortada y bien afilada para que no lastime las palmas de las manos. Se acostumbraba preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un penco, de esta manera se consigue que esté liso o "sedita".

Algunas personas adornan a los trompos con clavos pequeños y chinchas a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.

El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hace bailar con una piola o guato. "Se coge con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido".

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consiste en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuerdas de distancia. La idea es ganar tiempo y terreno.

Evaluación: El niño será capaz de hacer girar el trompo por 10 segundos seguidos.

EL JUEGO DE LAS COMETAS



Objetivo: Potenciar la fantasía infantil, carrera y movimientos controlados.
Perseverancia.

Recursos: Una cometa, espacio abierto, amplio, alejado de cableado eléctrico y viviendas.

Desarrollo:

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeran en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el

papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extrae de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hace uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar. Grandes alturas alcanzan las cometas, a veces el viento es tan fuerte que las cometas se enredan en los cables de luz.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

Evaluación: Puede elaborarse la cometa con material de reciclaje. El niño será capaz de hacer volar la cometa.

JUEGOS POPULARES TRADICIONALES



Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones del Ecuador.

Nombre del juego: "La comba"

Objetivo: - Saltar la comba que dan dos jugadores/as sin tocarla.

Materiales: Material utilizado: cuerda de 2 a 3 metros. Instalación o espacio de juego: lugar amplio para dar comba.

Desarrollo:

Se empieza saltar la comba (cuerda) y se cuentan los saltos con números hasta que se produzca el fallo (toque de la cuerda). A la vez que se salta se van cantando unas canciones (hay diversas) como: " ¿Papá, mamá con cuántos años me casare?", a cada salto se le asigna un año, al acabar de saltar (fallo) sabes la respuesta a la pregunta.

Se espera el turno de salto en fila - No toca la cuerda en el salto - Salta por un lado, junto a uno/a que da a la comba. - Contabiliza los saltos (años) que se es capaz de dar.

JUGANDO TODOS GANAMOS



Algunas veces los niños necesitan jugar solos, pero también necesitan jugar con personas adultas. Los niños y niñas necesitan, para ser felices y para desarrollarse normalmente, que se les hable desde su primera infancia, que se les repitan palabras y sonidos, que se les cante, que se les lea cuentos. Necesitan también oír música, bailar, escuchar y aprender rimas infantiles. Los padres, las madres y las personas que cuidan a los pequeñitos deben tener paciencia cuando insisten en hacer algo ellos solos. Siempre y cuando estén a salvo de cualquier peligro y los estemos vigilando, es importante dejar que se esfuercen por hacer algo nuevo y difícil. Esta actividad es necesaria para que se desarrollen de manera adecuada aunque a veces signifique que se frustren un poquito. Una pequeña frustración ayuda al niño a aprender a tolerar las frustraciones y a dominar nuevas habilidades.

Debemos evitar las frustraciones excesivas que son aquellas que pueden causarle desaliento y sensación de fracaso. Hay que apoyarles y estimularles siempre teniendo el cuidado de no colocar problemas demasiado elevados para su edad. Hay que tener en cuenta que el juego es diversión no competencia para escoger ganadores ni perdedores. Si hacemos del juego una actividad gratificante, todos ganamos siempre.

Fuente: "Para la Vida. Un reto de Comunicación".

UNICEF, OMS, UNESCO, FNUAP, Barcelona, 1993.

LOS MEJORES JUGUETES



Los padres y las madres también pueden contribuir a favorecer el aprendizaje del niño a través del juego. Todos los niños necesitan materiales de juegos sencillos que les ofrezcan la posibilidad de hacer o explorar nuevas cosas en cada fase de su desarrollo. Su costo no tiene que ser necesariamente muy alto.

El agua, cajas de cartón y otros recipientes, bloques de construcción de madera, utensilios domésticos no peligrosos, objetos de diferentes colores, una pelota y muchos juegos tradicionales son tan adecuados como los costosos juguetes comerciales. Siempre que sea posible y seguro, debe permitirse decidir libremente a los niños. La mejor forma de aprender es a través de los propios éxitos y fracasos. Las madres y los padres deben intentar orientar al niño en sus juegos, pero sin controlarlo.

