



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

“APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE
ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA
PARTICULAR “NOVA ERA”, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO,
PERIODO ACADÉMICO 2016”.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:
Desarrollo del Talento Infantil.

AUTORA: Tipanluisa Ofelia

TUTORA: MSC. Karina Fonseca

Quito, 2016

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Expreso con total sinceridad que el presente trabajo de investigación es de mi autoría, resultado de incansable esfuerzo, basada en estudios realizados durante la carrera, indagación certificada, revisión de documentos y estudio de campo, obteniendo conclusiones y recomendaciones descritas en el mismo. Las opiniones, criterios y comentarios expuestos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

Tipanluisa Sntaxi Ofelia Fresia

CC: 1712168283

DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN

Yo Tipanluisa Suntaxi Ofelia Fresia estudiante de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo mis derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Tipanluisa Suntaxi Ofelia Fresia

CC: 1712168283

CERTIFICADO DE CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Tipanluisa Suntaxi Ofelia Fresia portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. **171216828-3** de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: *“La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y a celebrar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato”*; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: “Aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes, en la escuela particular “NOVA ERA”, del distrito metropolitano de Quito, periodo académico 2016”.Facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo transcrito.

FIRMA

NOMBRE

Tipanluisa Suntaxi Ofelia

CEDULA

171216828-3

Quito, 13 de enero 2017

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR “NOVA ERA”, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

AGRADECIMIENTO

Agradezco Dios por bendecirme día a día y a mi familia quienes frecuentemente han sido mi motivación de poder caminar con mis estudios y lograr mis objetivos.

Al instituto Tecnológico Superior Cordillera por la oportunidad que me ha brindado en estos tres años de estudio para la culminación de una etapa profesional en mi vida. A las maestras por compartir sus amplios conocimientos y valores, enseñarme siempre paciencia con delicadeza a respetar a los demás y ser responsable, a cumplir lo que me proponga porque el esfuerzo que realizamos hoy, mañana será el mayor logro de mi vida

Un agradecimiento especial a la Msc. Karina Fonseca por su apoyo incondicional y profesionalismo en la realización del presente proyecto.

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto a mi Dios por haberme dado fuerza sabiduría y perseverancia para seguir adelante y culminar mi carrera profesional y cuidarme día a día, por levantarme en los momentos difíciles en mi vida.

A mi esposo por sus palabras de confianza por su amor y comprensión, brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente, a mis hijos por su confianza, apoyo incondicional que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me ha demostrado su amor absoluto y sincero que de una u otra manera han contribuido para el logro de mi carrera profesional.

A mis padres por sus palabras de amor y confianza aunque mi padre ya no esté en este momento conmigo les agradezco por las palabras de aliento que me supo darme, sé que mi padre en el cielo me escucha y estará contento por el logro mi carrera.

INDICE GENERAL

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE.....	ii
DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN.....	iii
CERTIFICADO DE CESION DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE GRÁFICO.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
Capítulo I	16
Antecedentes.....	16
1.01 Contexto.....	18
1.01.01 Macro.....	18
1.01.03 Micro.....	21
1.01.03 Contextualización Del Problema Central Matriz De Fuerzas T.....	24
Capítulo II.....	28
Análisis de Involucrados.....	28
2.01. Mapeo de involucrados.....	28
2.01. Análisis de la Matriz de Involucrados.....	31
Capítulo III.....	39
Problemas y Objetivos	39

3.01. Análisis crítico del árbol de problemas.....	39
3.02. Análisis Crítico del Árbol de Objetivos.....	42
Capítulo IV	45
Análisis de Alternativas	45
4.01 Análisis Crítico de Alternativas.....	45
4.02. Análisis Crítico de la Matriz de Impacto de los Objetivos.....	51
4.03. Análisis de Diagrama de Estrategias.....	57
4.04. Análisis de la Matriz de Marco Lógico.....	61
Capítulo V.....	68
5.01.01 Antecedentes.....	68
5.01.01 Datos informativos.....	69
5.01.02 Reseña histórica.....	70
5.01.03 Objetivos.....	71
5.01.04. Justificación.....	72
5.01.05. Marco Teórico.....	74
5.02. Descripción de la herramienta o metodología que propone como solución.....	93
5.02.01. Metodología.....	93
5.02. Descripción de la herramienta o metodología que propone como solución.....	94
5.02.02. Método.....	94
5.02.03. Técnicas.....	96
5.02.04. Participantes.....	96
5.02.05. Análisis de interpretación de datos.....	97

5.03. Formulación del proceso de Aplicación de la guía.....	120
5.03.01. Taller de socialización.....	120
5.03.02. Formulación del Proceso de aplicación de la Guía.....	127
Capítulo VI:	174
Aspectos Administrativos	174
6.01. Recursos.....	174
6.02. Presupuesto.....	176
Capítulo VII	179
Conclusiones y Recomendaciones	179
7.01. Conclusiones.....	179
7.02. Recomendaciones.....	180
Referencias Bibliográficas.....	182

INDICE DE TABLAS

MATRIZ DEL FUERZA T	27
TABLA N° 3:	50
ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	50
TABLA N°. 4:	55
MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	55
TABLA N. 22.....	176
<i>RECURSOS FINANCIEROS.</i>	176
TABLA N. 23.....	177
<i>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</i>	177

INDICE DE GRÁFICOS

FIGURA N. 1.	30
MAPEO DE INVOLUCRADO.....	30
FIGURA N. 2:	41
ÁRBOL DE PROBLEMAS	41
FIGURA N. 3:	44
ÁRBOL DE OBJETIVOS	44
FIGURA N.4. :	60
DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	60
TABLA N. 5:.....	65
MATRIZ DE MARCO LÓGICO.....	65

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad aportar con información valiosa y actividades innovadoras sobre las actividades lúdicas relacionadas a los juegos tradicionales.

El juego tradicional como proceso de socialización en el aprendizaje en desarrollar habilidades y destrezas de manera natural y sin forzar al infante, brindar una educación de calidad, calidez, amor y respeto es un reto que el maestro de hoy debe alcanzar en lograr a través de sus conocimientos.

Para la elaboración del actual proyecto se investigó en la escuela particular “nova era “es por ello la elaboración de una guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes en el cual es una herramienta necesaria e indispensable para corroborar en adquirir nuevas estrategias para el aprendizaje del infante a través del juego lúdico relacionado a los juegos tradicionales, en el cual se encuentra varias actividades que de forma cotidiana donde fortalecen el desarrollo integral en los infantes este proceso es importante a esta edad, además esta algunos juegos tradicionales donde el docente podrá crear sus propias actividades de acuerdo a sus necesidades para trabajar con niños y niñas.

ABSTRACT

This research project aims to provide valuable information and innovative activities recreational activities related to the traditional game.

The traditional game like socialization process in learning to develop skills and abilities naturally and without forcing the infant, providing quality education, warmth, love and respect is a challenge that the teacher today should reach to achieve through their knowledge.

For the preparation of the current project was investigated in the private school "nova era" is therefore the development of a guide to recreational activities for teachers which is a necessary and indispensable to corroborate acquire new strategies for learning infant tool through playful juice related to traditional games, which is several activities daily basis which strengthen the comprehensive development in infants this process is important at this age, besides this some traditional games where the teacher can create your own activities according to their needs to work with children.

Capítulo I

Antecedentes

El juego ha sido trascendental a lo largo del tiempo como una estrategia para la enseñanza-aprendizaje, a través de diferentes actividades lúdicas como proceso de socialización en los niños y niñas.

Piaget (1990) (pág.163) establece la clasificación de los juegos a partir de su estructura. Diferencia tres estructuras: el ejercicio, el símbolo y la regla. La característica de los juegos de ejercicio, es la de ejercer las conductas por simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente. Esta representación se sostiene, por un lado a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos, y por otro, por la aplicación de estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado -el significado-, con el objeto presente –el significante.

El juego es muy importante para el desarrollo cognitivo es considerado como la actividad lúdica de combinaciones sensorio motoras o intelectuales, el educador debe utilizar a través de la experiencia del juego para adaptar al estudiante en una situación de aprendizaje construyendo el interés del niño y niña, por un método o un instrumento

que pueda entender y actuar, en la pedagogía, psicológica, lógica y biológica, fundamentando las operaciones formales, concretas, interacción y la socialización entre estudiante-maestro.

Vygotsky (1988) (Pág. 148) considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve.

El juego como actividad proporciona conocimiento a la creatividad mediante la imaginación. Este autor considera al juego un factor básico del desarrollo intelectual como desde lo social. Durante el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia hace que sea más interesante y placentero, al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea, mientras el niño juega está por encima de su rendimiento habitual, resultando esta actividad un marco facilitador para cambios evolutivos en los niños y niñas.

En este sentido el juego es un conocimiento experiencial del alumnado de un valor estimable *“el juego no es solo juego infantil. Jugar, jugar el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud de sobre cómo utilizar la mente .es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento ,lenguaje y fantasía”*.(Bruner,1984).

Por ello no debemos subestimar la utilización del juego para el desarrollo de las capacidades cognitivas, dar pautas para una forma adecuada de utilizar la mente a través del juego por lo cual no es simplemente jugar, debe haber una experiencia significativa para el aprendizaje, siguiendo algunos parámetros en el que puede combinar el pensamiento, lenguaje y fantasía de los niños y niñas.

1.01 Contexto

1.01.01 Macro

El juego tradicional colombiano

Según (Moreno, 2001) Define que el juego como categoría que refleja la súper-estructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico da explicación del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto.

El juego constituye un mundo mágico donde los menores dejan volar su imaginación, desarrollando los valores, costumbres y hábitos de cada región, encontrando con enseñanza y aprendizaje significativo, ya que los infantes experimentan placer al momento de jugar, expresando sus sentimientos, la cual ayudara al desarrollo integral de los niños y niñas .

El juego tradicional Venezuela.

Según (Alube, 1992) Define también cabe destacar que los juegos tradicionales deben estar presentes en los juegos de aula debido a que a través de estos, los docentes logran que los niños aprendan lo que es el respeto y la cooperación a través de normas al rescate de los valores de las tradiciones propias, por lo tanto se hace imprescindible que el educador posea una gran variedad de “juegos tradicionales” que puedan ser utilizados como recursos para fortalecer la Identidad Regional. Algunos de estos juegos y sus orientaciones están contemplados en la serie sociológica del deporte, Educación física y juegos tradicionales.

Es importante que el juego tradicional desarrolle en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña al progreso integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. A través de la experiencia del juego, estimula la imaginación y la creatividad, facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos y fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos, conformando su estructura de la personalidad en los niños y niñas.

El juego tradicional Uruguay

Según (Pérez, 1990) Define que los juegos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro

con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos, tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, el comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos, mediante el juego incluye los valores tradicionales de lealtad grupal, solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz, como valor expresado en la convivencia del diario vivir.

1.01.02 Meso

Según (CARRILLO, 1993) Define que los Juegos Tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos"

En ese sentido, el juego se asume como una actividad de recreación a través el ser humano, desarrolla su capacidad e imaginación y la creatividad, a través de actividades lúdicas los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica, aún dentro de nuestro mismo país cada provincia, región, pueblo, etnia; poseen diferencias en sus tradiciones lúdicas.

1.01.03 Micro

Dentro de la Escuela Particular “NOVA ERA” ubicado en San Juan de Calderón barrio San Carlos podemos evidenciar y observar que los niños y niñas no muestran motivación en realizar las actividades lúdicas. Es necesario que los docentes y padres de familia conozcan sobre la importancia de la enseñanza de la lúdica como una herramienta de aprendizaje en los niños y niñas.

Es necesario realizar una evaluación diagnóstica para determinar el grado de desarrollo de destrezas motoras que han desarrollado los infantes, en el cual es la falta de una guía o programa de actividades lúdicas para potenciar la inteligencia y la socialización es un gran obstáculo para docentes de educación inicial. Las actividades deben ser dirigidas a los niños y niñas, educadores, padres de familia, la comunidad para lograr un excelente desarrollo intelectual o cognitivo para los niños y niñas.

1.02 Justificación

El juego tradicional es muy esencial ya que a través de la misma los niños adquieren más conocimientos como es la socialización y un desenvolvimiento intelectual, por el cual podemos decir que el juego es sumamente importante para que en todas las instituciones educativas sea una motivación para que los niños y niñas tengan mayor capacidad y creatividad.

El Currículo de Educación Inicial conjuga los aspectos señalados en el gráfico para propiciar y hacer efectivo el desarrollo y el aprendizaje de los niños de 0 a 5

años. Se ha propuesto el logro de aprendizajes significativos tomando en cuenta qué es lo que necesitan los niños desarrollar y aprender desde el centro educativo y la familia, en procesos que permitan potencializar su pensamiento y sus actitudes explorar, experimentar, jugar y crear; construir una imagen positiva de sí mismo; sentirse amados, protegidos y valorados; ser reconocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura; participar e interactuar con los otros, con las diferentes culturas y con la naturaleza; aprender en su lengua materna y ser capaces de comunicarse. Todo esto debe producirse dentro de un contexto del buen vivir. (Currículo Educación Inicial, 2014)

En el currículo inicial se menciona que el juego es importante en el proceso de aprendizaje en el momento de explorar y experimentar a través del juego en edades pre escolar en el estado en el desarrollo integral del niño, socio emocional, psicomotriz, cognitiva, aprovechando las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además fortalece el desarrollo integral, que brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

Art. 26.- (en el código de la niñez y adolescencia) el derecho a una vida digna.- Establece que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de

salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte. CONS 13; 24; 30; 32; 45 I 2; 46 NUM 1; 38.

El juego es un derecho fundamental en la estimulación del niño y adolescente y mejora la estructuración del lenguaje y el pensamiento la atención y la memoria, de alguna forma permite el disfrute libre y espontáneo del niño, a la vez está experimentando, explorando, descubriendo su entorno de esta forma, sin darse cuenta aprende, adquiere nociones de espacio y tiempo, desarrolla su cuerpo, al mismo tiempo da vida a los objetos y a las situaciones, pues a través de él descarga la energía del cuerpo, libera tensiones familiares.

Art. 381.- (Plan Del Buen Vivir) Establece la obligación del estado de proteger, promover y coordinar la cultura física en los ámbitos del deporte, la educación física y la recreación, para la formación y el desarrollo integral de las personas.

En el plan del buen vivir mencionada que el estado debe proteger y promover el desarrollo físico, intelectual, psicológico, a través del deporte para la formación integral aprovechando la creatividad y la imaginación, mediante el juego tradicional, recordando así sus raíces ancestrales, tradiciones, costumbres, cultura e identidad.

1.01.03 Contextualización Del Problema Central Matriz De Fuerzas T

En el análisis de la matriz T se analizarán los siguientes parámetros:

El proyecto se diseña porque existe un obstáculo y problema de desarrollo

La situación Actual.- Este obstáculo se genera ya que existe un servicio deficiente, muchas veces hay consenso de la situación actual es insatisfactoria, que requiere cambios en diferentes situaciones en la escuela.

La situación Empeorada.- Si existe una situación actual insatisfecha, podemos decir que existe también una situación futura la cual sería la intervención para mejorar algunos elementos de la situación actual.

La situación Mejorada.- El proyecto es un programa que se ejecutara en corto y mediano plazo para lograr el objetivo propuesto ya que sea determinado el desinterés del juego tradicional en el desarrollo intelectual y la socialización en los niños y niñas. En el cual los docentes deben aplicar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo, la creatividad y la socialización, por medio de esta metodología permiten enfrentar y resolver los problemas de la realidad social.

Fuerzas Impulsadoras: Las cuales nos permiten ayudar a solucionar la problemática.

Las fuerzas impulsadoras son:

Primero: Se realizará capacitación sobre los juegos lúdicos a los docentes de la escuela particular "NOVA ERA" sobre la importancia del tema, determinando una

intensidad baja, lo cual indica que en la escuela no existen procesos de capacitación para docentes y mediante esta la aplicación de este proyecto se busca llegar a un cambio en categoría media alta.

Segundo: Se elaborara una guía de juegos para maestros en la escuela particular “NOVA ERA” sobre la aplicación del juego para el desarrollo de la creatividad en sus niños y niñas, mediante la aplicación de este proyecto se busca llegar a un cambio en categoría media alta.

Tercero: Se realizará la socialización a maestros y maestras sobre la aplicación del juego lúdico, cómo influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, se toma como una de escala intensidad baja ya que existen el desinterés de los educadores en la socialización, y se espera un cambio medio alto.

Cuarto: Hoy en día se cuenta con herramienta necesaria para el del mejoramiento de la educación pero, sin embargo no se utilizan, es por eso que se encuentran una intensidad en escala baja porque existe despreocupación de las educadoras por aprender y lo que se encuentra es un potencial de cambio con categorías media alta.

Fuerzas bloqueadoras: son aquellas que impiden un desarrollo adecuado para la enseñanza -aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de edad.

Primero: Los docentes mantienen una despreocupación por lo cual se expresa una intensidad media alta, ya que los docentes no asisten a dichas capacitaciones y nos da una muestra en escala medio bajo.

Segundo: Suele mantener desinformación sobre la aplicación del juego lúdico por parte de los docentes en los niños y niñas de la escuela Particular “NOVA ERA”, es por eso que como potencial de cambio se analiza en categoría media baja.

Tercero: Pese a que se vive un desinterés en la socialización de algunas educadoras en la utilización de la guía, se analiza una intensidad media para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, el potencial de cambio media baja.

Cuarto.: Hoy en día se cuenta con herramientas necesarias para el mejoramiento de la educación pero sin embargo no se utiliza es por eso que se encuentra una intensidad en escala alta, porque existe poco interés de las maestras por aprender, se encuentra es un potencial de cambio con categoría media alta.

Tabla N.1.

Matriz del Fuerza T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Baja aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas por parte de los docentes.	Desinterés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edad.				Aplicación del juego tradicional en actividades lúdicas como apoyo al proceso de aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de edad.
Fuerzas impulsadoras	IR.	PC.	IR.	PC.	Fuerzas bloqueadoras
Capacitación para docentes sobre la utilización de juegos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia.	1	4	4	2	Despreocupación de algunos docentes en la capacitación sobre el juego tradicional para su correcta aplicación para el aprendizaje.
Elaboración de una guía de juegos para maestros en la escuela particular "NOVA ERA" en la aplicación de la guía de los juegos lúdicos para desarrollar la creatividad de los niños y niñas.	1	4	3	2	Desinformación de la escuela particular "NOVA ERA" en la aplicación de la guía de los juegos para desarrollar la creatividad de los niños y niñas.
Socialización a educadores sobre la utilización del juego lúdico y cómo influye en la creatividad de los niños y niñas.	1	4	4	2	Desinterés en la socialización de algunas educadoras en la utilización de la guía de juegos lúdicos.
Capacitación para docentes sobre la utilización de juegos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia.	1	4	4	2	Despreocupación de algunos docentes en la capacitación sobre el juego tradicional para su correcta aplicación para el aprendizaje.

Escala:

1= bajo ,2= medio bajo, 3 =Medio, 4=Medio alto ,5=Alto

I=Intensidad (Nivel de impacto de la problemática actual)

PC = Potencial de Cambio (Cuanto se puede modificar o aprovechar la fuerza para llegar a la situación deseada).

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Capítulo II

Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de involucrados

De acuerdo con el análisis de la situación actual tenemos, los siguientes involucrados.

- Ministerio de Educación
- ITSCO
- Escuela particular “NOVA ERA”
- Docentes

El análisis se hace referencia para identificar y esclarecer que grupos y organizadores están directos e indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que puedan resolver, para tomar en consideración sus intereses y potencializar las necesidades.

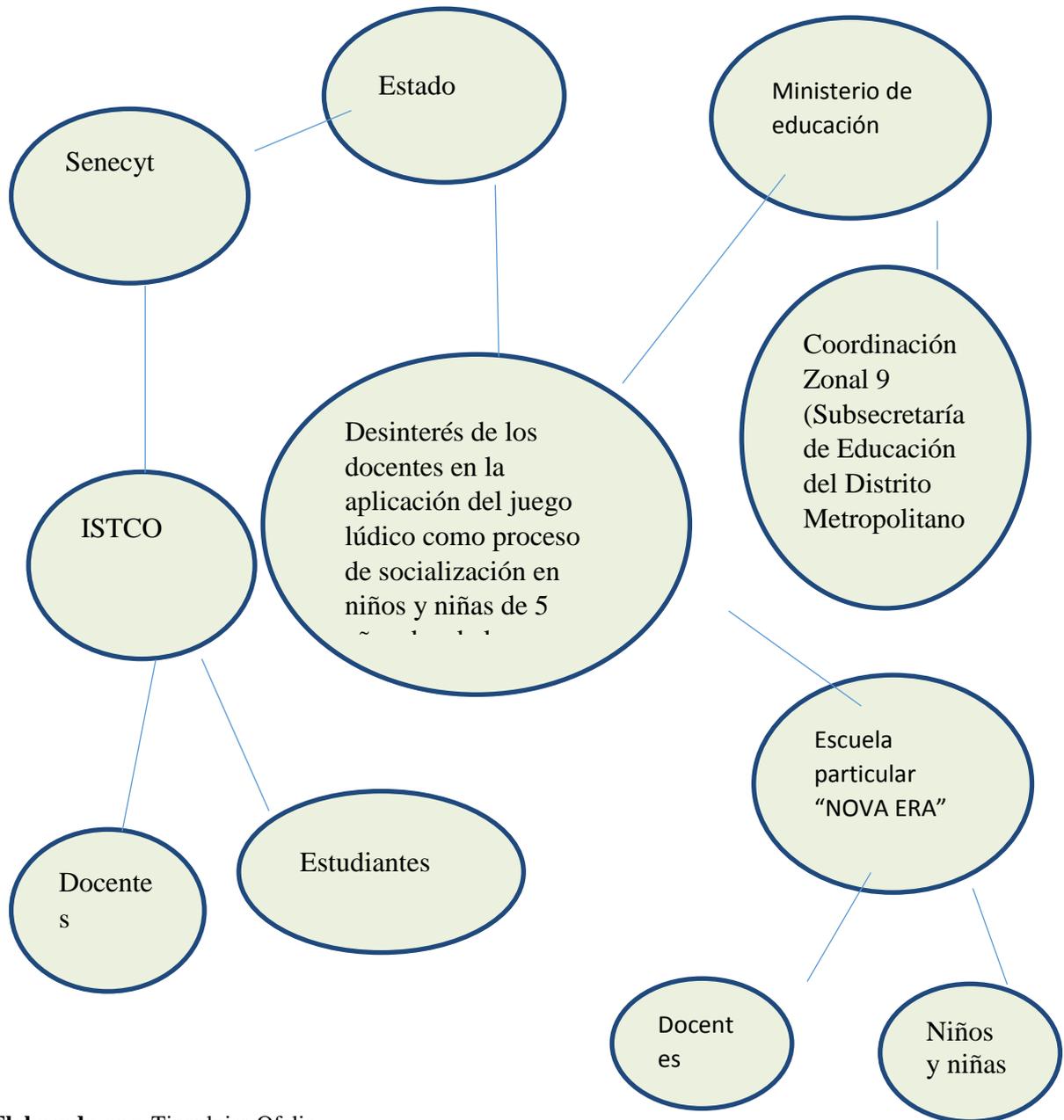
En la actualidad encontramos como problema central en aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad, por parte de los docentes para facilitar el desarrollo de actividades lúdicas en la Escuela Particular “NOVA ERA”.

