



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
"CORDILLERA"

Desarrollo  
del  
Talento Infantil



i



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
"CORDILLERA"

## **CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL**

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil.

**Autora: Diana Alexandra Morales Quilumba**

**Tutora: Lic. Marilyn Velasco V.**

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

2014- 2015

### **DECLARATORIA DE AUTORIA DE LA ESTUDIANTE**

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

---

**Diana Alexandra Morales Quilumba**

CI: 172342992-2



## CESIÓN DE DERECHOS

Yo Diana Alexandra Morales Quilumba, alumna de la Carrera Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo todos los derechos de autor de mi investigación a favor del INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA.

---

**Diana Alexandra Morales Quilumba**

CI: 172342992-2

## **CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL**

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; Diana Alexandra Morales Quilumba y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento I infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado **“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

El cual incluye la creación de una Guía a didáctica sobre los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 años. Para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno.

b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

**SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.-** Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del proyecto descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el proyecto por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del proyecto por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del proyecto; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del proyecto; d) Cualquier transformación o Modificación del proyecto; e) La protección y registro del proyecto a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del proyecto; g) Los demás derechos

Establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

**TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-** El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman el proyecto y guía del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del mismo a favor del Cesionario.

**CUARTA: CUANTIA.-** La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

**QUINTA: PLAZO.-** La vigencia del presente contrato es indefinida.

**SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.-** Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo

acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al

Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas:

- a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación
- b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral.
- c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno.
- d) El procedimiento será confidencial y en derecho.
- e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito
- f) El idioma del arbitraje será el español; y,
- g) La reconvenición, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los se deja en blanco hasta la última semana.

f) \_\_\_\_\_

f) \_\_\_\_\_

**Diana Alexandra Morales Quilumba** INSTITUTO TECNOLÓGICO CORDILLERA

C.I. N: 172342992-2

CEDENTE CESIONARIO

## AGRADECIMIENTO

Principalmente agradezco a Dios por haberme guiado en mi camino en ser mejor persona y salir adelante cada día de mi existir sin pensar que lo más valioso que nos puede dar la vida es ser profesora y madre a la vez como lo fui yo tener en nuestras manos un tesoro que lo debemos cuidar, guiar, proteger de todo y ante las adversidades los niños son lo más preciado que tenemos en nuestras manos.

Al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por brindarme la oportunidad de superarme, a mis maestros de quienes recibí sus conocimientos, a mis pequeños con sus sonrisas y ocurrencias hacen que cada vez ame esta profesión.

A la Lcda. Marilyn Velasco por su valiosa orientación, paciencia, conocimiento y apoyo incondicional en la realización de este proyecto

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por ser el inspirador para cada uno de mis pasos dados en mí convivir diario; a mi madre principalmente por ser el pilar fundamental con sus sabios consejos, valores, amor y paciencia por ser el incentivo para seguir adelante con este objetivo, a toda mi familia por su apoyo, confianza y sus palabras de ánimo que siempre estuvieron presentes en los momentos más difíciles para seguir esforzándome y lograr uno de mis sueños , a mi tutora Marilyn Velasco por entregarme sus conocimientos para realizar los propósitos que tengo en mente.

## INDICE GENERAL DE CONTENIDO

### CARÁTULA

DECLARATORIA DE AUTORIA DE LA ESTUDIANTE.....	ii
CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	ix
DEDICATORIA .....	x
RESUMEN EJECUTIVO .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I.....	4
<b>1.01 Contexto.</b> .....	4
1.02. Justificación.....	6
1.03. Definición del Problema Central (Matriz T).....	9
CAPÍTULO II .....	15
2.01. Mapeo de Involucrados. ....	15
5.4. Objetivos .....	57
5.4.1. Objetivo General: .....	57
5.4.2. Objetivos Específicos.....	57
5.5.1. Fundamento legal:.....	58
5.5.2. Fundamento Axiológico:.....	60
5.5.4. Fundamentación Pedagógica.....	65
<b>5.5.4.2.- IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONAL.</b> .....	66
5.5.4.3 Los juegos tradicionales, sus características. ....	67
5.6 JUEGO Y DESARROLLO SOCIO - AFECTIVO.....	69
5.7 Desarrollo Infantil y Socialización.....	72
5.8 Actitudes que propician el desarrollo social y afectivo del niño-niña .....	73
5.8.1 La construcción de una autoestima positiva.....	75
5.8.2 Fomentar autocontrol de sus acciones.....	75
5.8.3 Inculcar autonomía en el infante .....	75
5.8.4 NECESIDADES A NIVEL SICO - AFECTIVO .....	76
5.8.5 NECESIDADES A NIVEL SOCIAL .....	76
5.8.6 JUEGO TRADICIONAL Y DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.....	77
5.8.7 OBJETOS CULTURALES DE LA INFANCIA.....	78
5.8.8 El juego tradicional como una Recapitulación.....	78
5.8.9 El Juego tradicional como mediador para el aprendizaje.....	78
<b>5.9. METODOLOGÍA</b> .....	80
5.10 TALLER .....	82