Fuente: "Para la Vida. Un reto de Comunicación".

UNICEF, OMS, Unesco, FNUAP, Barcelona, 1993

6.7. Impactos

6.7.1. Social

Mantener y potenciar las habilidades del juego en el aula, tendrá gran impacto social porque los niños y niñas crecerán con seguridad en un ambiente sano y feliz. La mejor opción de la infancia para alcanzar una adecuada formación, es, con seguridad, en un ambiente familiar y un entorno social agradable. La incorporación de juegos tradicionales reforzará la identidad cultural de nuestras raíces; el respeto y valoración de del legado del pasado histórico local.

6.7.2. Educativo

El impacto educativo será evidente en dos aspectos, el primero relacionado con la formación de los niños y niñas de los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, de la ciudad de Atuntaqui, porque al incorporar el juego tradicional como estrategia de aprendizajes significativos, se estará educando de una manera creativa, motivadora y eficaz; y, el segundo, relacionado con la consolidación de la formación profesional del grupo de investigación, una vez que se ha concluido un proceso de investigación vinculado estrechamente con la actividad docente.

6.8. Difusión

La guía fue presentada y socializada con el personal de madres promotoras y parvularia de los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, de la ciudad de Atuntaqui.

Bibliografía

1. BULAND, Rainer, (2006). *Hacia los fundamentos de una investigación de juego. Definiciones-Sistematización-Metodología*. En HOMO LUDENS, el hombre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires.
2. COTTLE, Thomas (2001) *Descubriéndose a sí mismo a través del juego*. En Piaget y otros “Los Años Postergados” Ed. Paidós Educador. Barcelona.
3. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008) Asamblea Nacional Constituyente, Corporación de Estudios y Publicaciones, Ciudad Alfaro, Montecristi – Ecuador.
4. DE PRADO, David, (1997) *Currículum Radical y Metodologías Creativas para una Enseñanza Inventiva del Arte*. Revista RECREARTE (Revista Internacional de Creatividad Aplicada) Nº2 – Ed. MICAT.
5. DEL CASTILLO Isabel, (2008) *El juego infantil y el desarrollo de la inteligencia*, Editorial Humanitas, Buenos Aires, Argentina.
6. DEL CASTILLO, Isabel F., (2009) *La Revolución del Nacimiento*, Editorial Granica, Barcelona, España
7. DUPEY, Ana María, (1998). *Los secretos del juguete*. Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires. Pág. 9

8. KISHIMOTO, TizukoMorchida (1994). *O jogo e a educacao infantil*. Editorial Pioneira, Sao Paulo. Pág. 24
9. LAVEGA BURGUES, Pere (2006). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
10. LEY ORGÁNICA DE EDUCACION INTERCULTURAL (2011) Asamblea Nacional del Ecuador, Corporación de Estudios y Publicaciones, Quito – Ecuador.
11. LOGAN, Lillian M. y LOGAN, Virgil G. (2000) *Estrategias para una Enseñanza Creativa*. Editorial Oikos-tau, Barcelona.
12. MENENDEZ, Eduardo (1963). *Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (Análisis etnológico)*. En Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología N° 4, Buenos Aires.
13. OFELE, María Regina (2008) *Los Juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas*, Buenos Aires, Argentina.
14. OÑORO MARTINEZ, Roberto Carlos, (2008) *Facultades de la Educación Infantil*, www.eumed.net/
15. ROGERS, CR., (1961) “*El proceso de convenirse en persona*”
16. PAVIA, Victor y otros (2004). *Juegos que vienen de antes*. Editorial Humanitas. Buenos Aires. Pág. 36