Como involucrados tenemos el estado del cual está formado el ministerio de educación ya que están interesados en proteger el bienestar y el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas.

También la comunidad educativa, se encuentra interesado en el aprendizaje adecuado para el desarrollo de la inteligencia cognitiva, el instituto tecnológico superior cordillera (ITSCO) es de gran apoyo con la creación de estos proyectos se puede ayudar a solucionar, ya que nos permite dar a conocer a los docentes sobre la aplicación correcta del juego tradicional para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

Figura N. 1.

Mapeo de involucrado



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

2.01. Análisis de la Matriz de Involucrados.

De acuerdo con el análisis de la situación actual, tenemos los siguientes involucrados:

- Ministerio de Educación
- ITSCO
- Escuela particular “NOVA ERA”
- Docentes

Conceptualización

En este proyecto se tomara en cuenta a las personas e instituciones que estén involucrados, de esta manera buscar los medios, métodos y técnicas necesarios para dar solución a los problemas mencionados.

Ministerio de Educación.- Charlas por parte del Ministerio de Educación dirigido a los docentes sobre la correcta aplicación del juego tradicional como proceso de enseñanza aprendizaje. El cual tiene interés sobre el problema central, ya que es el principal responsable de la educación y compromete con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad y oportunidades.

El problema percibido.- Es el desinterés de los docentes sobre la integración y socialización para la aplicación del juego lúdico. Debe ser incorporado las actividades lúdicas ya que es importante para el desarrollo social, afectivo y la comunicación, en el cual favorece un ambiente de autoestima de sus estudiantes.

En recursos y mandatos y capacidades.- La Constitución Política del Ecuador prescribe en la sección sexta, Cultura física y tiempo libre, en el artículo 381: El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas. La constitución garantiza el desarrollo de los niños en su primera infancia a través del juego recreativo, este proyecto tiene el objetivo de mejorar los procesos de adaptación en la aplicación del juego tradicional en los niños y niñas de 5 años.

Interés sobre el proyecto.- Disminuir la discriminación de algunos docentes de diferentes grupos culturales en el entorno social en el proceso de enseñanza. La principal función tiene el docente de buscar una forma positiva de llegar a los infantes con valores que sean enriquecedoras para la autoestima a través del juego tradicional, para el desarrollo social cultural y familiar en los niños y niñas.

Conflictos potenciales.- Desinterés de algunas entidades educativa ante el tema de la interculturalidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La unidad educativa debe comprometerse en ayudar ante el tema de la interculturalidad ya que ellos son los primeros en sembrar bases para el futuro en los menores, en el cual se podrá incrementar un mayor rendimiento en los estudiantes como proceso enseñanza aprendizaje

ISTCO.- Permitir que este proyecto de actividades lúdicas pueda ser ejecutado. Ya que el interés sobre el problema central, es permitir que el proyecto se lleve a cabo de mejor manera, para mejorar la calidad de educación inicial en el país.

Problemas percibidos.- Estudiantes con escaso conocimiento sobre el tema del juego tradicional. Los estudiantes el ISTCO deben conocer más sobre el tema del juego tradicional en el cual se manifiestan expresiones recreativas y culturales como proceso de socialización siendo una técnica idónea para la enseñanza aprendizaje.

Recursos mandatos y capacidades.- Código interno del ISTCO Artículo. 45 literal f. Estudiantes y autoridades.se basa los proyectos I+D+I, basados exclusivamente en el enfoque de desarrollar soluciones técnicas, tecnológicas y metodológicas. Los estudiantes deben integrarse a la preparación académica donde se construye nuevos conocimientos constructivos convirtiendo en una técnica de aprendizaje para lograr el objetivo deseado, para una mejor mundo laboral.

Interés sobre el proyecto.- Utilización del proyecto lúdico para mejorar la problemática deben centrarse en los estudiantes que realicen adecuadamente los proyectos, a través de la correcta aplicación en los centros educativos por partes de los estudiantes del ISTCO.

Conflictos potenciales.- Poco interés de las autoridades y estudiantes sobre el tema de actividades lúdicas para el aprendizaje. Es un factor decisivo de los docentes y autoridades para el aprendizaje de los escolares, ya este depende el éxito de su labor institucional, en el cual deberán implementar técnicas apropiadas para una adecuada aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas.

Unidad educativa.- Proporcionar capacitaciones a docentes que le ayude al mejoramiento en la aplicación del juego tradicional. El interés sobre el problema

central, la unidad educativa tiene la obligación de capacitar a los docentes con el propósito de brindar alternativas del juego tradicional, para orientar a través de la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para desarrollo motriz en los niños y niñas.

Problemas percibidos.- Niños y niñas que se aíslan de los demás durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos estudiantes no se integran alas diferentes actividades escolares, ya que este problema permite el mejoramiento de la unidad educativa a través de los docentes la forma de incentivar a los niños y niñas a la participación activa al juego lúdico.

Recursos mandatos y capacidades.- Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes, indígenas y afro ecuatorianos.- La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afroecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República, siempre que las prácticas culturales no conculquen sus derechos. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2014)

Garantice el libre acceso a la educación participativa, obligatoria, siendo indispensable para el conocimiento y el aprendizaje en los infantes sin discriminación alguna.

Interés sobre el proyecto.- Proponer que integren los infantes a través de actividades lúdicas. La necesidad de integrar en las actividades lúdicas a través de una

correcta aplicación del juego lúdico para mejorar el desarrollo corporal, permitiendo desenvolver problemas en el entorno del diario vivir.

Conflictos potenciales.- Desinformación sobre la correcta aplicación del juego lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte del personal docente. Posiblemente el personal tenga la desinformación, pero es el punto importante en buscar técnicas adecuadas para desarrollar de nuevos contenidos en ejercitar hábitos y habilidades en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

Docentes.- Conocer una nueva metodología de enseñanza y aprendizaje que contribuya al proceso de la aplicación del juego tradicional. El interés del problema central, los docentes deben conocer sobre las estrategias didácticas, mediante una planificación incluyendo el juego tradicional como actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Problemas percibidos.- Desconocimiento de la interculturalidad por parte de los docentes sobre la inclusión de niños y niñas de diferentes étnicos en el ámbito educativo. El problema percibido ayudara al docente a buscar información necesaria sobre la identidad cultural, para que este construya y desarrolle, con valoración crítica de su propia cultura, descubriendo las potencialidades y valores culturales en los niños y niñas.

Recursos mandatos y capacidades.- LOEI.11 literal H Atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicarles oportunamente, presentando argumentos

pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015)

Los docentes deben evaluar los conocimientos de acuerdo a las diferencias individuales que tenga cada estudiante, siempre y cuando presenten los argumentos necesarios para que se cumpla lo estipulado en la LOEI sin discriminación alguna.

Interés sobre el proyecto.- Utilizar metodología de enseñanza en el proceso de inclusión cultural. El docente debe interesarse en buscar la mejor manera de utilizar la metodología planteando adaptaciones al currículum, para la formación de futuros profesionales que sean capaces de reconocer y valorar la diversidad cultural en el ámbito educativo.

Conflictos potenciales.- Despreocupación de algunos docentes en conocer acerca de la importancia del juego tradicional como proceso enseñanza aprendizaje. Los docentes deben preocuparse en conocer sobre la importancia del juego tradicional, ya que desarrollan las diferentes destrezas intelectuales para enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.

Tabla N° 2:

Matriz de involucrados

Actores involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Ministerio de educación	Charlas por parte del Ministerio de Educación dirigido a los docentes sobre la correcta aplicación del juego tradicional como proceso de enseñanza aprendizaje.	Desinterés de los docentes sobre la integración y socialización para la aplicación del juego lúdico.	La Constitución Política del Ecuador prescribe en la sección sexta, Cultura física y tiempo libre, en el artículo 381:	Disminuir la discriminación de algunos docentes de diferentes grupos culturales en el entorno social en el proceso de enseñanza.	Desinterés de algunas entidades educativas ante el tema de la interculturalidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
ISTCO	Permitir que este proyecto de actividades lúdicas pueda ser ejecutado.	Estudiante con escaso conocimiento sobre el tema del juego tradicional.	Código interno del ISTCO Artículo. 45 literal f. Estudiantes y autoridades	Utilización del proyecto lúdico para mejorar la problemática.	Poco interés de las autoridades y estudiantes sobre el tema de actividades lúdicas para el aprendizaje.
Unidad educativa	Proporcionar capacitación a docentes que le ayude	Niños y niñas que se aíslan de los demás durante el proceso de	Código de la niñez y la adolescencia Art.7	Proponer que integren los infantes a través de	Desinformación sobre la correcta aplicación del juego lúdico en el

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

	al mejoramiento en la aplicación del juego tradicional.	enseñanza aprendizaje.		actividades lúdicas.	proceso de enseñanza aprendizaje por parte del personal docente
Docentes	Conocer una nueva metodología de enseñanza y aprendizaje que contribuya al proceso de la aplicación del juego tradicional	Desconocimiento de la interculturalidad por parte de los docentes sobre la inclusión de niños y niñas de diferentes étnicos en el ámbito educativo	LOEI.11 literal 9	Utilizar metodología de enseñanza en el proceso de inclusión cultural	Despreocupación de algunos docentes en conocer acerca de la importancia del juego tradicional como proceso enseñanza aprendizaje

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Capítulo III

Problemas y Objetivos

3.01. Análisis crítico del árbol de problemas.

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, hemos estudiado las causas y efectos del problema central, lo que nos permite organizar y evaluar de mejor forma la problemática que se quiere resolver.

En el árbol de problemas está estructurado por tres parámetros principales que son la causa.

Como primera causa tenemos: Inadecuada planificación por parte de los docentes donde incluya el juego lúdico.- uno de las causas que se ha venido dando es la inadecuada planificación ya que algunos docentes no tienen el interés necesario de incluir el juego lúdico, ya que genera la comodidad y el sedentarismo en el queremos desarrollar la socialización para la enseñanza aprendizaje y el desarrollo intelectual en los niños y niñas.

Como segunda causa tenemos: Docentes poseen poco material para ejecutar el juego lúdico con niños y niñas.- Desinterés por parte de algunos docente al aplicar actividades lúdicas en el desarrollo y la creatividad de niños y niñas, esto nos da como

causa poco material didáctico, para el desarrollo de habilidades motrices de niños y niñas.

Como tercera causa tenemos: Baja aplicación en actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular nova era.- En este proyecto es la carencia de actividades lúdicas por parte de los docentes para facilitar el desarrollo intelectual en niños y niñas de 5 años de edad.

Problema central: Desinterés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edad. Poca capacitación para el docente en la aplicación del juego lúdico, por lo cual ocasiona el desinterés en realizar las actividades lúdicos en los niños y niñas.

Todas las causas antes mencionadas nos conducen a los siguientes efectos:

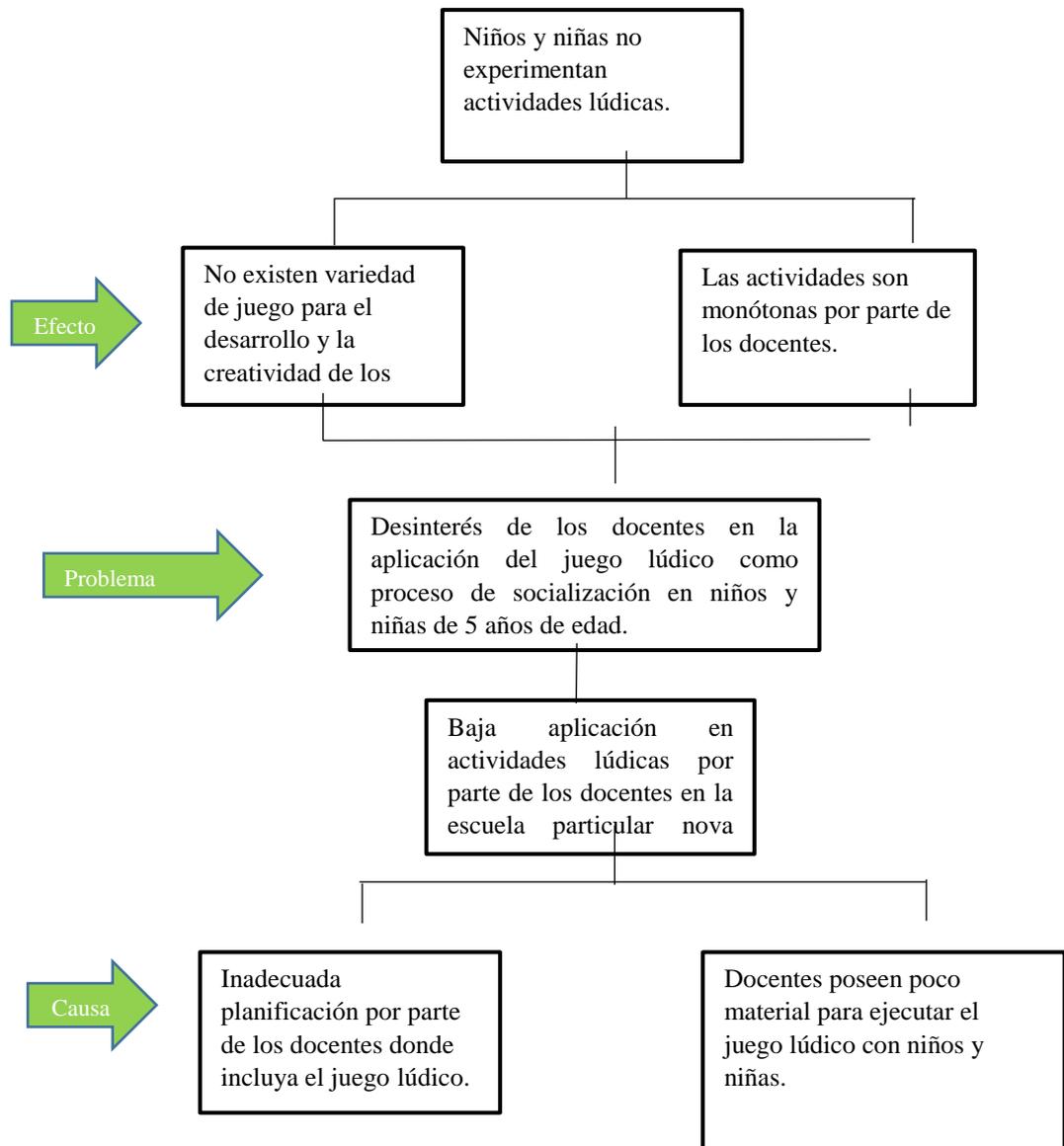
Primer efecto: No existen variedad de juego para el desarrollo y la creatividad de los niños y niñas. Carencia de actividades lúdicas por algunos docentes, generando en los niños y niñas con poca participación en desarrollar el juego lúdico como proceso de socialización.

Segundo efecto: Las actividades son monótonas por parte de los docentes. Este efecto impide un aprendizaje no significativo en los niños y niñas, por falta de creatividad en algunos docentes.

Tercer efecto: Niños y niñas no experimentan actividades lúdicas. Carencia de estrategias metodológicas en actividades lúdicas, dando origen a un inadecuado desarrollo de la inteligencia cognitiva en niños y niñas para la enseñanza aprendizaje.

Figura N. 2:

Árbol de Problemas



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

3.02. Análisis Crítico del Árbol de Objetivos

El árbol de objetivo es lo que se quiere lograr, consta de medios; que vienen a ser las acciones a desarrollar para alcanzar los objetivos propuestos, El objetivo General es lo que se quiere hacer y lograr con el desarrollo de este proyecto en corto plazo, esperando buenos resultados.

Primer: Incluir en la planificación el juego lúdico por parte de los docentes. En la planificación deben incluir las actividades lúdicas las maestras para facilitar el desarrollo integral en niños y niñas de 5 años de edad.

Segundo: Utilizar el material didáctico por los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas. Uso adecuado de material lúdico didáctico, por los docentes para la socialización y el desarrollo de las habilidades de niños y niñas.

Tercero: Aplicar correctamente las actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular "NOVA ERA". Las maestras deben aplicar correctamente las actividades lúdicas para facilitar el desarrollo y la creatividad en niños y niñas de 5 años de edad en la escuela "NOVA ERA".

Motivar el interés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edad. Incentivar con capacitaciones a los docentes en nuevas estrategias en aplicación del juego lúdico, por lo tanto se lograra un interés en los docentes sobre las actividades lúdicas.

Cumpliendo con todos los medios y objetivos mencionados anteriormente se podrán alcanzar los siguientes fines.

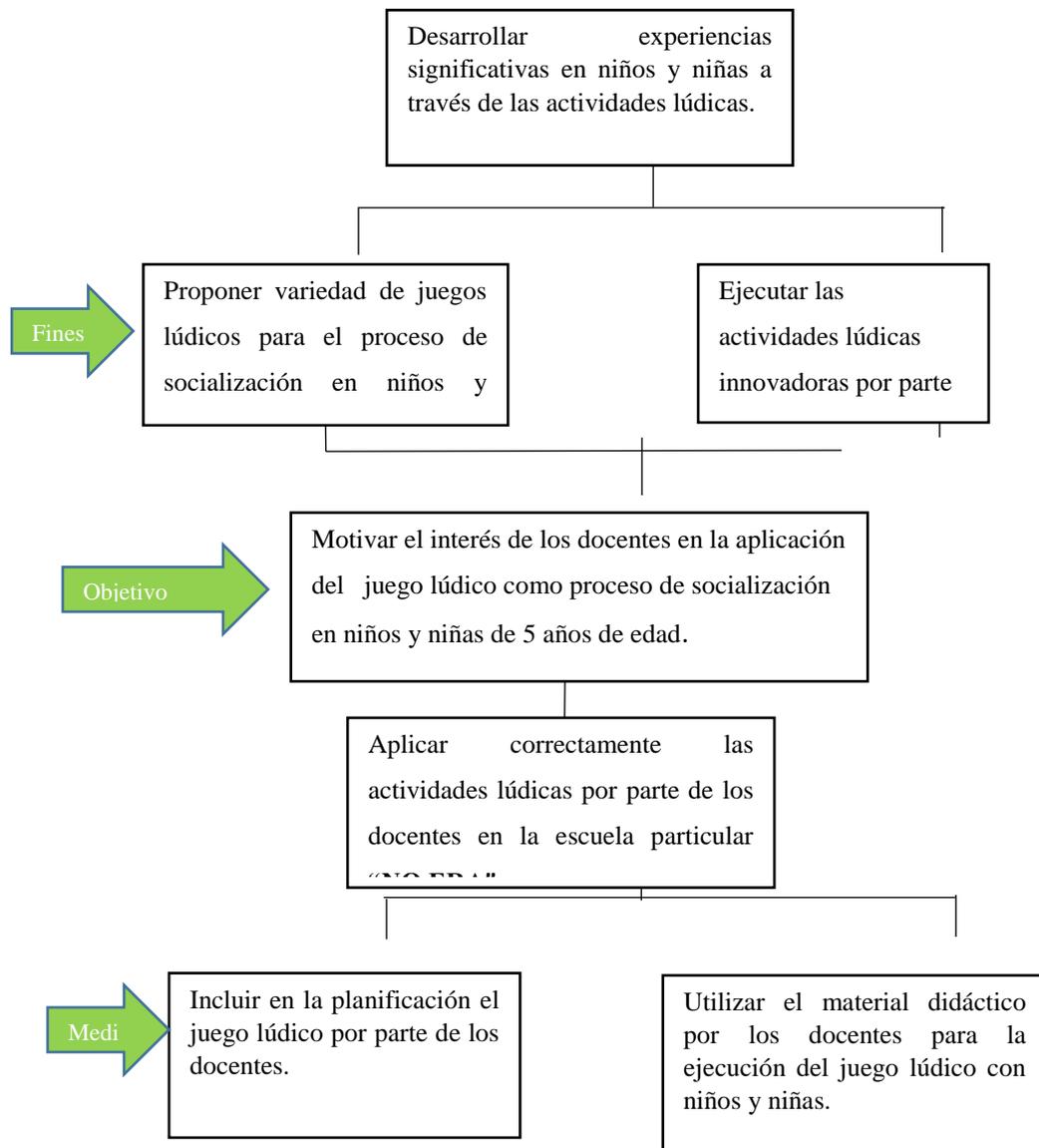
Primer fin: Proponer variedad de juegos lúdicos para el desarrollo y la creatividad de los niños y niñas. Lograr en niños y niñas con un aprendizaje óptimo, dispuestos a participar en las actividades lúdicas, formando estudiantes seguros de sí mismos.