<b>CAPITULO VI</b> .....	89
6.1 Recursos .....	89
6.02 Presupuesto .....	90
<b>CAPITULO VII</b> .....	97
7.01 CONCLUSIONES .....	97
7.02 RECOMENDACIONES .....	98
<b>Juego Popular:</b> .....	105
<b>ANEXOS</b>	
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	

## TABLAS

Tabla 1 MATRIZ DE FUERZAS T.....	14
Tabla 2. Matriz de Involucrados. ....	19
Tabla 3 Matriz de Análisis de Alternativas.....	32
Tabla 4. Matriz de Impacto de Objetivos.....	33
Tabla 5 Marco Lógico.....	35
Tabla 6.....	40
Tabla 7.....	41
Tabla 8.....	42
Tabla 9.....	43
Tabla 10.....	44
Tabla 11.....	45
Tabla 12.....	46
Tabla 13.....	47
Tabla 14.....	48
Tabla 15.....	49
Tabla 16.....	50
Tabla 17.....	51
Tabla 18.....	52
Tabla 19.....	53
Tabla 20.....	54



## FIGURAS

Figura 1 Mapeo de Involucrados.....	16
Figura 2.- Árbol de problemas. ....	21
Figura 3.- Árbol de Objetivos. ....	24
Figura 4. Construcción del Diagrama de Estrategias .....	34
Figura 5 .....	40
Figura 6 .....	41
Figura 7 .....	42
Figura 8 .....	43
Figura 9 .....	44
Figura 10 .....	45
Figura 11 .....	46
Figura 12 .....	47
Figura 13 .....	48
Figura 14 .....	49
Figura 15 .....	50
Figura 16 .....	51
Figura 17 .....	52
Figura 18 .....	53
Figura 19 .....	54

## RESUMEN EJECUTIVO

Es importante rescatar los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo personal y social, los niños - de 3 años determina la aplicación de las estrategias de enseñanza, técnicas y procedimientos variados, con creatividad para lograr un aprendizaje significativo de nuestros estudiantes. Esta propuesta es de gran importancia porque va a revivir los juegos tradicionales como la recuperación de juegos tradicionales ecuatorianos CDI "Plancito Soñadas", que son parte de nuestra cultura y tradiciones, así como un incentivo a los maestros de la CDI. Y ponerlo en práctica en su trabajo diario, porque ahora tanto a los niños, adolescentes e incluso adultos dedica su tiempo a los juegos mecánicos de lado la actividad lúdica y promover sedentaria, olvidando así la importancia de los juegos que funcionan como elemento cultural y como una opción para el desarrollo de entrenamiento personal

## ABSTRACT

It is important to rescue the traditional games to encourage personal and social development, child - aged 3 years determines the application of teaching strategies , techniques and procedures varied , with creativity to achieve significant learning of our students. This proposal is of great importance because it will revive traditional games as recovery Ecuadorian traditional games CDI "Plancito Soñado" which are part of our culture and traditions and also an incentive to teachers of the CDI. And implement it in their daily work , because now both children, teenagers and even adults devotes his time to mechanized games aside the playful activity and promoting sedentary, thus forgetting the importance of running games as a cultural element and as an option for the development of personal training



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realiza con el propósito de Rescatar los Juegos Tradicionales para incentivar el desarrollo emocional y social de niños-niñas, ya que es el medio lúdico para promover el desarrollo intelectual, físico, sensorial y nada mejor que en la etapa de educación inicial, para brindar la mayor experiencia posible de actividades que impliquen acción corporal, en donde ellos desarrollen al máximo todas sus capacidades.