17. VYGOTSKY, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Ed. Paidós. Barcelona.

18. www.monografias.com *El Aprendizaje Significativo de David Ausubel*

ANEXOS

Anexo 1. Árbol de Problemas

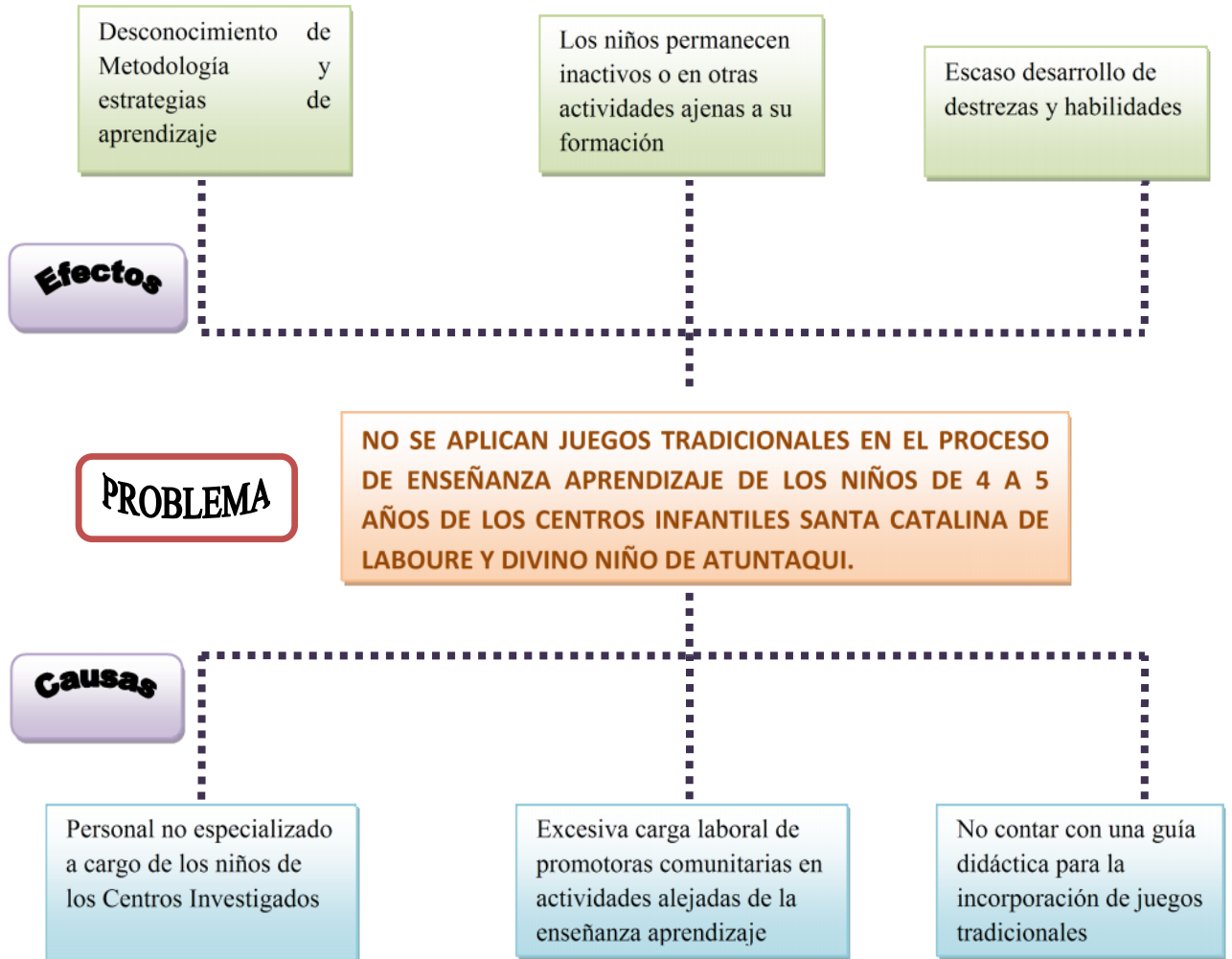
Anexo 2. Matriz de Coherencia

Anexo 3. Entrevista dirigida a Docentes

Anexo 4. Encuesta dirigida a Padres de Familia

ANEXO 1

Árbol del problema



Anexo 2 Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cómo influyen los Juegos Tradicionales en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil Santa Catalina de Laboure y Divino Niño de la ciudad de Atuntaqui?	Determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de los Centros Infantiles Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, de la ciudad de Atuntaqui.
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Pregunta Directriz 1: ¿Cuál es la situación actual del diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años?	1. Diagnosticar la situación actual del diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años.
Pregunta Directriz 2: ¿Qué dificultades y limitaciones se dan en la incorporación de los juegos tradicionales como estrategias didácticas de aprendizaje que fortalezcan el desarrollo integral de los niños de Educación Inicial?	2. Identificar las dificultades y limitaciones en la incorporación de los juegos tradicionales como estrategias didácticas de aprendizaje que fortalezcan el desarrollo integral de los niños de Educación Inicial.
Pregunta Directriz 3: ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y científicos que permitan establecer la importancia y trascendencia de la utilización de los Juegos Tradicionales en el desarrollo integral de los niños y niñas?	3. Establecer la importancia y trascendencia de la utilización de los Juegos Tradicionales en el desarrollo integral de los niños y niñas, a través de la recopilación de los fundamentos teóricos y científicos del tema en estudio.
Pregunta Directriz 4: ¿La aplicación de una Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica, permitirá desarrollar aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Educación Inicial?	4. Proponer la aplicación de una Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Educación Inicial.
Pregunta Directriz 5: ¿La socialización de la Guía Didáctica de Juegos Tradicionales tendrá efectos prácticos y positivos?	5. Socializar la Guía Didáctica de Juegos Tradicionales

Anexo 3

Encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Encuesta dirigida a los Docentes.

Gracias por llenar el siguiente cuestionario que tiene por finalidad concientizar al docente sobre la importancia de la incorporación de los juegos tradicionales de Atuntaqui, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de los Centros Infantiles “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.

CUESTIONARIO

1. ¿Cree usted que el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula con los niños de Nivel Inicial?

Mucho	Poco	Nada