Segundo fin: Ejecutar las actividades lúdicas innovadoras por parte de los docentes. Esta finalidad se da por las actividades lúdicas innovadoras y creativas de los docentes, la cual facilita un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

Tercer fin: Desarrollar experiencias significativas en niños y niñas a través de las actividades lúdicas. Aplicar correctamente estrategias metodológicas en actividades lúdicas para desarrollar, experiencias significativas y la inteligencia cognitiva en niños y niñas, para la enseñanza aprendizaje.

Figura N. 3:

Árbol de objetivos



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Capítulo IV

Análisis de Alternativas

4.01 Análisis Crítico de Alternativas

El análisis de las alternativas, los objetivos específicos se realizarán a través de:

- Impacto sobre el propósito
- Factibilidad Técnica
- Factibilidad Financiera
- Factibilidad Social
- Factibilidad Política

Los objetivos que se han planteado en el presente proyecto, presentan una propuesta para la posible solución del problema encontrado, en el Centro Infantil “ESCUELA PARTICULAR NOVA ERA”.

Como primer punto tenemos: Planificar adecuadamente incluyendo el juego lúdico por parte de los docentes. Este aporte genera que el docente ofrezca de manera diferente las actividades en la que los niños y niñas, explore y experimente con libertad su curiosidad a través del juego lúdico.

En el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango medio alto, se considera que las docentes muestren confianza en los menores en desarrollar las diferentes actividades lúdicas sin temor.

En la factibilidad técnica se establece un rango medio alto ya que se cuenta con las técnicas apropiadas para llevar a cabo este proyecto y cumplir con el objetivo propuesto.

En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto alto ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la escuela particular "NOVA ERA", que impliquen el desarrollo, socialización y ejecución del proyecto.

En la factibilidad social se establece un rango alto ya que la Comunidad Educativa y el Instituto Tecnológico Superior Cordillera tienen el interés en que desarrolle el proyecto para beneficio de niños y niñas.

Por ultimo en la factibilidad política se establece un rango alto, ya que existe interés política en el centro educativo en el desarrollo integral de los niños y niñas mediante una educación de calidad con docentes capacitadas de acuerdo a las exigencias educativas establecidas.

Como segundo punto tenemos: Utilizar el material didáctico por los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, intelectual cognitivo, afectivo en niños y niñas.

En el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango medio alto, se considera que las maestras muestran el interés de buscar la manera apropiada de utilizar el material didáctico sin limitaciones.

En la factibilidad técnica se establece un rango medio alto ya que se encuentra con las técnicas y los materiales necesarios para dar cumplimiento a lo establecido.

En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto alto ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la escuela particular "NOVA ERA", en utilizar el material didáctico para la ejecución del juego lúdico en niños y niñas.

En la factibilidad social se establece un rango alto ya que la Comunidad Educativa y el instituto tecnológico superior cordillera muestran el interés de que los docentes se preocupen en utilizar correctamente el material didáctico en diferentes actividades lúdicas.

Por último en la factibilidad política se establece un rango alto, ya que tiene interés la escuela como política en dar cumplimiento en utilizar el material didáctico en ejecución del juego lúdico en estudiantes.

Como tercer punto tenemos. Aplicar correctamente las actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular "NOVA ERA", este aporte está encaminado a desarrollar conocimientos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, a través de las actividades lúdicas.

En el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango medio alto se considera que los docentes tienen la capacidad de aplicar correctamente las actividades lúdicas.

En la factibilidad técnica se establece un rango medio alto, ya que tiene la implementación necesario para desarrollar nuevos contenidos curriculares.

En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto alto ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la escuela particular "NOVA ERA", en aplicar las herramientas, recursos y procedimientos que permiten construir el conocimiento necesario en los niños y niñas.

En la factibilidad social se establece un rango alto ya que la Comunidad Educativa y el instituto tecnológico superior cordillera, ya que tiene el interés de consolidar los conocimientos en actividades lúdicas.

Por último en la factibilidad política se establece un rango alto, ya que tiene interés la escuela de que los docentes apliquen el proceso del juego como actividad de recreación, mediante una participación activa y efectiva de los estudiantes.

Como cuarto y último punto se encuentra.- Motivar el interés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edad. En este sentido, es preparar el ambiente adecuado, espacios y tiempos, siendo de vital importancia en el desarrollo intelectual en niños y niñas.

En el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango medio alto, se considera en lograr que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño y niña a través de los juegos.

En la factibilidad técnica se establece un rango medio alto, el establecimiento tiene docentes con capacidad de analizar integralmente el proceso pedagógico educativo y herramientas necesarias.

En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto alto ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la escuela particular "NOVA ERA", en aplicar el contenido de enseñanza, así como la forma en que se determine en organizar el proceso pedagógico en desarrollar una preparación adecuada de actividades lúdicas para los estudiantes.

En la factibilidad social se establece un rango alto ya que la Comunidad Educativa y el instituto tecnológico superior cordillera, ya que tienen el interés de que los docentes concluyan cada actividad propuesta, siendo valiosos para lograr una sólida motivación en actividades lúdicas como proceso de socialización en niños y niñas.

Por último en la factibilidad política se establece un rango alto, ya que la institución educativa tiene el interés de aplicar actividades lúdicas con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado en habilidades y potencialidades que estimulen el desarrollo integral en estudiantes.

Tabla N° 3:

Análisis de Alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORÍA
Incluir en la planificación el juego lúdico por parte de los docentes.	4	4	5	5	5	23	alto
Utilizar el material didáctico por los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas.	5	5	4	4	5	23	alto
Aplicar correctamente las actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular "NOVA ERA".	4	4	5	5	5	23	alto
Motivar el interés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edad.	4	4	5	5	5	23	Alto
Total	17	17	19	19	20	92	Alto

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

4.02. Análisis Crítico de la Matriz de Impacto de los Objetivos.

En el análisis crítico de esta matriz de impacto de los objetivos, se examinan los objetivos específicos, a través de:

- Factibilidad de lograrse
- Impacto de género
- Impacto ambiental
- Relevancia
- Sostenibilidad.

Como primer punto tenemos, planificar adecuadamente incluyendo el juego lúdico por parte de los docentes, con una factibilidad de lograrse media alta, en donde los principales beneficiarios son los niños y niñas, serán quienes realicen actividades lúdicas con mayor seguridad y fortalecerán su autoestima, produciendo así un impacto de género medio, en que debe estar incluido el juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas.

En el impacto ambiental con un rango medio alto, en la comunidad educativa se realizara el mejoramiento del espacio físico, en el cual se desarrollara las actividades lúdicas por los estudiantes, que facilitara su integración social, en la relevancia se encuentra un rango medio alto, ya que es necesario buscar estrategias que permitan desarrollar el juego lúdico para un aprendizaje significativo, al final se encuentra la sostenibilidad en donde se halla un rango medio alto, donde se considera que los docentes incluyan las actividades lúdicas como una herramienta de trabajo para

enseñanza aprendizaje. Obteniendo un total de 18 que equivale a una categoría de media alta, lo que indica que el objetivo es realizable.

Como segundo punto tenemos, en utilizar el material didáctico por los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas, con una factibilidad de lograrse media alta, ya que se puede ofrecer la oportunidad de valorar y enriquecer las experiencias significativas, produciendo así un impacto de género medio, ya que las docentes tienen la experiencia necesaria en realizar las actividades lúdicas en espacios abiertos, obteniendo estudiantes participativos y autónomos.

En el impacto ambiental con un rango medio alto, se realizarán experiencias mediante el juego lúdico en donde coordinan el ritmo de sus movimientos, facilitando el desenvolvimiento física y socialmente, en la relevancia se encuentra un rango medio alto, ya que tienen el interés de reunir los recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de habilidades, actitudes y destrezas, al final se encuentra la sostenibilidad en donde se halla un rango medio alto, donde se considera en fortalecer los lazos de armonía a través de la utilización del material didáctico artificial o natural que produce un aprendizaje significativo en los estudiantes. Obteniendo un total de 19 que equivale a una categoría de media alta, lo que indica que el objetivo es realizable.

En tercer lugar tenemos, aplicar correctamente las actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular “NOVA ERA” con una factibilidad de lograrse media alta, ya que se puede crear situaciones a través de actividades lúdicas donde estimulen el desarrollo integral de los niños y niñas, produciendo así un impacto

de género medio, ya que el docente, tiene la capacidad en desarrollar la autonomía y el desenvolvimiento en la aplicación de los juegos lúdicos en infantes.

En el impacto ambiental con un rango medio alto, radica en ampliar las actividades lúdicas donde aprendan a convivir con los demás, favoreciendo así su desarrollo socioemocional, en la relevancia se encuentra un rango medio alto, ya que es necesario buscar diferentes tipos de juegos lúdicos para el desarrollo corporal en los niños y niñas, al final se encuentra la sostenibilidad en donde se halla un rango medio alto, donde se considera en promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje infantil. Obteniendo un total de 18 que equivale a una categoría de media alta, lo que indica que el objetivo es realizable.

Como cuarto y último punto tenemos, motivar el interés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad, con una factibilidad de lograrse media alta, en donde los docentes deben capacitarse en como motivar las actividades lúdicas para llegar con técnicas adecuadas para la enseñanza aprendizaje, produciendo así un impacto de género medio, en que debe incrementar el nivel educativo, es la relación que el niños establece consigo mismo dentro del ambiente.

En el impacto ambiental con un rango medio alto, radica en resolver problemas de cada ser humano con la finalidad de desarrollar el potencial creativo sin dificultades alguna, en la relevancia se encuentra un rango medio alto, ya que es necesario buscar respeto por parte de los docentes en igualdad de género, al final se encuentra la sostenibilidad en donde se halla un rango medio alto, donde se considera, de mejorar la calidad de educación mediante la aplicación correcta de actividades lúdicas en

estudiantes. Obteniendo un total de 18 que equivale a una categoría de media alta, lo que indica que el objetivo es realizable.

Tabla N°. 4:

Matriz de Impacto de los objetivos

Objetivos	Factibilidad de logros	Impacto de genero	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	total	Categoría
Incluir en la planificación el juego lúdico por parte de los docentes.	Los beneficiarios principales son los niños y niñas sobre el aprendizaje del juego lúdico. (4)	El juego lúdico debe ser incluido para el proceso de socialización en los infantes. (4)	Mejoramiento del espacio físico para el área de trabajo de los estudiantes. (4)	Autoridades con interés en resolver el problema del espacio físico. (4)	Docentes asistidos para una adecuada planificación. (4)	(20)	Medio Alto
Utilizar el material didáctico por los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas.	Mejorara el desarrollo de la creatividad a través del juego lúdico en niños y niñas. (4)	Niños y niñas con interés en aprender nuevas actividades lúdicas. (4)	Desenvolvimiento social en el entorno educativo de los infantes. (4)	Pleno goce de los estudiantes en la ejecución de actividades lúdicas. (4)	Fortalece los lazos de armonía entre docentes y estudiantes. (4)	(20)	Medio Alto
Aplicar correctamente las	Desarrollar la autonomía	Docentes con nuevas expectativas	Mejoramiento de los docentes en aplicar	Niños y niñas desarrollan	Docentes que conocen		Medio Alto

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

4.03. Análisis de Diagrama de Estrategias

El diagrama de estrategias de la tabla 4 nos permite conocer sobre las actividades que podemos realizar para poder cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto.

Así vemos que en la finalidad tenemos, niños y niñas experimentan actividades lúdicas, donde los niños ejercitan las actividades que les rodean a la realidad en lo cual posibilitan e desarrollar pensamientos más avanzados para un aprendizaje significativo.

Luego nos encontramos con el propósito que es. Motivar el interés de los docentes en la aplicación del juego lúdico como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edades, es importante que el docente ponga de su parte en relacionar el saber y el saber hacer, ya que teniendo en claro el contenido como metodología alternativa, podrá trabajar en las actividades lúdicas, para alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para lograr buenos resultados en cuanto a una respuesta favorable a nuestros objetivos se cuenta con los siguientes componentes.

1.- Planificar adecuadamente incluyendo el juego lúdico por parte de los docentes, en el cual facilitara el aprendizaje y la construcción de conocimiento para que el estudiante desarrollo el aprendizaje significativo.

2.- Aplicar correctamente las actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular” NOVA ERA”, es necesario aplicar los juegos lúdicos para lograr la confianza, apertura mental y seguridad para razonar y expresar.

3.- Utilizar el material didáctico por parte de los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas, el docente debe dar sentido a estrategias didáctico amenas con una actitud lúdica para que los estudiantes aprendan con gusto.

En el que se proponen las siguientes actividades:

- **Capacitación a los docentes**, permite el aprendizaje mediante el juego con actividades divertidas y amenas en las que puede incluir contenidos que son aprovechados por el docente.
- **Programa para el fortalecimiento curricular**, con este método constructivista lleva acabo la ejecución de las actividades lúdicas.
- **Encuestas sobre la relevancia del tema**, es necesario encuestar a los docentes para saber en qué grado de problemas y necesidades se encuentra la enseñanza-aprendizaje en la institución educativa.

2.- Aplicar correctamente las actividades lúdicas por parte de los docentes en la escuela particular” NOVA ERA”

En el que se formulan las siguientes actividades:

- **Elaboración de una guía de actividades lúdicas:** Es el progreso pedagógico de las instituciones educativas, en lo cual se convierte conocimientos importantes para los infantes.
- **Socialización de la guía mediante un taller:** Es preparar planes y programas para los docentes en desarrollar sus capacidades intelectuales.

➤ **Aplicar el juego tradicional como aporte de socialización en niños y niñas:** Es el proceso de interactuar entre el profesor y los estudiantes, de manera interesante y motivadora.

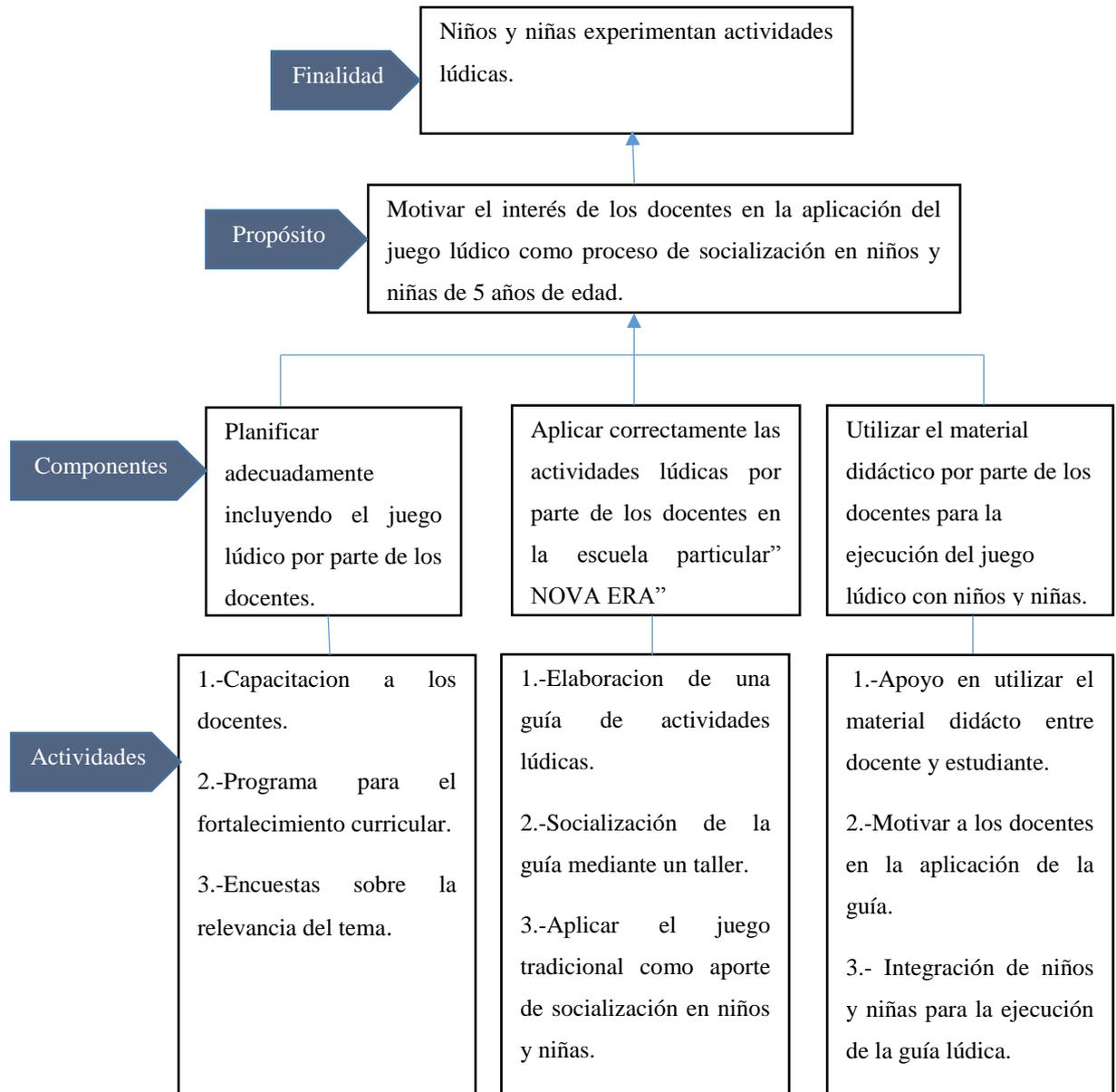
3.- Utilizar el material didáctico por parte de los docentes para la ejecución del juego lúdico con niños y niñas.

En el que se plantean las siguientes actividades:

- **Apoyo en utilizar el material didáctico entre docente y estudiante:** Es el medio que facilita la enseñanza-aprendizaje en la adquisición de habilidades, actitudes y destrezas.
- **Motivar a los docentes en la aplicación de la guía:** Es necesario que el docente tenga interés de un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- **Integración de niños y niñas para la ejecución de la guía lúdica:** Es la aplicación de actividades lúdicas para el proceso de socialización en la enseñanza aprendizajes en los infantes.

Figura N.4. :

Diagrama de Estrategias



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

4.04. Análisis de la Matriz de Marco Lógico

La Matriz de Marco Lógico se realiza con la finalidad de presentar una herramienta que nos posibilita comunicar los objetivos de un proyecto de una manera precisa, su poder es incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores implicados en el desarrollo y ejecución del proyecto y su entorno.

Dentro de la Matriz de Marco Lógico (Tabla N°5) tenemos como finalidad tenemos:

Promover conocimiento acerca del juego tradicional en el desarrollo integral en los niños y niñas de 5 años de edad, en la actualidad es utilizados como herramienta de trabajo aun teniendo en cuenta que existen dentro del programa educativo que permita desarrollar las habilidades motrices.

Los docentes muestran mayor interés por el progreso integral en la enseñanza - aprendizaje de los infantes en la escuela con un 40% desde junio se eleva a octubre con un 60%.permitiendo que los infantes desarrollen las habilidades psicomotora y social, realizando las actividades lúdicas.

El resultado de encuesta realizada a los docentes de la escuela particular "NOVA ERA". Poseen el interés de brindar a los niñas y niñas la oportunidad que desarrollen su personalidad para su integración escolar y social que lo rodea.

Apoyo de las autoridades de la escuela y colaboración de los docentes. Consideran en apoyar en cuanto a la salud y actividad física y el desarrollo integral en los infantes.

El propósito es: Los docentes de la escuela presentan e interés en la mejora del desarrollo de la habilidad y destrezas en el aprendizaje. En aplicar sus conocimientos en solución de problemas, aumentando su autonomía y capacidad para interactuar con los demás.

Maestros dispuestos a brindar mayor entusiasmo en la ejecución acciones cotidianas a través del juego tradicional con un 40% desde junio se eleva a 60% hasta octubre. Han realizado actividades lúdicas en un ambiente natural ya que generan libre y espontaneo para el aprendizaje del infante.

Registro estadísticos en base a las encuestas realizadas a docentes en la escuela. Con trabajo real y un objetivo claro en estimular el desarrollo integral en el proceso infantil, expresando ideas y sentimientos.

La actividad en el desarrollo de la habilidad en la educación de aumentar nuevas estrategias innovadoras. Favoreciendo el desarrollo cognitivo a través del juego, mediante movimientos, velocidad dirección para un aprendizaje significativo del infante.

En los componentes:

Primer componente: Adecuada utilización de una guía de actividades lúdicas para desarrollar el juego tradicional en los infantes. El juego tiene como importancia con fines pedagógicos y efectos positivos en orientar en sus necesidades e intereses individuales.

Los docentes deben estar actualizados sobre las metodologías de trabajo que se debe incorporar para mejorar la enseñanza es por ello que el 40% conocen sobre el juego

tradicional en mes de septiembre a octubre se eleva a 90%. Ya que los docentes conocen de esta temática pueden desarrollar sus propias actividades con los niños y niñas.

Lista de asistencia a taller y capacitaciones. En el cual permiten la ejecución de la guía de actividades lúdicas relacionada con los juegos tradicionales para la enseñanza- aprendizaje en los infantes.