Al mismo tiempo los juegos tradicionales permiten al niño y a la niña generar un desarrollo social y emocional con sus pares, lo cual favorecerá a que conozcan y descubran su entorno, jueguen con sus movimientos, emociones y puedan construir una imagen positiva de sí mismo, una aceptación de su yo y el de los demás así lograr conectarse con sus emociones y sepa expresarlas.

Mediante este trabajo de investigación se obtiene importante información acerca de los juegos tradicionales y su influencia sobre el desarrollo emocional y social de niños-niñas de 3 años. La misión como educadores consiste en brindar experiencias significativas, rescatando y utilizando los juegos tradicionales, que abarquen el aspecto cognitivo, motor, social y del lenguaje para lograr un desarrollo integral en los niños y niñas.

Antiguamente se carecía de las nuevas tecnologías que ahora en la actualidad tenemos, pero bastaba solamente nuestra imaginación y uno que otro juguete para realizar una actividad lúdica y poner en práctica nuestro ingenio y ponernos a jugar con nuestros amigos, vecinos, familiares, etc. Quien puede recordar cuando éramos apenas unos niños jugábamos a las bolas, los trompos, a las cometas, a las carretas, la carrera de los triciclos, territorio, los zancos con tarros vacíos de pintura, o saltar la soga, todos estos juegos nos divertían mucho y ponían en juego nuestra propia imaginación y creatividad.

Se justifican las acciones didácticas que se proponen en esta investigación para facilitar el desarrollo integral del niño preescolar, a través de los juegos tradicionales, entendidos como una estrategia metodológica y pedagógica que se adapta a las necesidades e intereses de los niños en las áreas física, social, psicomotriz y socio afectivo.

En correspondencia con los artículos señalados anteriormente, el artículo 6 del Reglamento de la Ley Orgánica de Educación (1986), señala que: La finalidad de la educación... deberá alcanzarse a través de los planes y programas de estudio y demás elementos del currículo y mediante la utilización de programas abiertos de aprendizaje, de los medios de comunicación social y de otros recursos destinados a contribuir al desarrollo integral del individuo y de la comunidad, los cuales se elaborarán y aplicarán conformes a las regulaciones del ordenamiento jurídico en materia educativa. (p. 4)

El presente proyecto está estructurado en siete capítulos:

El capítulo I: Contiene el contexto, justificación y la matriz T o definición del problema.

El capítulo II: Lo conforman el mapeo de involucrados y la matriz de la misma.

El capítulo III: Aparece árbol de problemas y árbol de objetivos.

El capítulo IV, contiene: Matriz De Análisis De Alternativas, Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos, Diagrama De Estrategias, Matriz de Marco Lógico.

El capítulo V lo conforman: Antecedentes relacionados con el tema, Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución), Formulación del proceso de aplicación de la propuesta. aparece el marco metodológico constituido por el tipo y diseño, de la investigación, población, muestra, u objeto de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, de igual forma, validación, confiabilidad y tabulación de

El capítulo VI: Aparece, Recursos, Presupuesto, Cronograma.

El capítulo VII, Aporta las conclusiones y recomendaciones.

## CAPITULO I

### ANTECEDENTES

#### 1.01 Contexto.

- 2 En Pichincha dentro del campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, y guardando la producción espiritual de un pueblo. “En la Conferencia Mundial sobre Educación realizado en Marzo de 2005 se especifica que los niños y niñas tienen derecho a la educación. Se afirma que el aprendizaje comienza desde el nacimiento y que, en consecuencia es necesario incluir el desarrollo motriz en las actividades de educación inicial a todos los niños y niñas”.
- 3 La preocupación es estos últimos años del estado, señalan la necesidad de reforzar la educación inicial para favorecer un mejor desempeño a través de disciplinas, herramientas como los juegos. Tradicionales
- 4 Con el nuevo currículo de educación inicial, donde implica al sistema educativo, que debe responder a las necesidades de formación de los niños de 0-5 años, por ello en sus niveles de educación se logran proponer alternativas de enseñanza y de temas que formaran al niño y niña en todas sus áreas y donde el desarrollo motriz sea de base y eje principal.