2. ¿Está familiarizada con los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaqui?

Mucho	poco	nada

3. ¿Ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

4. ¿Considera que en todas las disciplinas pueden utilizarse técnicas de juegos tradicionales como apoyo al aprendizaje?

Todas	Algunas	Ninguna

5. ¿Su directivo o autoridad apoya estas actividades en el aula?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

6. ¿Qué habilidades y destrezas es posible desarrollar a través del juego tradicional?

Motrices	psicosociales	Del lenguaje	Artísticas

7. ¿Los niños disfrutan de las clases cuando se enseña jugando?

Mucho	poco	nada

8. ¿Considera que los niños han alcanzado aprendizajes significativos sin el apoyo del juego como apoyo al trabajo de aula?

Mucho	Poco	Nada

9. ¿Considera importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Muy importante	Poco Importante	Nada importante

10. ¿Cree que serviría de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Mucho apoyo	Poco apoyo	Ningún apoyo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 4

Encuesta para Padres de Familia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Gracias por llenar el siguiente cuestionario que tiene por finalidad diagnosticar el progreso de aprendizaje y formación de los niños utilizando como apoyo pedagógico la técnica de los juegos tradicionales de Atuntaqui con los niños de los Centros Infantiles “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” de la ciudad de Atuntaqui.

CUESTIONARIO

1. ¿Cree usted que el juego es una forma adecuada para que su hijo (a) desarrolle habilidades y destrezas y alcance un adecuado nivel de formación?

Adecuada	Poco adecuada	Inadecuada

2. ¿Le ha enseñado a su hijo (a) los juegos tradicionales que usted conoce?

Mucho	poco	nada

3. ¿Su hijo (a) acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

4. ¿Considera que a su niño le agrada aprender jugando?

SI	NO	DESCONOCE

5. ¿Ha sido consultado por el docente o el Centro, acerca del o de los métodos de enseñanza y formación de su hijo (a)?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

6. ¿Cree usted que su hijo (a) ha desarrollado habilidades y destrezas mediante el juego?

Muchas	Algunas	Ninguna	Desconoce

7. ¿Cree usted que Atuntaqui y las regiones aledañas poseen entre sus costumbres y tradiciones, juegos infantiles que deben ser rescatados en la práctica actual?

Muchos	Algunos	Ninguno	Desconoce

8. ¿Considera importante la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Muy importante	Poco importante	Nada importante

9. ¿Cree que serviría de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales de Atuntaqui?

Mucho apoyo	Poco apoyo	Ningún apoyo

10. Cuando usted fue estudiante....practicaba juegos tradicionales de su lugar de residencia?

Siempre	A veces	Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5

Ilustraciones

Salto en la soga



La rayuela





La carretilla



Las canicas



El juego del conde



El Florón



El gato y el ratón



El ángel y el diablo