Mediante el uso de destrezas a través del juego es despertar el interés de los infantes en adquirir mejor los conocimientos. Asegurar la participación de los factores relacionados con su formación para la vida y el desarrollo integral en los infantes.

Segundo componente: Promover el interés en los docentes acerca de actividades lúdicas relacionada al juego tradicional para el desarrollo de diferentes destrezas en los menores. La responsabilidad en la formación del niño y niña dándole la oportunidad de satisfacer sus necesidades e interés a través de experiencias.

Las docentes muestran respeto por las individualidades en desarrollo de los menores con un 40 % desde junio a octubre se ha elevado a 90%. Permitiendo el desarrollo integral, la cual permite en preparar para vivir en sociedad y estimular sus habilidades y potencialidades.

Evaluación luego de la socialización de la guía de actividades lúdicas, mediante el juego tradicional. Favoreciendo el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas brindando algunas oportunidades al momento de ejercitarse.

Es importante incorporar el juego tradicional como proceso de socialización en el aprendizaje en los menores. Adquiriendo una serie de hábitos y destrezas en el desarrollo motriz del infante.

En el tercer y último componente: La correcta aplicación del juego tradicional mediante una guía de actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje. Se considera una etapa muy importante, adquiriendo conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio e iniciativa en los menores.

Las docentes muestran el interés de aplicar el juego tradicional como metodología de trabajo en la enseñanza.- aprendizaje el 40% desde junio a octubre se ha elevado a 90%. Es necesario valorar los juegos que realizan los niños y niñas, animando su esfuerzo y reconociendo las habilidades en el aprendizaje.

Registro estadísticos en base a las encuestas realizadas a docentes en la escuela. La educadora tiene el interés de realizar actividades lúdicas relacionadas a los juegos tradicionales de forma coordinada.

Mediante la aplicación de una de actividades lúdicas pretenden mejorar el aprendizaje en los infantes de 5 años de edad. Para la identidad y diferencia personal a través de sus valoraciones favoreciendo el crecimiento y la identidad cultural e los niños y niñas.

Tabla N. 5:

Matriz de Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FINALIDAD	Los docentes muestran mayor interés por el progreso integral en la enseñanza -aprendizaje de los infantes en la escuela con un 40% desde junio se eleva a octubre con un 60%.	El resultado de encuesta realizadas a los docentes de la escuela	Apoyo de las autoridades de la escuela y colaboración de los docentes
Promover conocimiento acerca del juego tradicional en el desarrollo integral en los niños y niñas de 5 años de edad.			
PROPÓSITO	Maestros dispuestos a brindar mayor entusiasmo en la ejecución acciones cotidianas a través del juego tradicional con un 40% desde junio se eleva a 60% hasta octubre.	Registro estadísticos en base a las encuestas realizadas a docentes en la escuela.	La actividad en el desarrollo de la habilidad en la educación de aumentar nuevas estrategias innovadoras.
Los docentes de la escuela presentan e interés en la mejora del desarrollo de la habilidad y destrezas en el aprendizaje			
COMPONENTES	Los docentes deben estar actualizados sobre las metodologías de trabajo que se debe incorporar para mejorar la enseñanza es por ello que el 40% conocen sobre el juego tradicional en mes de septiembre a octubre se eleva a 90%.	Lista de asistencia a taller y capacitaciones	Mediante el uso de destrezas a través del juego es despertar el interés de los infantes en adquirir mejor los conocimientos.
1.- Adecuada utilización de una guía de actividades lúdicas para desarrollar el juego tradicional en los infantes			

<p>del juego tradicional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientaciones a los docentes acerca del tema ➤ exposición de la información acerca del juego tradicional para el desarrollo integral del niño y niña. ➤ Elaboración de la información de una guía de actividades lúdicas a través del juego tradicional para mejorar las destrezas en los docentes. 	<p style="text-align: center;">Aportaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aportaciones de las docentes del centro infantil ➤ Aportaciones de la directora de la escuela en el proyecto 	<p>asesoramiento.</p>	
---	--	-----------------------	--

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Capítulo V

Propuesta

5.01.01 Antecedentes

En la Escuela Particular “NOVA ERA” se ha evidenciado que las docentes no tienen el conocimiento adecuado, sobre la aplicación del juego tradicional como proceso de socialización en los niños y niñas, además no cuentan con el apoyo necesario de la institución, en el cual se necesita la capacitación permanente del maestro, por lo cual manifiestan una gran impaciencia en la ejecución de actividades lúdicas llevadas a cabo por los menores quienes demuestran miedo e inseguridad a la vez en sus actividades.

Por lo tanto se ha planteado el presente propuesta, con varias actividades lúdicas como posibles soluciones ante la problemática encontrada en la Escuela Particular “NOVA ERA”, en el que no se encuentra información alguna sobre el tema.

Según (Armendariz, 2013) Menciona que es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Según la autora los juegos tradicionales son importantes en recordar la vivencia de nuestros antepasados, ya que es aplicable e incluso es adaptable a nuestra realidad y se puede utilizar como recurso importante para enseñanza aprendizaje ya que desarrolla la capacidad intelectual en los infantes.

5.01.01 Datos informativos

Nombre de la institución: Escuela Particular “NOVA ERA”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Calderón

Dirección: Av. Carlos Mantilla y Pasaje. El Placer Lote 261 (Vía San Juan De Calderón)

Teléfono: 2031268 / 0995830546

Email: centro-educativo-novaera@hotmail.com

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Particular

Modalidad: Presencial

Jornadas: Matutina

Número de estudiantes: 120

Número de docentes: 7

Autoridad máxima: Lcdo. Luis Taco

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APOORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR “NOVA ERA”, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

5.01.02 Reseña histórica

La historia de la escuela particular “NOVA ERA” tiene su nombre en el año 2005 por Lic. Luís Taco ya que él le había comprado un lote de terreno de 100 metros para que se pueda construir la escuela ubicado en calderón ya que viendo las necesidades que la comunidad tenía por el motivo que los padres no tenían los recursos económicos, la escuela habría sus puertas con una pensión cómoda y accesible para los padres de familia.

Fue así que Lic. Luis Taco se encargó de construir la escuelita haciendo un de una institución de prestigio y enseñanza con amor respeto y valores, se encargaron de administrar Lic. Luis Taco de la escuela, contratando personal capacitados para que puedan atenderles a cada niño y niñas formando a los alumnos por edades comprendidas que eran de 4 a 5 años de edad conformados desde inicial hasta séptimo de básica .

Los primeros maestros que impartieron docencia en esa época fueron: Natividad muzo, María Conejo, Roció Álvarez, Mercedes Acero, las cuales demostraron mucho interés en su desempeño laboral en el centro infantil donde empezó con 25 niños y niñas pero con el pasar del tiempo tuvieron que construir más aulas porque se aumentó la cobertura de los niños y niñas a un número de 25 infantes.

En la actualidad en la escuela cuenta con 120 niños y niñas, 7 docentes y una directora , en las cuales contamos con docentes capacitadas para trabajar con los infantes, teniendo espacios adecuados para trabajar con cada uno de los niños y niñas

de acuerdo con a la edad. También existe atención integral que ofrecen los servicios de cuidado, educación y orientación a los niños y niñas, logrando altos niveles de aprendizajes en un ambiente adecuado, respetando las características y necesidades individuales de cada uno de ellos.

5.01.03 Objetivos

Objetivo general

Elaborar una guía de actividades lúdicas como proceso de socialización que les ayude a descubrir nuevos conocimientos mediante diferentes estrategias para enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.

Objetivos específicos:

- Aplicar una encuesta a los docentes de la institución para caracterizar los tipos de actividades lúdicas que se van a utilizar con los niños y niñas, en el proceso de socialización.
- Aplicar los conocimientos de la investigación con el fin de reforzar el proceso de socialización en los estudiantes y fomentar teóricamente las actividades que se plantean en la guía.
- Demostrar sus capacidades intelectuales y creadoras en el proceso educativo a través de la socialización de la guía de actividades a los docentes.

5.01.04. Justificación

A través de esta guía se pretende demostrar la importancia del juego tradicional como estrategia dentro del proceso de socialización del niño y niña, incorporando diferentes actividades lúdicas ya que es importante demostrar la contribución del juego en el desarrollo integral de los infantes.

Con las actividades lúdicas se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico que transforma en autoconfianza e incrementa la motivación, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, en el cual desarrolla las destrezas y las habilidades motrices.

La actividad lúdica en la educación inicial es fundamental, en el cual se convierte en un gran instrumento socializador, a través de experiencias tempranas de imaginación espontánea natural y eficaz, esto nos permite en buscar alternativas pedagógicas, creativas e innovadoras que fortalecen la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Las actividades lúdicas permiten a los infantes a desarrollar su capacidad cognitiva y social, por lo tanto aumenta la autoestima en cada uno de ellos, a través del juego ya que permite la socialización y la colaboración entre sus compañeros para el desarrollo integral en los niños y niñas.

La importancia de realizar la propuesta es expresar el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje proporcionando la oportunidad de construir su propio concepto, ya que permiten a los niños y niñas desarrollar diferentes capacidades de

movimientos logrando la coordinación, el descubrimiento, la exploración y al mismo tiempo el interactuar, ya sea con el mundo que les rodea, como el ambiente, con las personas y seres que en el habitan.

El juego tradicional como tal es de gran importancia como proceso de socialización ya que la formación de la identidad personal de las niñas y niños, se construye a lo largo de la vida, esto exige cambios constantes que permitan mejorar día a día, en el cual se puede combinar sus capacidades físicas y psicológicas para fortalecer su desarrollo integral de los infantes.

Las actividades lúdicas favorece la adaptación emocional, interactúan con los compañeros en el juego lúdico perdiendo el miedo, ayudando al desarrollo motriz, también facilita la autonomía y el respeto, en la creación y realización del juego, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y resolver problemas con sus compañeros.

El juego lúdico es de gran importancia ya que es una forma natural de aprendizaje, permite que los seres humanos se relacionen con las personas y conocen el medio que los rodea, ya que expresan sus necesidades, sentimientos e ideas con otros niños y niñas de esta manera aprende normas y límites con los demás, para su desarrollo afectivo, físico y social en los infantes.

5.01.05. Marco Teórico

El juego

(Jean Piaget, 1956) Establece que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoria motriz, simbólica o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Según el autor menciona que el juego es importante en el desarrollo cognitivo, en el cual crece una series de factores sociales que constituye un elemento básico en la vida del niño y niña que necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades para el aprendizaje y desarrollo integral de los infantes.

Lev Semyónovich Vygotsky (1924) Establece que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Según el autor menciona que el juego es una necesidad de reproducir en hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas las cuales las podrá dominarlas o adaptarse a ellas en un lapso de tiempo, siendo un instrumento necesario, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, para la educación de los infantes.

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. (Gomez, 2013)

Según el autor define que el juego es importante para el desarrollo del niño y niña por lo cual debe ser libre y espontáneo, experimentan emociones, alegría y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos hacia fines educativos para conseguir el máximo beneficio en situaciones cotidianas.

Tipos de juegos

Juegos psicomotrices

Los juegos de movimientos desempeñan una función fundamental en el desarrollo global del niño/a, tanto en el desarrollo físico y psíquico, en esta edad a más de ser un excelente medio educativo y más aún si hablamos de psicomotricidad; le proporciona un óptimo desarrollo en la evolución del niño/a. (Papalie, 2005)

Según el autor menciona que los movimientos en la etapa e infantil son importantes en ya que proporciona habilidades motrices e intelectuales en los infantes para un adecuado desarrollo físico e integral.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo. (Recursos y Comprensión Infantil, 2011)

Según el artículo menciona que como educadores/ras debemos tomar en cuenta algunos aspectos importantes sobre cómo la correcta aplicación de los juegos en el momento de enseñanza aprendizaje, para que esto sea productivo y evolutivo en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Juegos Sociales:

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño.

El desarrollo de las habilidades motoras debe mucho al juego sensorio motor; y el desarrollo cognoscitivo al juego imaginativo. Por la misma razón, algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social. (Recursos y Comprensión Infantil, 2011)

Según el artículo menciona que los juegos sociales se relacionan con fantasías, soledad que se inventan los infantes en el momento de crear juegos. En el cual se realizan actividades lúdicas en grupo que faciliten en los niños y niñas que cooperen con

otros menores, por lo cual ayude al proceso de socialización para un adecuado aprendizaje.

Juegos afectivos – emocionales:

Es así como señalan, Ordóñez, M. Tinajero, A. (1998).pág., 98, “el niño y la niña construyen su personalidad y autoestima a través de un proceso constante de interacción, con sus padres y demás personas más cercanas. La variedad de estímulos y la calidad de interacciones, especialmente con papá y mamá, promoverán el desarrollo de un niño inteligente y feliz.”

Según el autor menciona que esta clase de juegos ayuda los niños que trabajen en grupo y se relacionen con los demás diferenciando emociones afectivos en el cual es beneficioso su autoestima en aceptar tal como es.

Beneficios del juego

El papel del juego en el jardín de infantes Zapata (1990) acota que el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Según el autor menciona que el juego es beneficioso en la etapa preescolar ya que es importante para el desarrollo cognitivo del niño y niña, mientras juegan tiene el interés de aprender nuevas cosas, aumentando la memoria y enriqueciendo de nuevas palabras.

¿Por qué los niños deben jugar?

Sigmund Freud, el padre del psicoanálisis, decía que cuando los niños juegan se comportan como poetas pues crean su propio mundo, o mejor aún, reordenan las cosas ya existentes en una forma que les agrada y les divierte. Esta descripción de Freud acerca de una de las actividades más naturales e inherentes de la etapa de la infancia aporta de entrada uno de los beneficios del juego: es una de las fuentes más ricas de creatividad.

Incluso, los expertos en el tema coinciden en que el juego estimula la imaginación y es uno de los medios de socialización más primarios que los pequeños encuentran al empezar a relacionarse con el ambiente que les rodea. Es el método utilizado por los niños para aprender acerca de su mundo y el canal con el que establecen los primeros lazos de confianza, de seguridad y de amistad con su entorno. (Jalvis, 2013)

Las actividades lúdicas son importantes en la etapa de la niñez ya que ellos asimilan de la mejor manera y esto debe ser aprovechado por los educadores impartiendo la enseñanza aprendizaje en los infantes, estableciendo una comunicación adecuada de forma positiva para el desarrollo afectivo social en los estudiantes.

Las características del juego

- Se hace simplemente por placer.
- Es elegido libremente.
- Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.
- Favorece el desarrollo social y la creatividad.
- Se halla en la base misma de la cultura. (Ofele 1. , 1995)

Juegos tradicionales

Según Maestro (2005) 4, los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Según el autor define que los juegos tradicionales se ha ido transmitiendo de generación en generación, sobre estas actividades tiene un desarrollo motor, muy importante y necesario en la sociedad, fortaleciendo la convivencia entre los niños y niñas de forma natural y espontánea en la socialización de actividades lúdicas.

Para Ofele (2006)⁵ , al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de

abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Según la autora menciona que los juegos tradicionales son típico de la región misma, en el cual es de gran importancia en mantener vivos estos juegos. A través de actividades lúdicas podemos transmitir a los niños y niñas características, valores, en respetar su cultura y región donde habitan, siendo múltiples los juegos tradicionales.

"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." (Trautmann, 1995)

El autor menciona que los juegos tradicionales forma parte del aprendizaje en los niños y niñas en los sectores urbanas y rurales.

Revivir los Juegos Tradicionales

(Maestro, 2005) Destaca que ellos y ellas son un cúmulo de experiencias, un foco de atención, sabiduría y aprendizaje. A través de ellos se pueden rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos:

Según el autor mencionado que los juegos tradicionales es una herramienta de enseñanza- aprendizaje, a través de actividades lúdicas, desarrollando la memoria, concentración y atención en los infantes.

Características de los juegos tradicionales

- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto. (Ofele 1. , 1995)

Beneficios del juego

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto. Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales. (Guevara, 2013)

Algunas recomendaciones para organizar juegos educativos

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos.
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización.
- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.
- Establecer y discutir las normas de comportamiento que regirán al grupo durante el juego.
- Elaborar los manuales que orienten la actividad tanto de los participantes como de los organizadores del juego.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciarlo.
- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.
- Reforzar lo aprendido a través del juego. Una manera de hacerlo es por medio de las actividades integradas que pudieran obligar a los participantes a reflexionar sobre las experiencias.

- Considerar, observar, medir y evaluar algunos rasgos de la personalidad de los jugadores que pudieran estar presentes en el desarrollo de la actividad.
- Evaluar los resultados parciales y finales en función de los aprendizajes obtenidos. (Burgos Beatriz, 2008)

Tipos de juegos tradicionales

LA RAYUELA

Nadie sabe cómo, dónde o cuándo se originó este juego, que se da en lugares tan lejanos y de tradición cultural tan diversa como España y Birmania, Holanda y China. Una de las representaciones más antiguas que ha llegado a nosotros es la que aparece dibujada en el suelo del foro romano; pero, desde luego, el juego tuvo más fortuna que sus jugadores, y consiguió extenderse más de lo que jamás lograran las fronteras de aquel vasto Imperio, ni aún en los sueños más ambiciosos de un Trajano. En esencia se trata de recorrer un intrincado y difícil camino a través de cuadros trazados en el suelo, sobre uno o ambos pies, llevando un tejo o piedra que, bien es lanzado con la mano, bien es empujado con el pie de un cuadro a otro. Los estudiosos han visto en la Rayuela un camino iniciativo que va de la Tierra a! Cielo y regresa a la Tierra, un eco olvidado de iniciaciones en un misterio religioso, no falta quien encuentra en ella una representación del laberinto, ni quien cree descubrir un secreto cifrado de remotas sabidurías. (Historia de la Rayuela, 2014)

- Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en formas diferentes.
- Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera.
- Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido. (Guevara, 2013)

Según el artículo menciona que la rayuela no se sabe de dónde provino específicamente, es un juego divertido que ayuda a desarrollar la capacidad mental y el aprendizaje a través de actividades lúdicas fortaleciendo el desarrollo integral en los menores.

LA COMETA

El origen de las cometas se sitúa en China, donde eran fabricadas de seda por ser mucho más barato. Esto ocurrió unos siglos antes de Cristo, y sus usos eran religiosos, místicos y rituales; después se fue extendiendo por el resto del mundo donde fue adquiriendo una gran variedad de modelos y formas y fue sufriendo un proceso de adaptación y transformación de su uso. Finalmente llegó a Europa en la edad Media, por medio de las rutas comerciales como un objeto curioso lleno de misterio y leyenda. Y se hizo popular en el siglo XVIII.

- Este juego consistía en una determinada época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra.
- Los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las famosas cometas.

-
- Lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto. (Guevara, 2013)

EL TROMPO

Ha sido uno de los juegos tradicionales más populares y extendidos en Latinoamérica, Japón y Europa, aunque ha sido sustituido paulatinamente por los juegos de nueva generación. Sin embargo, gracias a la aparición de otros tipos de peonzas como la Beyblade o el Levitron, aún posee cierta vigencia en el mercado y se ha desarrollado toda una plataforma en torno a él que desarrolla desde los trucos clásicos hasta elaborados freestyles de competición. (Malumbres, 2010)

- Juego que consistía en hacer girar el trompo
- Coger con la mano y mientras "baila" el trompo
- tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego. (Guevara, 2013)

Según el autor menciona que los juegos tradicionales se han extendido por toda Latinoamérica y Europa y se han transmitido de generaciones en generación .siendo modificadas y elaboradas de diferentes maneras.

LA CUERDA

- El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.

- El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.
- Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo.

Recomendación

- Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador.
(Guevara, 2013)

Según la autora mencionada que el juego de la cuerda consiste en realizar fuerza entre dos equipos participantes, es la unión y trabajo en equipo que llega ser el ganador.

LA SOGA

- El juego que consistía en que dos personas cogía de los extremos de la sogá para hacerlo girar mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.
- Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada.
- Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. (Guevara, 2013)

AGUA DE LIMÓN

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

Agua de limón, Vamos a jugar

El que se queda solo, Solo se quedara

Hey en grupos de 2, 4, 6, 9 etc.

La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula. (Armendariz, 2013)

Según la autora menciona que en la ronda agua de limón deben interactuar con los compañeros y compañeras siguiendo el ritmo de la canción, además aprende a hablar correctamente, perdiendo el miedo ante los demás.

LOS ENSACADOS

- Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias.
- Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.
- Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz, coordinación y agilidad. (Guevara, 2013)

Según la autora menciona que el juego de los ensacados es divertido y espontaneo e interesante, a la ves desarrollando la destreza motriz, coordinación y la agilidad en los niños y niñas.

LAS CANICAS O LAS BOLAS

- Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea.
- A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo.
- El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tinar la canica. (Guevara, 2013)

Según la autora menciona que el juego de las canicas o las bolas juegan respetando el turno y de acuerdo a la distancia esto permite desarrollen la puntería, agilidad y la concentración en los infantes.

LAS ESCONDIDAS

- Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden.
- Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego. (Guevara, 2013)

Según la autora menciona que el juego de las escondidas es divertido e interesante, permitiendo que los menores desarrollen la memoria y la concentración, través de este juego adquieren la unión y la perseverancia que hace la fuerza.

La socialización

1. Concepto de Socialización

Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

(Socializaion y Desarrollo Social, 2011)

La socialización es un proceso que viene desde la niñez hasta la adultez pero esto debe adaptarse a distintos cambios ya sea culturalmente y social que ejerce cada persona desarrollando las diferentes, habilidades y conocimiento de los individuos.