- 5 A nivel del Cantón Quito, los juegos tradicionales se remontan hace un siglo ya que nuestros abuelos y padres no contaban con la tecnología de hoy en día para ellos bastaba
- 6 encontrar un juguete y dejar volar su imaginación para llegar a bellos momentos de distracción en juegos divertidos y sanos que solo con encontrar un pedazo de tiza o carbón jugaban a la rayuela, encontrar parques para jugar a las escondidas o a las cogidas que hoy en día los niños de las ciudades no saben de qué se tratan por que no hablan de eso o piensan que es algo aburrido sin darse cuenta que se trata de una tradición y una cultura es por eso que El Museo de la Ciudad ha organizado varios proyectos para celebrar las fiestas de la capital. En su espacio interactivo creativo, se rescata los juegos tradicionales del Quito de antaño.
- 7 La idea es que aprendan de una forma didáctica como se divertían sus padres y abuelos. En esta área los niños aprenderán sobre juegos tradicionales: la rayuela, los trompos, elástico, canicas, saltar la soga etc.
- 8 Una de las dificultades para trabajar los juegos tradicionales en los CDI es particularmente en los centros de desarrollo infantil falta de espacio libre para lograr trabajar, la falta de interés de los padres y docentes por utilizar los juegos tradicionales, para mejorar el aprendizaje.

Algunas veces se ve reflejado el apoyo de una u otra forma por parte de las autoridades en la preocupación de la creación de parques infantiles y de campañas para mejorar rescatar los juegos tradicionales. Es importante recalcar que para atender ciertas deficiencias en la utilización de los juegos tradicionales, podemos contar con un equipo interdisciplinario el cual se ocupa de cada tema importante del problema.

El presente proyecto pretende, inculcar, y reforzar las competencias de tipo emocionales, físicos y cognitivos, entre los niños y niñas del tercer grupo del colegio "El Portal", por medio del recate de los juegos tradicionales. Con los juguetes tradicionales, los niños y niñas podrán tocar, ver e interactuar tanto con los objetos y con la historia la cultural de Ecuador.

### **1.02. Justificación.**

Es importante rescatar los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo personal y social, de niños-niñas de 3 años, determina la aplicación de estrategias didácticas, técnicas y procedimientos variados, con creatividad para lograr aprendizajes significativos de nuestros estudiantes. Esta propuesta es de gran importancia porque permitirá revivir los juegos tradicionales ecuatorianos como su Recuperación los juegos tradicionales del CDI "Plancito Soñado", que son parte de nuestra cultura y tradiciones y a la vez un incentivo a los docentes de dicho CDI. Y que lo apliquen en su trabajo diario, ya que en la actualidad.

Importancia de la ejecución de los juegos como elemento cultural y como una opción para el desarrollo de su formación personal.

Esta propuesta a la vez aportará al mejoramiento del desarrollo personal y social, a la integración familiar, al fortalecimiento de la identidad cultural, a la responsabilidad, respeto, cooperación, autoestima y creatividad formando estudiantes seguros, independientes y aptos para desenvolverse con equilibrio en los ámbitos escolares, familiares y sociales.

Su ejecución es factible porque se cuenta en la institución educativa espacios con los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios para rescatar los juegos tradicionales de nuestra ciudad y de las comunidades aledañas; y de esta manera sustentar su práctica en nuestra institución y a la vez se puede aplicar en otras Instituciones educativas o Centros educativos.

En Ecuador la educación inicial, el Ministerio de Educación es el ente rector que ofrece una educación de calidad, igualdad y donde la educación inicial guía el proceso enseñanza aprendizaje de este nivel.

“La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional”.

“El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública.

El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 5 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

“De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

El tema de este proyecto está contemplado en la caracterización de los ejes desarrollo y aprendizaje correspondientes a los subniveles de educación inicial y está contemplado en la exploración del cuerpo y la motricidad, por lo tanto mi proyecto se regirá a las normas establecidas del estado y el Ministerio de Educación.

### 1.03. Definición del Problema Central (Matriz T).

Dentro del análisis de fuerzas T como situación actual se tiene Escasa importancia de los juegos tradicionales para incentivar en el desarrollo motriz en niños y niñas de 5 años de edad, frente a esto se encuentra como situación empeorada Desaparición de los Juegos Tradicionales y su importancia en el desarrollo motriz ante lo cual se tiene las fuerzas impulsadoras mismas que ayudaran a mejorar la situación. Estas fuerzas impulsadoras son:

La capacitación docente será como una herramienta para ayudar a rescatar los juegos tradicionales, situándose en una escala real en un rango (1) se puede observar que el porcentaje de la realización de estas charlas es baja, con el objetivo de llegar a obtener en el potencial de cambio una escala de (5) que significa que las charlas se realicen con mayor frecuencia para que se interesen en el tema y conozcan los problemas que pueden tener sus niños-niñas, si no desarrollaron los juegos tradicionales correctamente lo que puede ocasionar un déficit desarrollo personal y social.

La creación de un proyecto a los docentes, es otra alternativa que ayudara a rescatar los juegos tradicionales, situándose en una escala real en un rango (2) se puede observar que el porcentaje de la realización de este proyecto es baja, con el objetivo de llegar a obtener en el potencial de cambio una escala de (4) que significa que se ayudará mediante charlas, capacitaciones , creación de grupos recreativos, a que conozcan y se interesen sobre el tema para que se integren, juegue y compartan conocimientos con sus niños-niñas, en la vida cotidiana y asuman sus y esto sirve



para ayudar comunicarse, expresarse de forma oral y a obtener vivencias, ideas, sentimientos, sensaciones, emociones, y deseos ajustándolos a sus respectivos usos.

Taller práctico sobre los juegos tradicionales una alternativa muy importante para rescatar los juegos tradicionales dirigida a la comunidad educativa donde se evidencia el problema, situándose en una escala real en un rango (1) se puede observar que el porcentaje de la realización de estos talleres es baja, con el objetivo de llegar a obtener en el potencial de cambio una escala de (5) que significa que los talleres se realicen con mayor frecuencia para conseguir una mejor competencia didáctica que mejoren la práctica del docente y el de toda la comunidad, haciendo del proceso enseñanza-aprendizaje un proceso creativo que es a donde queremos llegar a

que motiven a los niños a usar los juegos tradicionales, para que no se pierda estos juegos y se convierta en un medio de expresión que conlleve a la comunicación social con los demás.

La implementación de grupos recreativos es otro factor importante que ayudara a rescatar los juegos tradicionales, situándose en una escala real en un rango (2) se puede observar que el porcentaje de la realización de estos talleres es baja, con el objetivo de llegar a obtener en el potencial de cambio una escala de (5) que significa que mediante la creación de cursos recreativos se incentivara a los niños y niñas de 5 años a recuperar y practicarlos juegos tradicionales de modo que les servirá en su incidencia en el aprendizaje.

Creación de una guía didáctica, situándose en una escala real en un rango (1) que es

baja, con el objetivo de llegar a obtener en el potencial de cambio una escala de (5). En en CDI, no existe una herramienta de apoyo para que las docentes se incentiven en recuperar los juegos tradicionales, por lo tanto la creación de una guía didáctica es una recurso donde los docentes enseñaran a que los niños y niñas utilicen el juego como herramienta de aprendizaje y de desarrollo personal y emocional, para que en si desarrollen habilidades y destrezas, y fomenten la socialización, la diversión, reglas morales y otras maneras de divertirse siempre aprendiendo.

Dentro de la situación mejorada:

Mantener la Identidad Cultural que son los juegos tradicionales y de esta manera incentivar el desarrollo motriz frente a esto encontramos las fuerzas bloqueadoras que no permiten que la situación mejorada se dé. Estas fuerzas Bloqueadoras son:

Escaso interés por parte de los docentes para asistir a las capacitaciones de los juegos tradicionales, ubicado en el rango (4) que quiere decir que el poco interés que tienen los docentes en rescatar los juegos tradicionales es alto, con la presente propuesta se quiere llegar al potencial de cambio en un rango de 1, incentivando a que los docentes para a que se difunda más en rescatar los juegos tradicionales en los niños y niñas de (3) años.