2. Tipos de Socialización

1. Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

2. Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el

aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía. (Socializaion y Desarrollo Social, 2011)

La Socialización como Proceso

Puede decirse que el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesita la ayuda de los demás. Ese ser social, además, se va haciendo poco a poco a través de la interacción con los otros, en un proceso continuo de socialización. (Yubero Santiago, 2012)

Según el autor menciona que desde el nacimiento se relaciona con las demás persona esto es un vínculo social que se va desarrollando desde la niñez hasta la adultez con independencia y autonomía y adaptándose a diferentes cambios en la sociedad.

La perspectiva socio-cultural considera la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización y en este sentido, uno de sus principales propósitos es que el individuo forme parte de los grupos sociales. (Andrade y Strauss, 1998)

Según el autor menciona que deben adaptarse a las diferentes culturas y costumbres que tiene cada grupo social con el propósito de desarrollar culturalmente y socialmente en la sociedad.

Actividades lúdicas

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Las habilidades motrices básicas y su importancia en educación infantil

La motricidad o actividad física es fundamental para los niños porque no solo les ayuda a crecer sanos en el aspecto físico, sino también a desarrollarse cognitiva, emocional y afectivamente, permitiéndoles entender su cuerpo, las posibilidades que ofrece, cómo expresarse y cómo relacionarse con el entorno. (Habilidades Motrices, 2012)

Según el artículo menciona que la actividad física es importante para el desarrollo físico y cognitivo en los infantes ya que permite una mejor enseñanza-aprendizaje de nuevos conocimientos a través de actividades lúdicas.

Área Cognitiva: Implica el desarrollo de habilidades preceptivas visuales y auditivas, memoria, conceptos aritméticos y razonamiento.

Área de Lenguaje: Atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, ajuste social, expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad y destreza, favoreciendo su desarrollo integral. (Habilidades Motrices, 2012)

Según el artículo menciona que las diferentes habilidades están relacionadas con el área cognitiva y el razonamiento, mediante el área de lenguaje permite la expresión de emociones alegrías ya que favorece en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Características del Niño Preescolar

- Las características más resaltantes del niño preescolar son:
- Crecimiento Físico:
- El crecimiento estatural del niño se hace regular durante toda la edad preescolar.
- Desarrollo Psicomotor:
- Logra dominios de la integración perceptiva motriz, coordinación óculo manual, y el dominio del espacio.

5.02. Descripción de la herramienta o metodología que propone como solución.

5.02.01. Metodología

Enfoque de investigación

El actual proyecto presentan temas relacionados en aplicar el juego tradicional como aporte de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad, siendo de gran importancia en las diferentes habilidades y destrezas, a través de los juegos lúdicos desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la capacidad de comprensión y expresión en los diferentes movimientos corporales, para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje por medio de las actividades lúdicas creativas sin crear miedos en los infantes, mediante la capacitación docente y la presentación de una guía de

actividades lúdicas que servirá a los docentes para el planteamiento de objetivos de una forma apropiada de los menores.

Contribuyendo en el desarrollo afectivo, social e integral del niño y niña en la edad preescolar, donde participan activamente en las actividades lúdicas promoviendo la autonomía y solución de problemas que se presentan en la vida cotidiana en los infantes.

5.02. Descripción de la herramienta o metodología que propone como solución.

5.02.02. Método

Método inductivo

Este método hace posible el paso de los hechos particulares a los principios generales, se puede distinguir cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

Métodos particulares -método descriptivo

Consiste en describir el estado actual de casos , hechos fenómenos , personas o cosas , explicando sus distintas partes , cualidades , propiedades , no solo por sus tributos , sino más bien dando una idea completa del contexto , interpretando en forma real o lo que investiga

Los estudios descriptivos raramente involucran experimentación, ya que están más preocupados con los fenómenos que ocurren naturalmente que con la observación de situaciones controladas. Este método tiene como objeto evaluar ciertas características

de situaciones particulares en uno o más puntos del tiempo y catalogar o caracterizar el objeto de estudio aplicado en la recolección y tabulación de datos.

Método Científico

Esta aplicado en todo el proceso del proyecto porque se descubrió y demostró los conocimientos que la ciencia ha formulado de manera sistemática con la finalidad de demostrar la verdad y determinar la solución del problema planteado .

Deductivo

Con este método nos ayudó a descubrir la importancia de aplicar el juego tradicional en el desarrollo de los niños y niñas de 5 años de edad, partiendo de lo general o lo particular, elaborando esquemas del tema planteado así también de conclusiones y recomendaciones.

Bibliográfica.

Debido a que la investigación cuenta con un soporte teórico, el mismo que se ha obtenido de información recopilada de libros, revistas y páginas de internet. Además se integró información de documentos y actas encontradas en el lugar donde se realizara la socialización del proyecto.

De Campo.

Las investigaciones de campo son realizadas en el lugar mismo en donde se realizara la socialización de la guía, es decir en donde se detectó el problema, esta investigación se realiza con la finalidad de aportar a una mejora en la calidad de vida de los beneficiarios directos, estableciendo una interacción entre los objetivos de estudio y la actualidad en la que desarrollan las actividades en dicho lugar.

5.02.03. Técnicas

La técnica que se ha utilizado en el presente proyecto es la encuesta, en la cual se ha planteado 10 preguntas de opción múltiples, para establecer el nivel de conocimiento de los docentes en aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad, en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la aplicación de una guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes.

Estas encuestas nos permiten conocer unas de las problemáticas que existen en la escuela particular "NOVA ERA" brindar una propuesta de solución que genere en los niños y niñas de 5 años de edad para el desarrollo integral, mediante la presentación de esta guía los docentes podrán aplicar el juego tradicional en los infantes.

5.02.04. Participantes

Población

En la escuela particular "NOVA ERA" está conformado por un grupo de 15 docentes más su personal de apoyo de una psicóloga y trabajadora social, en la ciudad de Quito 2016.

Tabla N.1:

Escuela particular "NOVA ERA"

Escuela Particular "NOVA ERA"			
Secciones	Encuestados – Docentes	Encuestadora- Maestra	Total
Personal Docente	15	1	16

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Muestra de estudio

Se ejecutó una encuesta a 15 docentes en la Escuela Particular "NOVA ERA" cuyo objetivo es conocer como desarrollan las habilidades y destrezas en niños y niñas de 5 años de edad mediante las actividades lúdicas.

Los resultados se procesaron con el conteo individual de cada uno de los indicadores a evaluarse luego se procedió a sacar el porcentaje de cada pregunta, los cuales constan en los gráficos estadísticos cuyos resultados ha permitido a realizar la interpretación y análisis de los mismos. Las encuestas fue analizada cada pregunta y se hizo una síntesis de sus respuestas.

5.02.05. Análisis de interpretación de datos

Tabulación de datos de la encuesta, antes de la socialización de la guía.

Tema: Aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad.

1.- ¿Usted cree que los juegos tradicionales favorecen en la actividad física en niños y niñas de 5 años de edad?

Tabla N.6

Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	7	46.6%
NO	8	53.35%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 53% de las docentes encuestadas consideran que los juegos tradicionales favorecen en la actividad física en niños y niñas de 5 años de edad, mientras que el 46% cree que no. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia del juego tradicional ya que les ayuda a los niños y niñas en la parte cognitiva entre otras.

2.- ¿Cuál cree que es el grado de importancia del juego tradicional en los niños de 5 años de edad, tomando en cuenta que el 1 es bajo y 5 es alto?

Tabla N.7

Valoración de la pregunta 2

Frecuencia	Valoración	Puntaje
1	1	6.6%
2	4	26.6 %
3	3	20%
4	3	20%
5	4	26.6%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.7 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 6% de las docentes encuestadas cree que el grado de importancia del juego tradicional es de nivel de 1 en los niños de 5 años de edad, mientras que el 26% considera en nivel 2 y el 20% en el nivel 3, el 20% en nivel 4, finalmente el 26% en el nivel 5. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia del juego tradicional porque los docentes están en una escala de nivel 3 y 4 que consideran que la importancia de los juegos tradicionales, no es relevante.

3.- ¿Cuántos juegos tradicionales conoce para la socialización del aprendizaje del niño y niña?

Tabla N.8

Valoración de la pregunta 3

Frecuencia	Valoración	Puntaje
Ninguno	0	0 %
Un juego	3	20%
2 a 5 juegos	7	46,6%
Más de 5 juegos	5	33,3%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.8 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 0% de las docentes encuestadas conocen juegos tradicionales para la socialización del aprendizaje del niño y niña, mientras que el 20% conoce un juego y el 46 % 2 a 5 juegos, finalmente el 33 % conoce más de 5 juegos. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales porque los docentes no tienen conocimiento de algunos juegos tradicionales para la socialización del niño.

4.- ¿Realizas juegos tradicionales con sus alumnos?

Tabla N.9

Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	4	26,6%
NO	11	73,3%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.9 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 26 % de las docentes encuestadas Realizas juegos tradicionales con sus alumnos, mientras que el 73 % no realiza ninguna actividad. Por lo que se hace indispensable dar a conocer sobre los juegos tradicionales a través de una guía ya que no realizan juegos tradicionales con sus alumnos.

De responder si en la pregunta anterior ¿Qué juegos tradicionales ha socializado con sus alumnos?

Tabla N.10

Valoración de la pregunta 5

frecuencia	Valoración	Puntaje
La rayuela	5	33,3%
Las canicas	7	46,6%
El trompo	3	20%



Figura N.10 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 33% de las docentes encuestadas conocen a la rayuela como un juego tradicional, mientras que el 46 % conoce a las canicas y el 20 % al trompo. Dándonos a conocer que es importante de proporcionar una guía de actividades lúdicas basados en juegos tradicionales que apoyen la socialización de los niños.

5.- ¿Cree que una causa de la poca práctica del juego tradicional en la escuela es el aumento del uso de la tecnología?

Tabla N.11

Valoración de la pregunta 6

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Si	7	46,6%
No	4	26,6%
talvez	4	26,6 %

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.11 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 46 % de las docentes encuestadas Cree que una causa de la poca práctica del juego tradicional en la escuela es el aumento del uso de la tecnología, mientras que el 26 % cree que no, finalmente el 26 % considera que sería una causa. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales porque la tecnología es un factor que influye en la poca practica de los juegos tradicionales en los niños.

6.- ¿Qué juegos tradicionales conoces para desarrollar la destreza motriz en los infantes?

Tabla N.12

Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valor	Porcentaje
trompo	2	13,3%
chapas	2	13,3%
comba	2	13,3%
rayuela	2	13,3%
canicas	2	13,3%
cartas	3	20%
Otros	2	13,3%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.12 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 13 % de las docentes encuestadas conoce el trompo como juego tradicional para el desarrollo de la destreza motriz en los infantes, mientras que el 13% conocen al juegos chapas, el 13 % a comba; otro 13 % la rayuela de igual manera el 13 % a las canicas, el 20 % a las cartas finalmente el 13 % a otros juegos, por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales porque los docentes tienen que aplicar juegos tradicionales en los niños y niñas para apoyar el desarrollo motriz.

7.- ¿Las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo afectivo, físico, y social en los menores?

Tabla N.13

Valoración de la pregunta

Frecuencia	Valor	Porcentaje
si	10	66,6%
No	3	20%
talvez	2	13,3%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.13 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 66% de las docentes encuestadas consideran que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo afectivo, físico, y social en los menores, mientras que el 20% cree que no, y finalmente el 13 % talvez lo creen. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales porque ayudan a los niños en el desarrollo afectivo, físico y social en los menores.

8.- ¿Usted está de acuerdo con el autor Jean Piaget, que menciona que el juego forma parte de la inteligencia en los niños y niñas?

Tabla N.14

Valoración de la pregunta 9

Frecuencia	Valor	Porcentaje
si	8	53,3%
No	3	20%
Tal vez	4	26,6%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.14 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 53 % de las docentes encuestadas están de acuerdo con el autor Jean Piaget, que menciona que el juego forma parte de la inteligencia en los niños y niñas, mientras que el 20 % no lo creen, finalmente el 26 % tal vez lo creen. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales porque el juego forma parte de la inteligencia en los niños y niñas.

9.- ¿Cree que debemos rescatar los juegos tradicionales de nuestro país para el aprendizaje en los menores?

Tabla N.15

Valoración de la pregunta 10

Frecuencia	Valor	Porcentaje
Siempre	12	80%
A veces	3	20%
Nunca	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.15 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 80 % de las docentes cree que siempre debemos rescatar los juegos tradicionales de nuestro país para el aprendizaje en los menores, mientras que el 20% cree que a veces y el 0 % nunca. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales.

10.- ¿Cuál de estos tipos de juegos cree que son importantes para el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Tabla N.16

Valoración de la pregunta 11

frecuencias	Valor	Porcentaje
construcciones	5	33,3%
competitivas	5	33,3%
tradicionales	3	20%
Videos juegos	2	13,3%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.16 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 53 % de las docentes encuestadas consideran las construcciones como un tipo de juego importante para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, mientras que el 33 % a la competitividad, el 20 % considera el juego tradicional, finalmente el 13 % a los videos juegos. Por lo que se hace indispensable tratar la importancia de los juegos tradicionales ya que los docentes no toman en cuenta a los juegos tradicionales como parte del desarrollo cognitivo del estudiante.

Tabulación de datos de la encuesta evaluativa, después de la socialización de la guía.

1.- ¿Crees que con la aplicación del juego tradicional mejore el desarrollo integral en los niños y niñas para una nueva metodología de enseñanza- aprendizaje?

Tabla N.17

Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	13	86,6
NO	2	13,3

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.17 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 87 % de las docentes encuestadas consideran que el juego tradicional mejora el desarrollo integral en los niños y niñas para una nueva metodología de enseñanza- aprendizaje mientras que el 13 % cree que no.

2.- ¿El juego tradicional tiene como un fin en aportar en el desarrollo de la sociabilidad en los niños y niñas?

Tabla N.18

Valoración de la pregunta 2

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	12	80 %
NO	3	20 %

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.18 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 80 % de las docentes encuestadas cree que el juego tradicional tiene como fin aportar en el desarrollo de la sociabilidad en los niños y niñas, mientras que el 20 % no lo cree.

3.- ¿Cree que con la aplicación del juego tradicional ayude para la identidad cultural y étnica en los niños y niñas?

Tabla N.19

Valoración de la pregunta 3

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	10	66,6
No	5	33,3

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.19 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 67 % de las docentes encuestadas cree que la aplicación del juego tradicional ayuda para la identidad cultural y étnica en los niños y niñas mientras que el 33 % no lo cree.

4.- ¿Crees que el juego tradicional debe ser aplicado en la educación inicial cómo herramienta de trabajo diario?

Tabla N.20

Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A veces	3	20
casi siempre	4	26,6
siempre	8	53,3
nunca	0	0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.20 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 53% de las docentes cree que el juego tradicional siempre debe ser aplicado en la educación inicial cómo herramienta de trabajo diario, mientras que el 20 % casi siempre, el 20 % a veces y el 0 % nunca.

5.- ¿Cree que con la aplicación del juego tradicional despierte el interés del niño en aprender nuevas actividades para la enseñanza aprendizaje?

Tabla N.21

Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
1	0	0
2	1	6,6
3	2	13,3
4	3	20
5	9	60

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.21 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 60 % de las docentes cree que con la aplicación del juego tradicional despierte el interés del niño en aprender nuevas actividades para la enseñanza aprendizaje mientras que el 7 % no lo cree, el 13. %, confía que talvez se factible en aplicarlo y el 20% cree que posiblemente sea recomendable pero con herramienta necesaria para aplicarlo.

6.- ¿Los juegos tradicionales socializados en el taller ayudaran al desarrollo cognitivo del niño o niña?

Tabla N 22

Valoración de la pregunta 6

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	11	73,3
No	4	26,6

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.21 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 73% de las docentes encuestadas cree que los juegos tradicionales socializados en el taller ayudaran al desarrollo cognitivo del niño y niña mientras que el 27 % no está de acuerdo.

En el caso de decir si como lo calificarías

Tabla N.23

Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
bajo	1	9.09
medio	2	13.3
Alto	8	72.72

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia

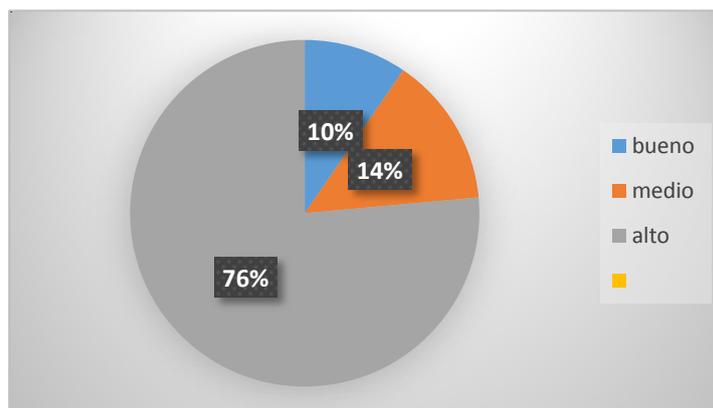


Figura N.23 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 76 % cree que los juegos tradicionales son de nivel alto para el desarrollo cognitivo del niño o niña, mientras que el 14 % lo considera medio, finalmente el 10 % lo considera bajo.

7.- ¿En la socialización del taller que juego tradicional le impacto más para la enseñanza aprendizaje en, los niños y niñas de 5 años de edad?

Tabla N.23

Valoración de la pregunta 8

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Rayuela	5	33,3
Rombo	1	6,6
Agua de limón	6	40
Otros	3	20

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.23 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 40 % de las docentes encuestadas consideran que juego agua de limón impacto más para la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de edad el 33 % la rayuela mientras que el 20 % otros juegos, finalmente el 7 % el rombo.

8.- ¿Qué aspectos positivos sacarías para la aplicación del juego tradicional en los niños y niñas de 5 años de edad?

Tabla N.24

Valoración de la pregunta 9

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Valores	0	67
Sociabilidad	2	13,3
Identidad cultural	0	0
Desarrollo cognitivo	1	6,6
Todos los anteriores	10	66.6
Otros	2	13,3

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.24 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 67 % de las docentes encuestadas consideran que todas las opciones son importantes para el desarrollo del niño con la aplicación del juego tradicional, el 6.6% considera en el desarrollo cognitivo, el 13% para desarrollar sociabilidad, el 7% considera que es importante en el desarrollo cognitivo.

9.- ¿Usted como docente le gustaría aplicar la guía de actividades lúdicas relacionada sobre el juego tradicional con sus estudiantes?

Tabla N.25

Valoración de la pregunta 10

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100
No	0	0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.25 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 100 % de las docentes encuestadas le gustaría aplicar la guía de actividades lúdicas relacionada sobre el juego tradicional con sus estudiantes.

10.- ¿Cómo le pareció el taller de socialización sobre el juego tradicional para la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas?

Tabla N.26

Valoración de la pregunta 11

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Muy Bueno	11	73,3
Bueno	4	26,6
malo	0	0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa, Ofelia



Figura N.26 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada el 73% de las docentes encuestadas consideran el taller de socialización muy bueno sobre el juego tradicional para la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas mientras que el 27 % no lo consideran.

5.03. Formulación del proceso de Aplicación de la guía.

5.03.01. Taller de socialización

Permite la realización de actividades lúdicas sistematizadas dirigidas a docentes, con entusiasmo de forma ascendente para que adquieran nuevos conocimientos y conozcan diferentes técnicas y recursos, en el proceso de enseñanza -aprendizaje, en la aplicación de los juegos tradicionales como proceso de socialización en niños de 5 años de edad.

1.- Invitación entregada a los docentes que participaran en la socialización de la Guía Didáctica.

La Escuela Particular "NOVA ERA" Licdo. Luis Taco Rector del establecimiento se complace a invitar a usted es maestras y maestros al taller de socialización en aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes
Fecha: 22de octubre del 2016.

Hora: 2 p.m.

Lugar: auditorio en la Escuela Particular" NOVA ERA "



2.- Saludo y bienvenida a los asistentes

Buenas tardes compañeros maestras y maestros les dio la más cordial bienvenida al taller de socialización en cómo aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de

socialización en los niños y niñas de 5 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes, ya que este espero lograr el interés de ejecutar el juego tradicional como una herramienta de trabajo para para la enseñanza aprendizaje para desarrollar las habilidades y destrezas en los infantes.

3.-Dinamica de inicio.

Canción aceite de iguana

Esta cabeza que no me da aceite de iguana voy a frotar.

Este hombro que no meda aceite de iguana aceite de iguana voy a frotar.

Este cintura que no meda aceite de iguana aceite de iguana voy a frotar

Este cadera que no meda aceite de iguana aceite de iguana voy a frotar

Este cuerpecito que no meda aceite de iguana aceite de iguana voy a frotar

Objetivo de la dinámica:

Proponer juegos tradicionales para facilitar la enseñanza-aprendizaje para el desarrollo integral de los niños y niñas en la educación inicial.

La dinámica consiste en cantar la canción todos los presentes, primero le dio la cordial bienvenida y explico que vamos a realizar una dinámica para relajarnos y tener armonía en el grupo, formar en un círculo todos los participantes, en el momento que iniciamos la canción realizamos los movimientos de acuerdo a la consignas dada.

4.- Objetivos

Objetivo general:

Proponer juegos tradicionales para facilitar la enseñanza-aprendizaje en el desarrollo integral de los niños y niñas en la educación inicial de 5 años de edad.

Objetivos específicos

- Caracterizar las actividades lúdicas que utilizan los niños y niñas en preescolar para mejorar la enseñanza aprendizaje.
- Determinar cuáles son las contribuciones que cumplen las actividades lúdicas en los infantes para facilitar la creatividad y autonomía.
- Especificar el rol del docente con respecto a la ejecución de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidad motriz en los niños y niñas

5.- Exposición del tema

Guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes relacionado a los juegos tradicionales.