Desinterés por parte de las directivas del CDI, porque sus docentes planifiquen

Actividades lúdicas de juegos tradicionales para el desarrollo personal y social de los niños-niñas de 3 años, ubicado en el rango (4) que quiere decir que no

existen talleres donde lleguen a motivar a los docentes sobre el tema, con la presente propuesta se quiere llegar al potencial de cambio en un rango de (1) para lograr que los docentes obtengan creatividad y se interesan por rescatar los juegos tradicionales. Ausencia o escasa asistencia de la comunidad educativa por asistir a talleres prácticos y de actividades, ubicado en el rango (4) que quiere decir que pocas personas prestaran importancia para realizar distintas actividades de los juegos tradicionales, con la presente propuesta se quiere llegar al cambio de (2) para lograr formar distintos grupos recreativos a que practican estas actividades lúdicas como son los juegos tradicionales.

Carencia de presupuesto económico para la implementación o creación de grupos recreativos para el rescate de los juegos tradicionales y actividades lúdicas, ubicado

En un rango de (2) es un porcentaje bajo que quiere decir que habrán personas de escasos recursos, lo que se quiere lograr es el cambio de (4) a motivar a las personas de la comunidad a que se integren e interactúen en distintas actividades tales como los juegos Tradicionales, en si a explicarles que no importa el dinero si no la calidad de tiempo de trabajo para con los niños-niñas.

El desconocimiento de una guía didáctica sobre los juegos tradicionales y su utilización para el desarrollo personal y social de los niños- niñas. (4) que quiere

decir que al haber una guía didáctica no exista mayor interés y creatividad de utilizar las guía o a sí mismo

no la sepan cómo utilizar, para esto debe existir una motivación e incluso una charla donde se explique cómo se dé el buen uso de la guía, con la presente propuesta se quiere llegar al potencial de cambio en un rango de (1) para lograr que se propague el tema y la importancia del mismo e incluso sepan el manejo de la guía.

**Tabla 1 MATRIZ DE FUERZAS T**

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Desaparición de los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo personal y social en los niños- niñas de 3 años.	Escasa importancia a los juegos tradicionales para incentivar en el desarrollo personal y social en niños y niñas de 3 años de edad.				Mantener la Identidad Cultural por medio de los juegos tradicionales y de esta manera incentivar el desarrollo personal y social.
FUERZAS IMPULSADORAS	I	PC	I	PC	FUERZAS BLOQUEADORAS
Capacitación a docentes para incentivar al rescate de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social de los niños- niñas de 3 años.	1	4	4	1	Escaso interés por parte de los docentes para asistir a las capacitaciones sobre el rescate de los juegos tradicionales para el desarrollo personal y social.
Proyecto para docentes sobre la importancia de la utilización y planificación diaria de estrategias lúdicas enfocadas al desarrollo personal y emocional por medio de los juegos tradicionales.	1	4	4	1	Desinterés por parte de las directivas del CDI porque sus docentes planifiquen actividades lúdicas de juegos tradicionales para el desarrollo personal y social de los niños- niñas de 3 años.
Taller práctico sobre el rescate de los juegos tradicionales a la comunidad donde se encuentra el problema.	1	4	4	2	Ausencia por parte de la comunidad educativa para asistir a los talleres prácticos sobre los juegos tradicionales.
Implementación de grupos recreativos para transmitir los juegos tradicionales, a través de juegos lúdicos.	2	4	4	2	Carencia de presupuesto económico para la implementación o creación de grupos recreativos para el rescate de os juegos tradicionales y actividades lúdicas.
Creación de una guía didáctica para rescatar los juegos tradicionales.	2	4	4	1	El desconocimiento de una guía didáctica sobre los juegos tradicionales y su utilización para el desarrollo personal y social de los niños- niñas.

FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES



## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

#### 2.01. Mapeo de Involucrados.

Este análisis se hace para identificar y esclarecer qué grupos y organizaciones están directa o indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que intentamos resolver, para tomar en consideración sus intereses, su potencial y sus limitaciones.