Es importante desarrollara el taller de socialización para mejorar la aplicación de las actividades lúdica en los niños y niñas de 5 años de edad, ya que favorece la seguridad en sí mismo siendo independiente, os ayuda a afrontar los posibles cambios rutinarios en el desenvolvimiento en toma de decisiones y los vuelve más aptos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

¿Qué es el juego?

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho

Tipos de juegos

- Juegos psicomotores
- El juego exploratorio o de descubrimiento
- Juegos sociales
- Juegos afectivos-emocionales

Características del juego

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular. Veamos algunas de las características del juego.

- A través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños/as, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.

- A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- Estimula los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

El juego tradicional

Según Maestro (2005) 4, los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Según el autor define que los juegos tradicionales es transmitido de generación en generación, fortaleciendo la convivencia entre los niños y niñas de forma natural y espontánea en la socialización de actividades lúdicas.

Importancia de los juegos tradicionales

- Identificar la interculturalidad.
- Mantener vivos los juegos tradicionales.
- Desarrollar valores culturales en niños y niñas.
- Fomentar la forma de vida y tradiciones de diferentes zona.

Características de los juegos tradicionales

- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto. (Ofele 1. , 1995)

Tipos de juegos tradicionales

- La rayuela
- La cometa
- El trompo
- La cuerda
- La sogá
- Agua de limón
- Los ensacados.
- Los pepos
- Las canicas o las bolas
- Las escondidas

6.- Ejercicios o actividades.

- Los días de la semana en rayuela
- El salto de la soga
- La casita del trompo
- La ronda de las frutas

Agradecimiento y despedida

Gracias estimadas docentes por asistir al taller de socialización de guía de actividades lúdicas siendo el tema importante el juego tradicional como proceso de socialización en niños y niñas de 5 años de edad. Espero que haya sido de importancia, compartir este momento de conocimiento en habilidades y destrezas para la aplicación correcta de la guía para los infantes en la enseñanza- aprendizaje.

5.03.02. Formulación del Proceso de aplicación de la Guía



Guía de actividades lúdicas relacionado a los juegos tradicionales para docentes

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Tutora: Msc. Karina Fonseca

Introducción

La presente guía de actividades lúdicas para docentes nos dará a conocer algunas actividades creativas a través del juego que contribuye a despertar la verdadera conciencia individual y colectiva en los niños de 5 años de edad, mejorando la educación que brindamos en el aula y a través de ella fomentaremos una enseñanza-aprendizaje. Ya que esta destinadas a sugerir diferente formas y metodologías en que los educadores pueden usar la guía para apoyar mediante juegos tradicionales, que no han sido incluidos como elemento vitales y formadores, en valores culturales sus objetivos educativos.

La guía de actividades está basada en los juegos tradicionales a la utilización de los docentes dentro y fuera del aula para crear un ámbito agradable involucrando en el juego lúdico para fortalecer el desarrollo integral que brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan garantizando su identidad.

El juego es necesario para el desarrollo motriz e integral de los niños y niñas ya que ayuda a desarrollo de las destrezas cognitivas, creativas y pedagógicas, mediante las cuales pueden apropiarse de las actividades como estrategia metodológica para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas, facilitando el trabajo grupal ayudando a expresar las emociones.

El juego también ayuda a facilitar la integración individual es una de las mejores formas de comunicación porque a través de las actividades experimenta el mundo y al mismo tiempo aprende porque al tomar contacto con su propio cuerpo

sensibilizando y compartiendo juegos con sus padres, maestro y con otros niños y niñas se vuelven más tolerante, comprensivos, creativos y divertidos.

1. EL JUEGO

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños y niñas aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá.



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente:<http://saludyeducacionintegral.com/>

La importancia del juego

- Identificar la personalidad.
- Mantener vivos los juegos.
- Desarrollar valores en niños y niñas.
- Fomentar la forma de vida cotidiana.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://adasiste.blogspot.com/2015/02/>

Características del juego

- Ser libre
- Organizar las acciones de un modo propio y específico.
- Ayudar a conocer la realidad.
- Favorecer el proceso de socialización.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador

- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niño.

El juego tradicional

Según Maestro (2005) 4, los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Según el autor define que los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, fortaleciendo la convivencia entre los niños y niñas de forma natural y espontánea en la socialización de actividades lúdicas.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

Importancia de los juegos tradicionales

- Identificar la interculturalidad.
- Mantener vivos los juegos tradicionales.
- Desarrollar valores culturales en niños y niñas.
- Fomentar la forma de vida y tradiciones de diferentes zona.

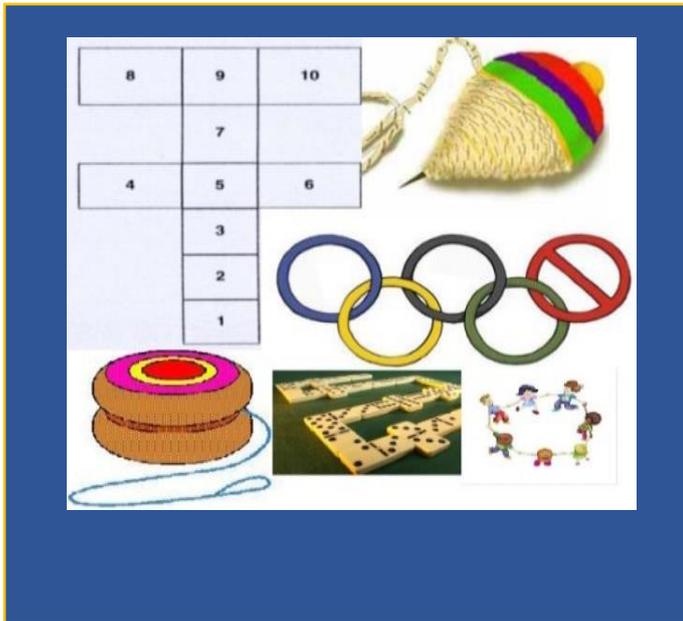


Fuente: <http://tradicionecuador.blogspot.com/>

Características del juego tradicional

- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social

- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto.
- Mejorar la atención y concentración a través de los juegos tradicionales.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://tradicionecuador.blogspot.com/>

Actividades lúdicas

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://coneljuegoaprende.blogspot.com/p/ludica.html>



Fuente: <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales>

Socialización:

Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

(Juego Ludico en Educacion Inicial, 2011)



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://lascancionesinfantilesdenati.blogspot.com/2012/06/>

Nota importante:

- Los juegos tradicionales son recopilados ya existente en el Ecuador.
- Los juegos tradicionales son adaptados en diferentes actividades cotidianas dentro y fuera del aula para enseñanza- aprendizaje en los infantes.
- **Objetivo general**

-
- Dar a conocer los juegos tradicionales para facilitar el desarrollo integral, mediante las actividades lúdicas para la enseñanza- aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de edad.

Objetivo específicos

- Desarrollar las habilidades y destrezas motrices en niños y niñas de 5 años de edad.
- Utilizar los juegos tradicionales como herramienta de enseñanza aprendizaje.
- Incentivar el manejo apropiado del tiempo libre en los estudiantes a través de actividades lúdicas en valores de convivencia.

Juegos

La rayuela

- La rayuela o el avión es un bonito juego para los niños, sólo necesitas una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación.
- . La Rayuela requiere una cierta agilidad, y también ayuda a los niños a aprender los números.

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz, atención y concentración para la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://www.aulauruguay.com>.

Desarrollo:

- Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en formas diferentes.
- Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera.
- Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido. (Guevara, 2013)

Recomendación:

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



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Actividad N.1

Nombre: Graficar (escribir los numerales)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Fortalecer la coordinación motriz, atención y concentración, en aprender la secuencia numérica a través de diferentes movimientos de forma gradual.

Recursos: Patio, tiza

Desarrollo: Se debe dibujar con una tiza en el piso, se realiza en forma de ratón la cabeza con un triángulo, las orejas con dos triángulos, el cuello con un cuadrado, el cuerpo con tres cuadrados, los brazos con dos cuadrados izquierda-derecha, las piernas, con dos cuadros izquierda-derecha, la cola con un cuadrado, escribiendo los numerales en casilleros, se lanzara la moneda en secuencia los niños y niñas deberán saltar con uno y dos pies, cuando el niño o la niña este de turno no debe pisar la ficha del compañero o compañera si lo hace pierde el juego.

Evaluación:

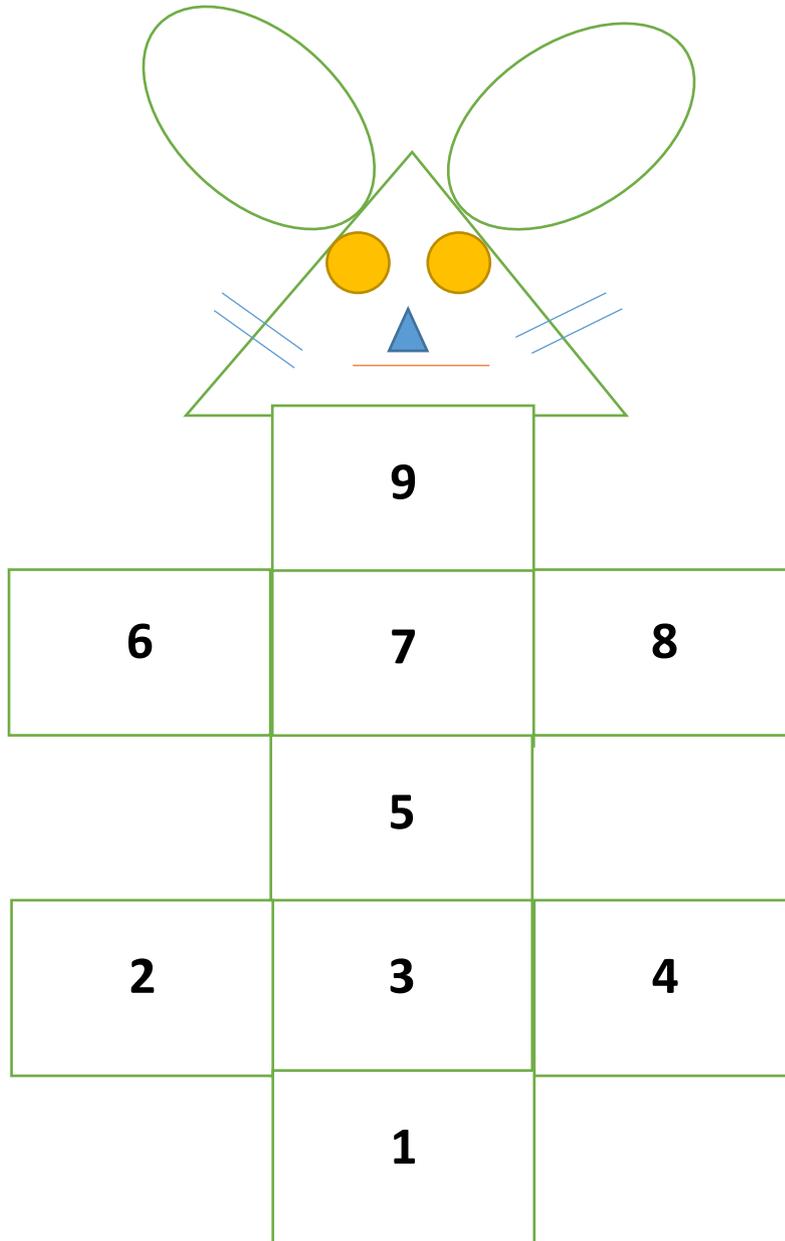
Coordina los movimientos al momento de saltar de forma gradual.

Reconoce los numerales de forma secuencial.

Técnica de evaluación:

- Observación
- Lista de cotejos

GRAFICAR LA RAYUELA



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Actividad N.2

Nombre: Graficar la rayuela en forma de conejo (las vocales)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Fomentar el grafomotricidad a través de trazos y saltos por aprender las vocales

Recursos: patio, tiza

Desarrollo: Dibujar en el piso con la tiza, el mismo que debe ser hecho en forma de un conejo la cabeza con un círculo grande, dos orejas en forma ovaladas izquierda – derecha, el cuerpo con un círculo grande, dos brazos en forma ovalada izquierda-derecha, dos piernas en forma ovaladas izquierda-derecha, la cola con un círculo pequeño, colocando las vocales en cada uno de los casilleros y luego se procederá a lanzar la tapa de cola en secuencia los niños y niñas deberán saltar con uno y dos pies, cuando el niño o la niña este de turno no debe pisar la ficha del compañero o compañera si lo hace pierde el juego.

Evaluación:

Reconoce las vocales al momento de saltar

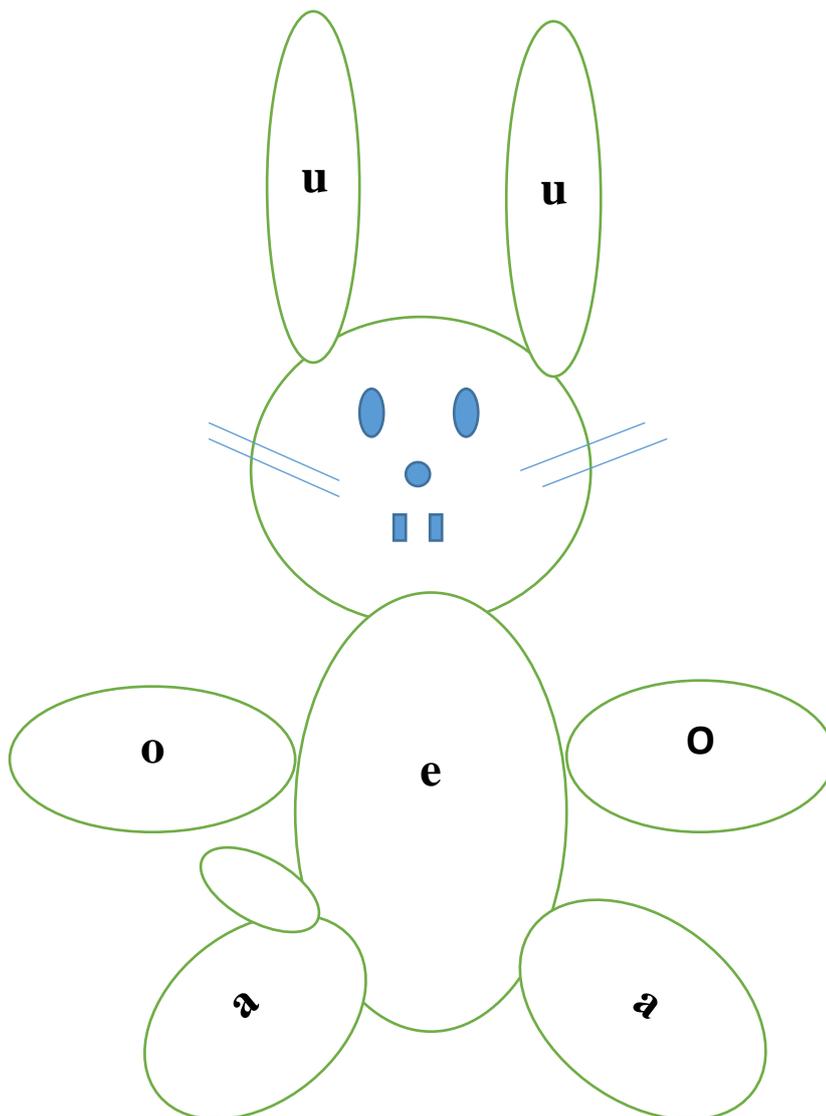
Realiza las actividades correctamente según las indicaciones.

Técnica de evaluación:

➤ Observación - Lista de cotejos

GRAFICAR LA RAYUELA EN FORMA DE CONEJO

(LAS VOCALES)



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Actividad N.3

Nombre: Reconociendo figura forma y color (graficar)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar la área cognitiva, y la creatividad en el niño y niña a través de las figuras geométricas.

Recursos: Cartulinas A3 lápiz, lápices de colores

Desarrollo. Dibujar en la cartulina A3 en forma vertical que se asemeje a una rayuela, primero el círculo de color azul, un cuadrado de color rojo, un triángulo de color verde, un rectángulo de color morado, un romboide de color anaranjado de acuerdo a la consigna de colores y figuras de la muestra.

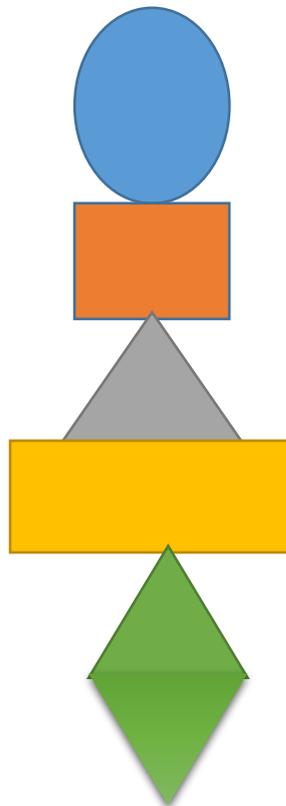
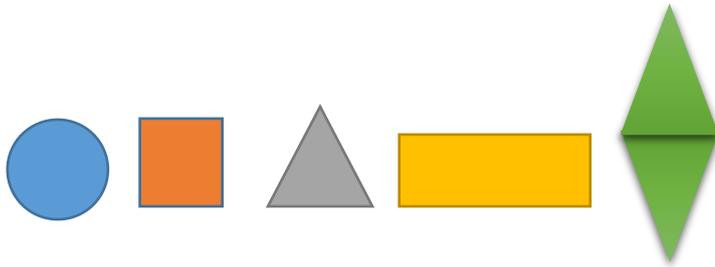
Evaluación:

Reconoce figuras geométricas al momento de saltar.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos
- Portafolio

RECONOCIENDO FIGURA FORMA Y COLOR (GRAFICAR)



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

AGUA DE LIMÓN

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

Agua de limón

Agua de limón vamos jugar, el que se queda solo, solo

Se quedara.

Objetivo: Desarrollar la expresión espontánea de la personalidad, placer, atención a los movimientos y sentimientos de aceptación.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Desarrollo:

- Luego de la interjección ¡ey! giran en sentido contrario repitiendo los mismos versos.
- Al finalizar el canto se rompe el círculo y cada jugador intenta formar pareja con otro compañero, también pueden realizar según la consigna de la maestra de dos, tres, cuatro, cinco.

Actividad N.1

Nombre: Ronda de las frutas

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Fomentar nuevo vocabulario en los niños y niñas a través del canto.

Recursos: Cancionero, grabadora.

Desarrollo. Es una ronda dirigida a los niños y niñas en la que va interactuando y cantando y memorizando en tono de voz hasta que la maestra de la orden de realizar grupos según los nombres de las frutas en este caso será según la imagen puesta en la espalda o en el pecho del niño o niña.

La ronda de la frutas

Juguemos, juguemos a la ronda de las frutas jugando

Jugando vamos a aprender.

Evaluación

Pronuncia nuevas palabras correctamente a través del canto

Reconoce lo frutas según las consignas.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

RONDA DE LAS FRUTAS



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APOORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Actividad N.2

Nombre: Ejecutar movimientos de coordinación (mímica)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Mejorar los diferentes movimientos simbólicos y creativos en el niño y niña.

Recursos: Cancionero, grabadora

Desarrollo: Es una ronda dirigida a los niños y niñas en la que va realizando movimientos simbólicos según la orden de la maestra y memorizando los diferentes movimientos a la vez, saltar en uno y dos pies, de ir a la izquierda –derecha- adelante-atrás.

Canción los movimientos

Vamos a jugar a los movimientos, vamos saltando en un solo pie, vamos a saltando en dos pies, vamos saltando, izquierda-derecha-adelante-atrás, el que no participa solo, solito se quedara.

Evaluación

Desarrolla correctamente los movimientos simbólicos.

Crea movimientos creativos por sí solo.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejo

EJECUTAR MOVIMIENTOS DE COORDINACIÓN (MÍMICA)



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Actividad N.3

Nombre: Penitencia

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar el aprendizaje de las vocales a través del juego lúdico,

Recursos: cancionero, grabadora, consignas de las vocales

Desarrollo. Es una ronda dirigida a los niños y niñas en la que va interactuando y cantando y memorizando a la vez hasta que la profesora de la señal de formar grupos según las vocales en este caso será según la imagen puesta en la espalda o en el pecho del niño o niña, el que no realiza se integra al grupo en un determinado tiempo realizara la penitencia según la petición del grupo.

La ronda de las vocales

Vamos a jugar a las vocales a, e, i, o, u, él no quiere participar.

Una penitencia tendrá que realizar.

Evaluación

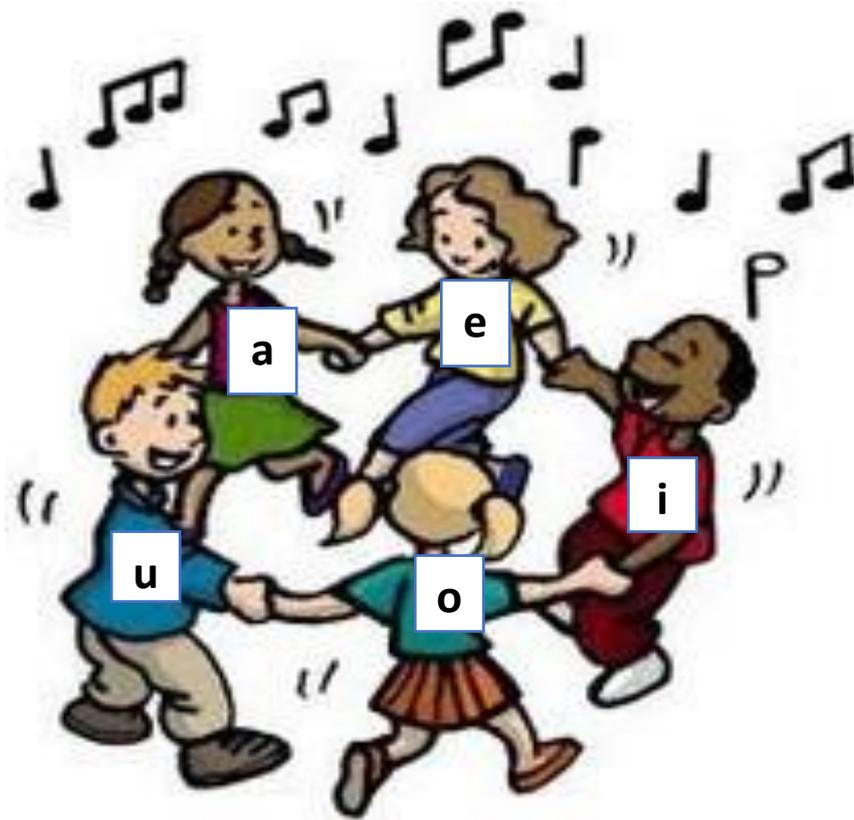
Reconoce las vocales al momento de realizar grupos de trabajo.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

LA RONDA DE LAS VOCALES

a e i o u

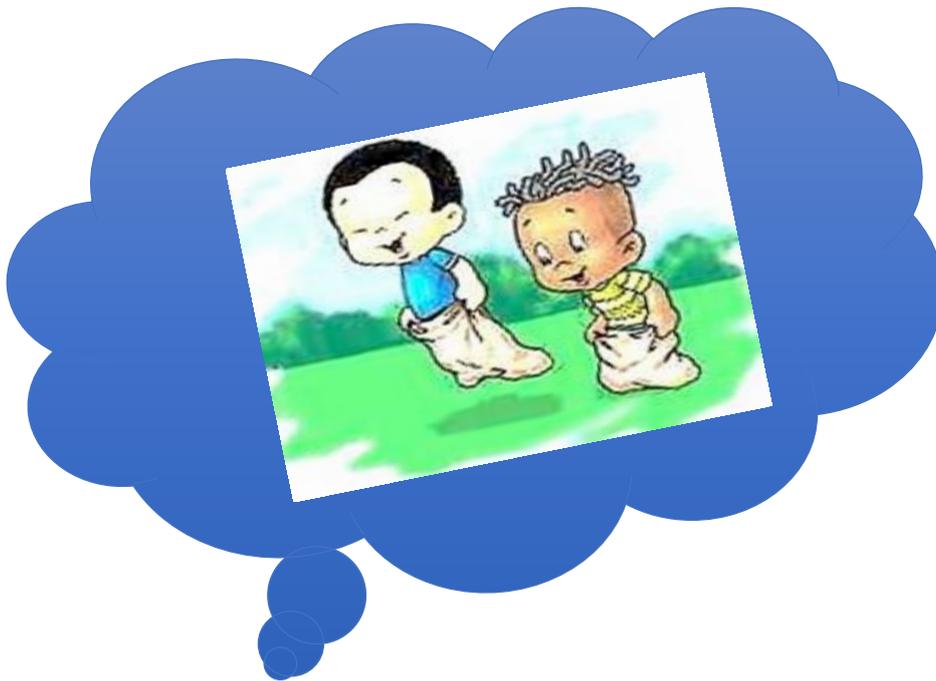


Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

LOS ENSACADOS

- Es un juego divertido que se practica al aire libre.
- Es un juego en donde ejercitan con mucha fuerza.
- **Objetivo:** Desarrollar la atención y memoria, coordinación y agilidad a través de movimientos para una mejor enseñanza aprendizaje.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Desarrollo:

- Se forman grupos y se da sacos de lona a cada participante, cuando dé la orden deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine el recorrido de un lugar al otro.

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Actividad N.1

Nombre: desarrollo mental (competencias)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: desarrollar la capacidad de resolver problemas a través de este juego divertido, despertando en el niño y niña el interés de aprendizaje.

Recursos: saquillo, pelotas

Desarrollo: Se forman grupos de seis o siete niños y niñas, se les da saquillos a cada uno de los participantes y deberán colocarse dentro del saco deberán saltar hasta el punto de llegada lo más rápido posible, allí estar esperando una persona con pelotas el cual deberá coger cada uno y regresar al punto de partida y depositarla en la funda, el ganador será el que tenga más pelotas.

Evaluación

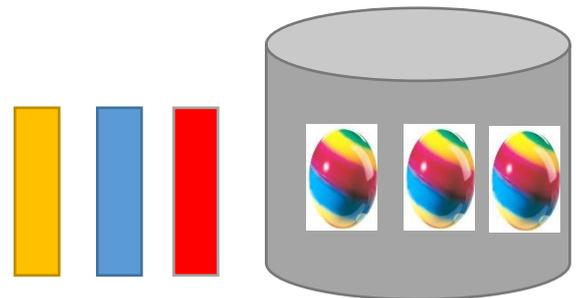
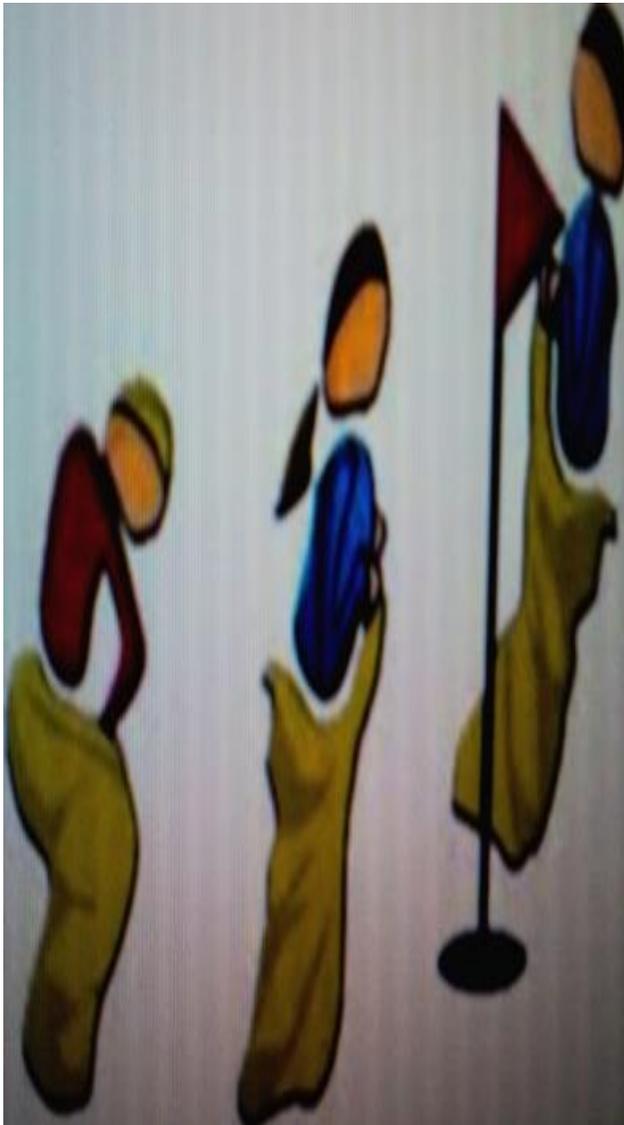
Resuelve por si solo los problemas cotidianas

Tiene el interés de aprender nuevas actividades lúdicas.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

DESARROLLO MENTAL (COMPETENCIAS)



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APOORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Actividad N.2

Nombre: desarrollo metal

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar la memoria y el equilibrio a través del juego de repeticiones de palabras frutales.

Recursos: Ula, saquillos

Desarrollo. Es un juego divertido es de competencias se forman grupos de seis o siete niños y niñas, se les da saquillos a cada uno de los participantes y deberán colocarse dentro del saco deberán saltar hasta el punto de llegada lo más rápido posible en cada una de la ula, deberá ir repitiendo los nombres de las frutas de color rojo según la consignas manzanas, fresas, frambuesas, tomates, ovos, frutillas, allí estar esperando una persona con pelotas el cual deberá coger cada uno y regresar al punto de partida y depositarla en la funda, él que logra repetir los nombre será el ganador

Evaluación

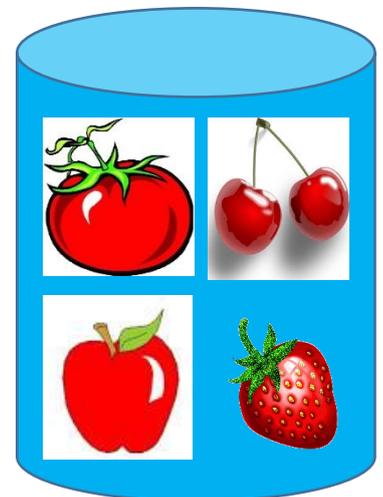
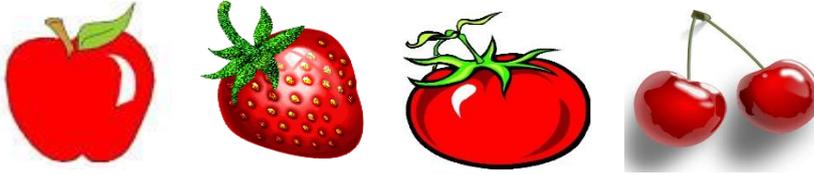
Reconoce los nombres de las frutas al momento de saltara

Desarrolla el equilibrio al momento de saltar.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

FRUTAS DE COLOR ROJO



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Actividad N.3

Nombre: Socialización (Los días de la semana)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Fomentar las diferentes actividades e realizar durante la semana.

Recursos: tiza saquillo, tarjetas con nombres (días de la semana con su código respectivo)

Desarrollo: Es un juego divertido es de competencias primero se dibuja los cajones y las tarjetas, luego se forman grupos de tres o cuatro niños y niñas, se les da saquillos a cada uno de los participantes y deberán colocarse dentro del saco, deberán saltar hasta el punto de llegada lo más rápido posible en cada cajoncito, debe ir colocando las tarjetitas de los días de la semana según la consignas dadas, el que lo realice más rápido será el ganador.

Evaluación

Reconoce los días de la semana según el código.

Identifica las actividades durante la semana según el código.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

LOS DÍAS DE LA SEMANA



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

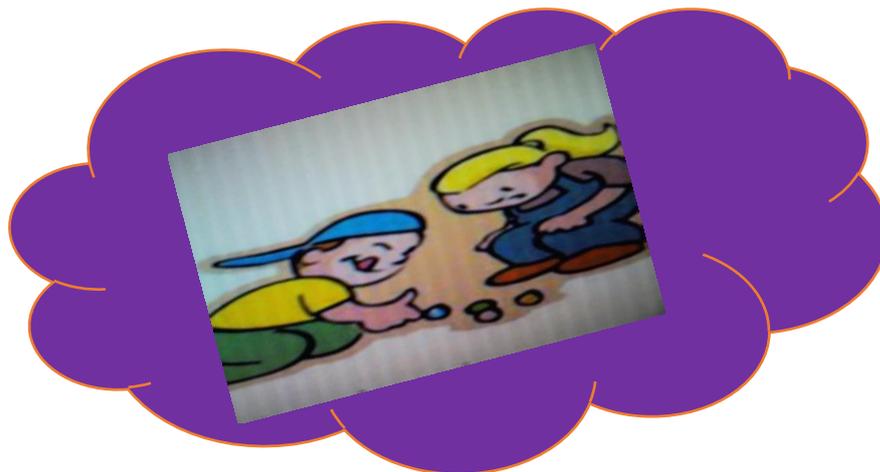
LAS CANICAS O LAS BOLAS

El Juego de las Canicas es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como boliches bolitas ayuda al desarrollo de coordinación visomotora en los niños y niñas.

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo-manual.

Desarrollo:

- Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea.
- A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo.
- El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica. (Guevara, 2013)



Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Actividad N.1

Nombre: las canicas en el cubitos de colores

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Fomentar la coordinación visomotora en los niños y niñas.

Recursos: bolitas, tachitos de colores

Desarrollo: Los niños y niñas deben hacer un círculo en el piso, se formaran grupos de tres a cuatro participantes cada uno con tacho respectivo se coloca las bolas en el círculo de cada participante deben estar distantes de la línea de partida, se lanza una bola el más cerca este del circulo será el primero en participar y así sucesivamente respetara su turno, luego lanzara al tacho las bolas, el lance fuera del lugar los participantes saldrán de la competencia al final de la competencia se contara las bolitas el que tenga más será el ganador por colores.

Evaluación

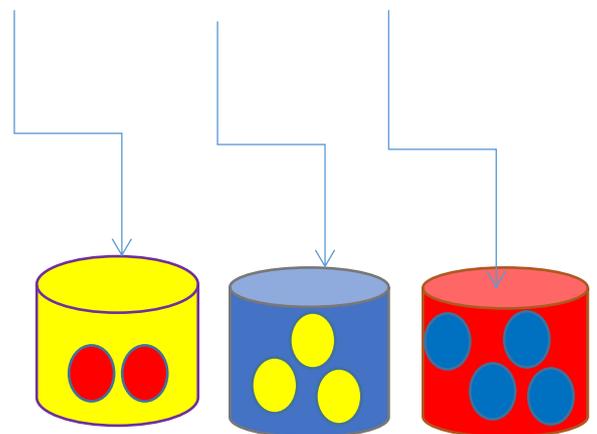
Relaciona los colores con los objetos.

Desarrolla la puntería y la coordinación visomotora.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

LAS CANICAS EN EL CUBITOS DE COLORES



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APOORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Actividad N.2

Nombre: motricidad fina (tingar las canicas)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina a través de movimientos precisos de canicas, en los niños y niñas.

Recursos: tiza, bolitas

Desarrollo. Los niños y niñas deben hacer un círculo en el piso, se formaran grupos de tres a cuatro participantes cada uno con su respectivo luego deben lanzar las bolitas el que está más cerca del circulo será el primer participante, si lo logra introducir en el tacho seguirá participando, si no introduce en el tacho pasa el siguiente y así sucesivamente respetando su turno, hasta terminar las bolitas o canicas enumeradas se dará por terminado la competencia, al final se contara cuanto tiene cada uno de los participantes, de esta manera los niños y niñas aprendes los numerales y cantidades.

Evaluación

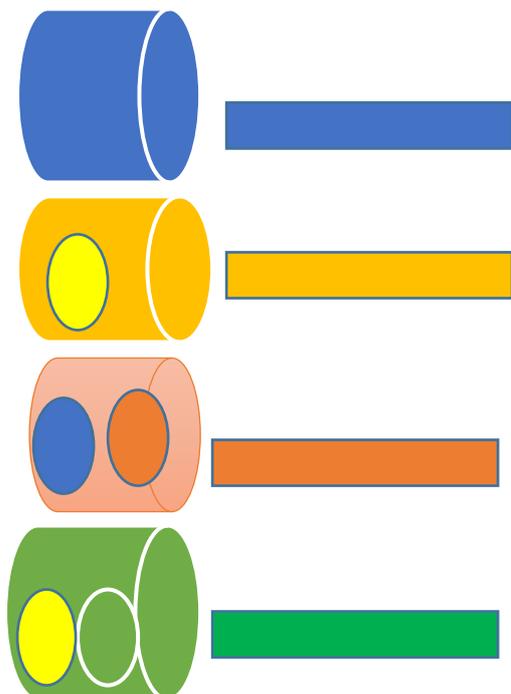
Desarrollar movimientos precisos.

Relaciona numerales y cantidades.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

MOTRICIDAD FINA (TINGAR LAS CANICAS)



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Actividad N.3

Nombre: Lanza, lanza quien llega primero

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar la coordinación mental y la orden cardinales a través del juego.

Recursos: Tiza canicas de colores o con tapas de colas.

Desarrollo: Los niños y niñas deben hacer un círculo en el piso, construir con botellas desechables las figuras geométricas, se formaran grupos de cinco a seis participantes cada uno con su respectivo bolitas, luego deben lanzar la bolitas los más lejos posible en cada figura geométrica por cada uno de los participantes siempre y cuando respetando su turno de competencia, al final se verá reflejado las bolitas más aproximada a la raya de la competencia y ese será el ganador, indicando cual es el primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto de esta manera, ayuda a conocer la orden cardinal.

Evaluación

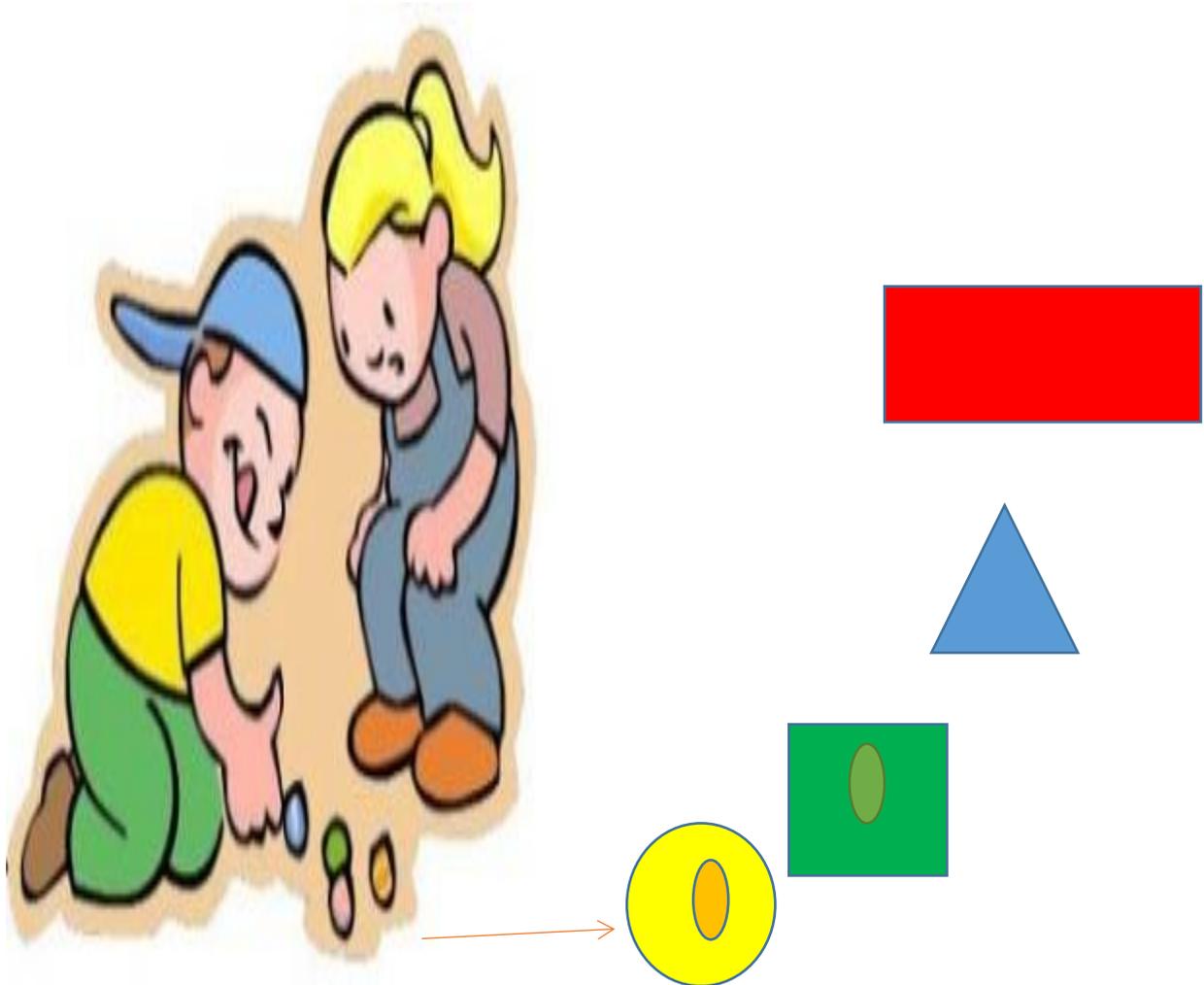
Realiza la coordinación mental a través del juego.

Reconoce la orden cardinal, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

LANZA, LANZA QUIEN LLEGA PRIMERO



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

EL TROMPO

El juego del Trompo es un juego tradicional que se juega como su nombre indica con un trompo, peón o peonza. El trompo es un objeto de madera que tiene una forma parecida a la fruta de la pera.

Objetivo: Desarrollar la coordinación visomotora, capacidad óculo-manual, propicia la habilidad y la creatividad a través del juego.



Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Desarrollo:

- Juego que consistía en hacer girar el trompo
- Coger con la mano y mientras "baila" el trompo
- tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego. (Guevara, 2013)

Actividad N.1

Nombre: La casita del trompo

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar la agilidad visual puntería, precisión usando el cuerpo, aire y suelo.

Recursos: el trompo, una cuerda, patio.

Desarrollo: Este juego consiste en dibujar dos círculos en el piso en la primera trazamos una línea recta en la mitad y la segunda un círculo normal luego se procede a lanzar los trompos en la mitad del círculo por cada uno de los participantes, cuando el trompo está dando vueltas se llevara con su piola al otro círculo en donde será su casita si logra llegar primero será el vencedor.

Evaluación

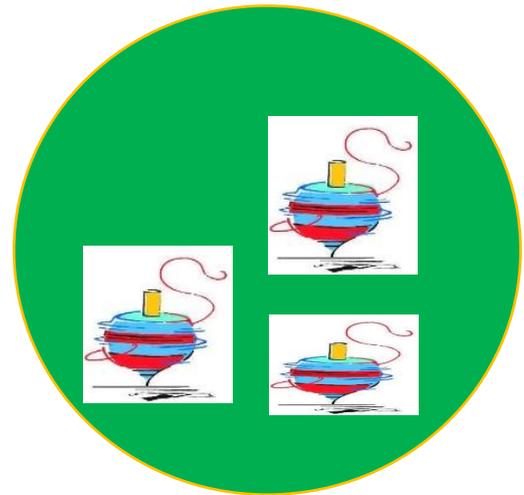
Realiza la agilidad visual.

Domina la agilidad del cuerpo.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

LA CASITA DEL TROMPO



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APOORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Actividad N.2

Nombre: Reconociendo los colores (amarillo, azul, rojo, verde, morado, anaranjado)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Desarrollar la agilidad visual puntería, precisión usando el equilibrio de su cuerpo.

Recursos: El trompo, una cuerda, patio, tiza, tarjetas.

Desarrollo: Este juego consiste en dibujar cinco círculos en el piso en la primera con su código color anaranjado, segundo con su color azul, tercero con su color verde, cuarto con su color morado y el quinto con su color rojo los participantes tiene que lanzar el trompo según la orden de la maestra, el que no llega a al círculo mencionado saldrá del juego

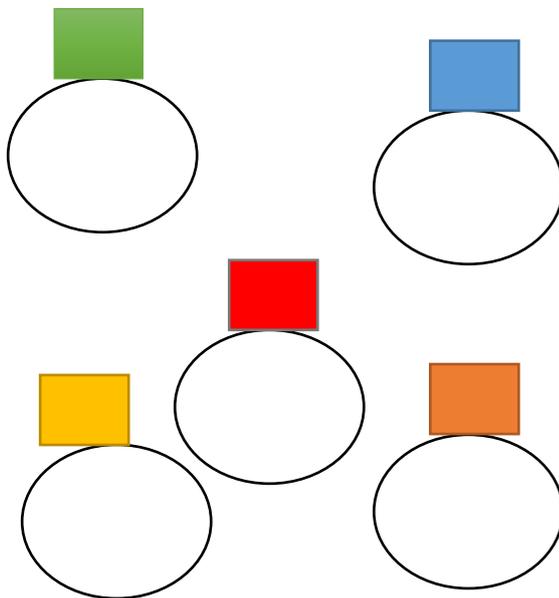
Evaluación

Reconoce los colores primarios y secundarios.

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

RECONOCIENDO LOS COLORES



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

Actividad N.3

Nombre: la casita de los numerales (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10)

Tiempo: Esta actividad se repetirá dos a tres veces, con una duración de veinte minutos.

Objetivo: Reconocer la cantidad de los numerales a través del juego del trompo mediante el tiro de precisión.

Recursos: el trompo, una cuerda, patio, tiza, tarjetas.

Desarrollo: Este juego consiste en dibujar diez círculos en el piso en la primera fila se dibujara cuatro círculos en la segunda fila 3 círculos en la tercera dos círculos ,en la cuarta fila un círculo con sus numerales correspondientes, cada participante tendrá su respectivo trompo para lanzar en orden secuencial como este ubicado los participante la profesora dará la orden del inicio del juego, el participante debe calcular su precisión de lanzo, debe ser creativo él que no llega al círculo designado saldrá del juego y continuara el siguiente participante.

Evaluación

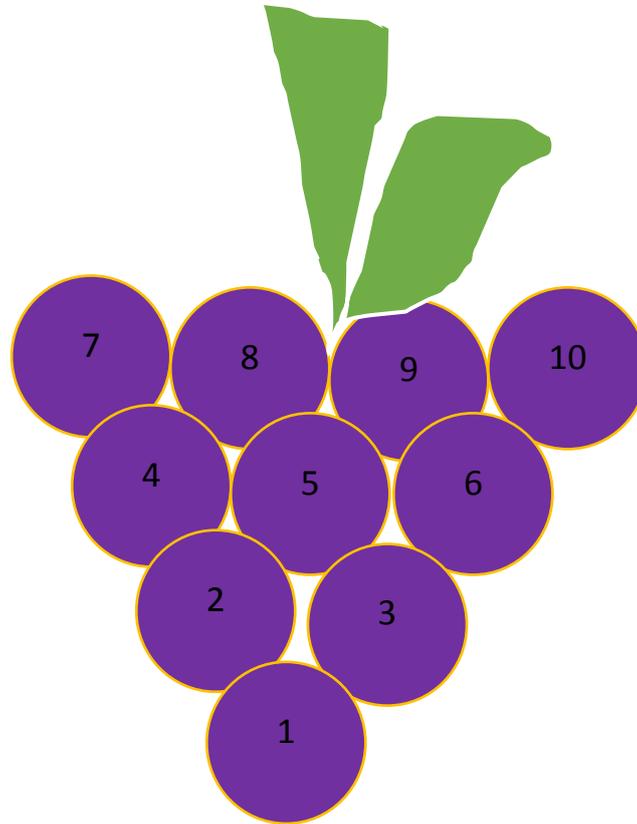
Reconoce el numeral

Relaciona el numeral con la cantidad

Técnica de evaluación.

- Observación
- Lista de cotejos

LA CASITA DE LOS NUMERALES



Elaborado: Tipanluisa Ofelia

Fuente: <http://juegostradicionalesymodernos.blogspot.com/>

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Capítulo VI:

Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

Para la socialización del proyecto se utilizaron algunos recursos entre los cuales tenemos:

Recursos Humanos:

- Estudiante de la carrera de Desarrollo de Talento Infantil
- Docentes de la escuela particular “NOVA ERA”
- Directora de la escuela
- Tutor

Recursos Materiales:

- Encuestas
- Copias
- Libros
- Pizarrón
- Resma de papel bon A4

- Salón del Centro Educativo
- Invitaciones
- Transporte
- Refrigerio

Recursos técnicos y tecnológicos:

- Internet
- Computadora
- Impresora
- Flash Memory
- CD
- Cámara fotográfica
- Teléfono celular
- Reproductor de video

Recursos Financieros:

Los gastos que se han requerido para la elaboración y ejecución del proyecto han sido asumidos por la estudiante, la misma que realizó la “guía de actividades lúdicas sobre el juego tradicional para niños y niñas de 5 años de edad”, dirigida a docentes. El presupuesto para este trabajo tiene un total de 404.00 \$

6.02. Presupuesto

Se detalla en el cuadro de presupuesto todo lo relacionado a recursos financieros.

Tabla N. 22

Recursos financieros.

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	300	0.05	150.00
Alimentación		3.00	36.00
Pasajes		0.25	15.00
Refrigerio	15	2.00	30.00
Anillado	4	13.00	52.00
Empastado	1	55.00	55.00
Flash Memory 8GB	1	16.00	16.00
Imprevistos		50.00	50.00
TOTAL			404.00 \$

Elaborado por: Tipanluisa Ofelia

Capítulo VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

Luego de la ejecución de este proyecto se llega a las siguientes conclusiones.

- De acuerdo a la investigación realizada a los docentes tiene poca información sobre la aplicación del juego tradicional en el desarrollo integral de los niños y niñas en la enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes desconocen la metodología que se debe aplicar para el desarrollo integral de los niños y niñas con problemas de socialización.
- Los docentes se enfocan en los infantes para un buen aprendizaje e incrementa habilidades motrices, dependiendo por completo la coordinación viso motriz respecto a movimientos en el espacio con el cuerpo.
- Las actividades lúdicas en el desarrollo motriz del niño y niña es fundamental y estratégico para la enseñanza aprendizaje.
- Tomando en cuenta las observaciones en los involucrados se determinó elaborar una guía de actividades lúdicas relaciona al juego tradicional como proceso de

socialización en niños y niñas de 5 años de edad dirigidas a docentes de la escuela particular “NOVA ERA”.

7.02. Recomendaciones

Luego de la realización de la socialización, se llegan a las siguientes recomendaciones por parte de los docentes de la escuela particular “NOVA ERA”.

- Potencializar actividades lúdicas relacionadas al juego tradicional acorde al desarrollo integral del niño y niña, brindando un ambiente armónico de confianza y respeto para enseñanza -aprendizaje.
- Mantener el ritmo individual de cada niño, respetando su capacidad de interacción con los demás infantes al ejecutar las diversas actividades lúdicas.
- Proveer información a los docentes sobre las diversas estrategias para impulsar el desarrollo integral del infante a través del juego tradicional, ya que sin darse cuenta el niño y niña fortalecerá y potenciará sus destrezas motoras.
- Socializar guía de actividades lúdica que faciliten el aprendizaje de los niños y niñas a través del juego tradicional, el cual será útil para los docentes de la escuela particular “NOVA ERA”.

Referencias bibliográficas:

Alicante, U. d. (s.d de s.m de 2009). *Psicología Básica* . Obtenido de El Aprendizaje:

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dD_Z6YX3M4EJ:rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/Tema%25205.%2520Aprendizaje..pdf+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec

Andrade y Strauss, 1. (12 de Diciembre de 1998). Recuperado el 27 de Septiembre de 2016, de <http://www.ehu.es/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

Armendariz, 2. G. (8 de mayo de 2013). Recuperado el 14 de septiembre de 2016, de <http://tradiciones.blogspot.com/>

Burgos Beatriz, 2. (2008). Recuperado el 27 de Septiembre de 2016, de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>

Chiner, P. E. (s.d de s.m de 2003). *Evaluación Psicológica* . Obtenido de la metodología observacional: <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-Observacion.pdf>

Código de la Niñez y Adolescencia, 2. (7 de Julio de 2014). *Código de la Niñez y Adolescencia, 2014*. Recuperado el 12 de Novimebre de 2016, de <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>

Curriculo Educación Inicial, 2. (11 de Marzo de 2014). *Curriculo Educación Inicial, 2014*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2016, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

El Juego como Herramienta de Aprendizaje, 2. (16 de Marzo de 2009). Recuperado el 5 de Octubre de 2016, de <http://www.csi->

csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISAB
EL_BENITEZ_1.pdf

Gomez, 2. F. (12 de junio de 2013). Recuperado el 14 de Septiembre de 2016, de

Gomez, 2013 Fernando: https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

Habilidades Motrices, 2. (15 de Mayo de 2012). Recuperado el 28 de Septiembre de

2016, de <http://altorendimiento.com/trabajar-las-habilidades-motrices-basicas-en-educacion-infantil-de-manera-divertida-y-ludica/>

Importancia de Juegos Tradicionales, 2. (25 de Octubre de 2008). Recuperado el 5 de

Octubre de 2016, de <http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-importancia-de-los-juegos.html>

Jalvis, 2. S. (7 de Junio de 2013). *Jalvis*, 2013 *Salamanca*. Recuperado el 12 de

Noviembre de 2016, de <http://www.abcdelbebe.com/etapa/nino/por-que-deben-jugar-los-ninos>

Juego Ludico en Educacion Inicial, 2. (23 de septiembre de 2011). Recuperado el 4 de

Octubre de 2016, de <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>

Juegos Tradicionales, 2. (4 de Noviembre de 2011). Recuperado el 24 de Septiembre de

2016, de <http://luz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

Juegos Tradicionales, 2. (8 de Mayo de 2013). Recuperado el 3 de Octubre de 2016, de

<http://tradiciones.blogspot.com/>

- Juegos Tradicionales, 2. (8 de Mayo de 2013). Recuperado el 5 de Octubre de 2016, de
Juegos Tradicionales, 2013: <http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2. (25 de Agosto de 2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2016, de
<http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>
- Lúdica como Estrategia Didáctica, 2. (2008). Recuperado el 5 de octubre de 2016, de
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Ofele, 1. (1998). Recuperado el 27 de Septiembre de 2016, de
<http://www.efdeportes.com/efd13/juegtr1.htm>
- Recursos y Comprensión Infantil, 2. (15 de 07 de 2011). Recuperado el 22 de 09 de 2016, de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Santaella, C. (07 de 06 de 2011). *monografias .com*. Obtenido de El Aprendizaje:
<http://www.monografias.com/trabajos87/aprendizaje-el/aprendizaje-el.shtml>
- Socialización y Desarrollo Social, 2. (11 de Noviembre de 2011). Recuperado el 3 de Octubre de 2016, de
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%20%20SOCIALIZACION%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf>
- Veneranda, 2. B. (12 de Noviembre de 2012). Recuperado el 15 de Septiembre de 2016, de
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Yubero Santiago, 2. (2012). Recuperado el 27 de Septiembre de 2016, de
<http://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

Anexos

Anexo.N.1

Encuesta diagnóstica realizada a las docentes

Escuela particular "NOVA ERA"

Encuesta

Fecha.....

El objetivo de la encuesta es aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad. Coloque un visto según su criterio.

1.- ¿Usted cree que los juegos tradicionales favorecen en la actividad física en niños y niñas de 5 años de edad?

Sí No

2.- ¿Cuál cree que es el grado de importancia del juego tradicional en los niños de 5 años de edad, tomando en cuenta que el 1 es bajo y 5 es alto?

1 2 3 4 5

3.- ¿Cuántos juegos tradicionales conoce para la socialización del aprendizaje del niño y niña?

Ninguno
Un juego
de a juegos
Más de 5 juegos

4.- ¿Realizas juegos tradicionales con sus alumnos?

Si no

De responder sí ¿Qué juegos tradicionales ha socializado con sus alumnos?

La rayuela las canicas el trompo

Otros.....

5.- ¿Cree que una causa de la poca práctica del juego tradicional en la escuela es el aumento del uso de la tecnología?

Si no talvez

6.- ¿Qué juegos tradicionales conoces para desarrollar la destreza motriz en los infantes?

Trompo chapas comba

Rayuela canicas cartas

Otros.....

7.- ¿Las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo afectivo, físico, y social en los menores?

SI no talvez

8.- ¿Usted está de acuerdo con el autor Jean Piaget, que menciona que el juego forma parte de la inteligencia en los niños y niñas?

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Si no tal vez

9.- ¿Porque debemos rescatar los juegos tradicionales de nuestro país para el aprendizaje en los menores?

Siempre a veces nunca

10.- ¿Cuál de estos tipos de juegos cree que son importantes para el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Construcciones competitivas tradicionales videos juegos

Gracias por su colaboración

Anexo.N.2

Invitación

Invitación entregada a los docentes que participaran en la socialización de la Guía Didáctica.

La Escuela Particular "NOVA ERA" Licdo. Luis Taco Rector del establecimiento se complace a invitar a usted es maestras y maestros al taller de socialización en aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes

Fecha: 22de octubre del 2016.

Hora: 2 p.m.

Lugar: auditorio en la Escuela Particular" NOVA ERA

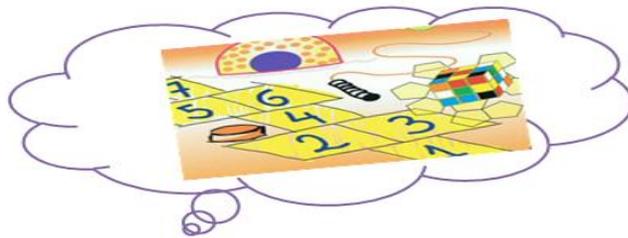


Anexo.N.3

Diapositivas de la socialización

Nombre: Ofelia Tipanluisa

- ❖ Estudiante del Instituto Tecnológico Superior Cordillera
- ❖ Taller de socialización
- ❖ Tema: los juegos tradicionales



Tema: Los juegos tradicionales

“Aplicar el juego tradicional como aporte al proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes.



El juego

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños y niñas aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen.



Tipos de juegos

Juegos
psicomotores

El juego
exploratorio o de
descubrimiento

Juegos
sociales

Juegos
afectivos-
emocionales

Características del juego

- ❖ Es libre.
- ❖ Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- ❖ Ayuda a conocer la realidad

- ❖ Permite al niño afirmarse.
- ❖ Favorece el proceso socializador.

- ❖ Tiene unas reglas que los jugadores aceptan

- ❖ Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- ❖ En el juego el material no es indispensable.

- ❖ Se realiza en cualquier ambiente
- ❖ Ayuda a la educación en niños.

El juego tradicional

- ❖ Son aquellos juegos típicos de una región o país.
- ❖ Mediante los mismos, el niño y la niña va socializado acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada siendo practicado de generación en generación.



Importancia de los juegos tradicionales

- ❖ Identificar la interculturalidad.
- ❖ Mantener vivos los juegos tradicionales.
- ❖ Desarrollar valores culturales en niños y niñas
- ❖ Fomentar la forma de vida y tradiciones de diferentes zona.



Tipos de juegos tradicionales

- ❖ La rayuela
- ❖ La cometa
- ❖ El trompo
- ❖ La cuerda
- ❖ La sogá
- ❖ Agua de limón
- ❖ Los ensacados
- ❖ El pan quemado
- ❖ Las canicas o las bolas
- ❖ Las escondidas

El juego tradicional

**Son juegos
recreativos
aplicables en
niños y niñas**

**Para Desarrollar
destrezas y
habilidades
motoras**

**Los educadores
pueden
utilizarlos como
un recurso de
trabajo**

**Intelectuales de
forma divertida
en los menores**

Actividades lúdicas favorecen a la infancia

Autoconfianza
y la
autonomía

Permite la plena
diversión y el
disfrute

Herramienta
educativa para
la enseñanza-
aprendizaje

Como proceso
de
socialización
en los infantes

GRACIAS POR SU ATENCIÓN.



Anexo. N.4

Encuesta evaluativa luego de la socialización del tema.

ENCUESTA

Tema: Mejorar la aplicación del juego tradicional como proceso de socialización en los niños de 5 años de edad.

Fecha: **Lugar:**

Objetivo: El presente cuestionario tiene como finalidad recolectar datos importantes para verificar el nivel de conocimiento acerca del juego tradicional en el desarrollo integral de los niños y niñas en la enseñanza-aprendizaje.

Instrucción: Coloque una X en la respuesta que usted considera cierta

1.- ¿Crees que con la aplicación del juego tradicional mejore el desarrollo integral en los niños y niñas para una nueva metodología de enseñanza- aprendizaje?

Si no

2.- ¿El juego tradicional tiene como un fin en aportar en el desarrollo de la sociabilidad en los niños y niñas?

Si no

3.- ¿Cree que con la aplicación del juego tradicional ayude para la identidad cultural y étnica en los niños y niñas?

Si no

4.- ¿crees que el juego tradicional debe ser aplicado en la educación inicial cómo herramienta de trabajo diario?

A veces casi siempre siempre nunca

5.- ¿Cree que con la aplicación del juego tradicional despierte el interés del niño en aprender nuevas actividades para la enseñanza aprendizaje?

En que rango le calificarías

1 2 3 4 5

6.- ¿Los juegos tradicionales socializados en el taller ayudaran al desarrollo cognitivo del niño o niña?

Si no

En el caso de decir si como lo calificarías

Bajo medio alto

7.- ¿En la socialización del taller que juego tradicional le impacto más para la enseñanza aprendizaje en, los niños y niñas de 5 años de edad?

Rayuela

Rombo

Agua de limón

Otros.....

8.- ¿Qué aspectos positivos sacarías para la aplicación del juego tradicional en los niños y niñas de 5 años de edad?

Valores en los niños y niñas

Sociabilidad en los infantes

Identidad cultural

Desarrollo cognitivo

Todos los anteriores

Otros.....

9.- ¿Usted como docente le gustaría aplicar la guía de actividades lúdicas relacionada sobre el juego tradicional con sus estudiantes?

Si no

10.- ¿Cómo le pareció el taller de socialización sobre el juego tradicional para la enseñanza aprendiza en los niños y niñas?

Muy Bueno Bueno malo

Porque.....

Gracias por su atención.

Anexo.N.5

Fotografías de la socialización



APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.



APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APOORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Anexo N. 6

Certificado del CDI

**ESCUELA PARTICULAR
"NOVA ERA"**

Av. Carlos Mantilla y Pasaje. El Placer lote 261 (Vía a San Juan de Calderón)
Email: escuelanovaera@hotmail.com
Telf. 2031268 / 0995830546



Quito, 11 de enero de 2017

CERTIFICADO

El suscrito Lic. Luis Taco Rector de la Escuela Particular "NOVA ERA" tiene el honor de certificar que la señorita Tipanluisa Suntaxi Ofelia Fresia portadora de la cedula de ciudadanía N.- 1712168283, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, realizo la socialización de guía de actividades lúdicas dirigidas a docentes relacionadas con el juego tradicional en niños de 5 años de edad llevado a cabo el 28 de octubre del 2016, demostrando en su presentación dominio del tema, facilidad en la explicación de aplicar el juego tradicional para la enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, autorizando a la interesada hacer el uso del presente certificado en lo que creyere conveniente.

Atentamente



Director de la Escuela Particular "NOVA ERA"

APLICAR EL JUEGO TRADICIONAL COMO APORTE AL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES, EN LA ESCUELA PARTICULAR "NOVA ERA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Anexo 7

Resultado análisis urkund

U R K U N D

Urkund Analysis Result

Analysed Document: ESQUEMA-PROYECTO-ofelia -t.pdf (D23325301)

Submitted: 2016-11-15 02:33:00

Submitted By: ofeliafrecia@hotmail.com

Significance: 10 %

Sources included in the report:

TESIS COMPLETA PACHI Y VIVI.docx (D11293962)

tesis de juegos tradicionales maria chavez y martha espinoza.docx (D13367572)

PROYECTO-VERAMIGUEL - tesis.docx (D17476897)

tesis modificada iii.docx (D15016184)

<http://datab.us/i/Ponce,%20Puerto%20Rico>

<http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

<http://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

<http://tradiciones.blogspot.com/>

<http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

<https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

Instances where selected sources appear:

221

U