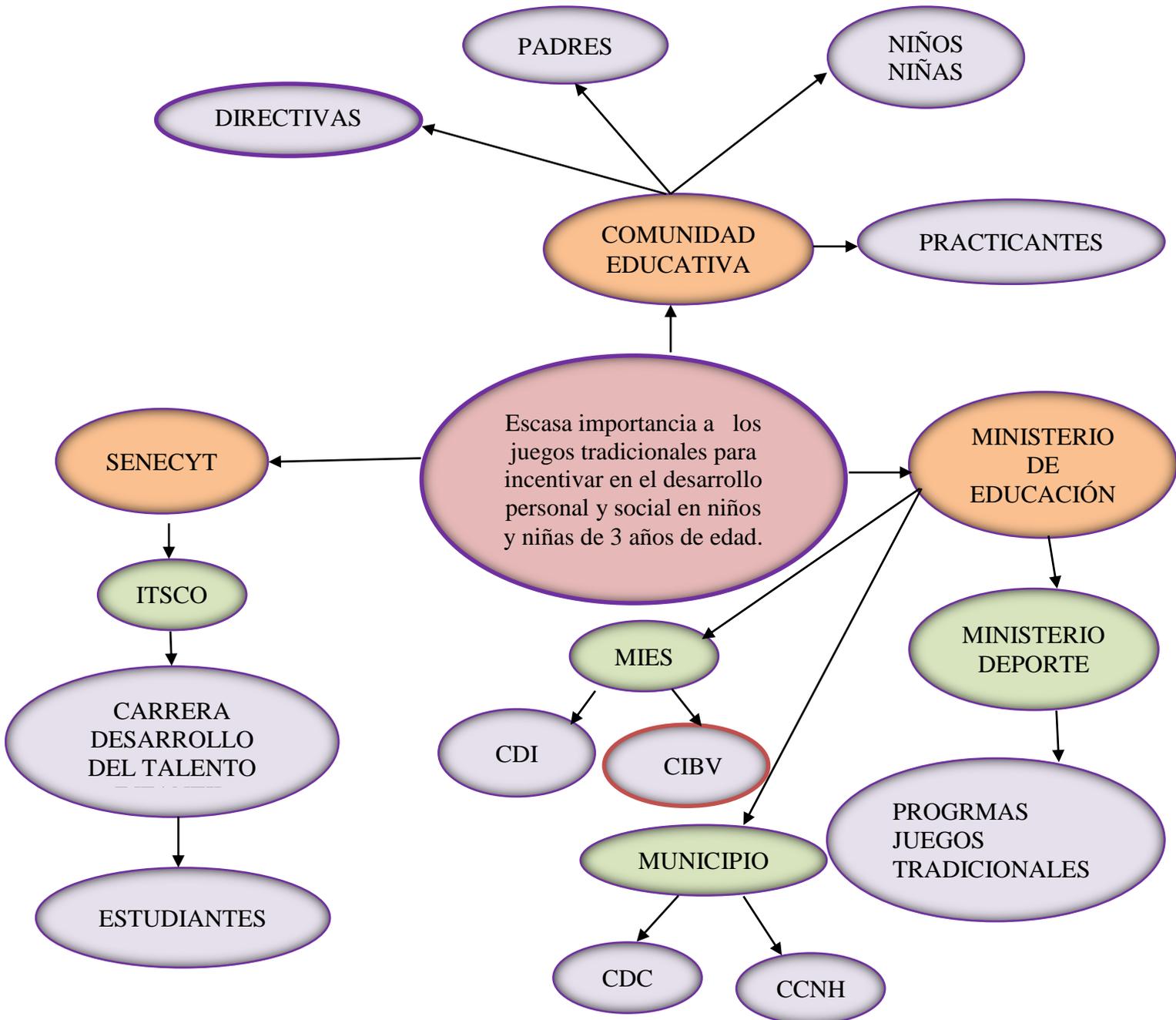
Nos interesa esclarecer e identificar:

Cómo perciben los diferentes grupos las causas y efectos del problema.

Cuáles apoyarían una determinada estrategia que se propone para superar un problema de desarrollo y qué grupos se opondrían.

El poder (mandato legal o estatutario) que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar la solución del problema o impedir la solución del problema mediante la estrategia que proponemos. Esto es de vital importancia.

Figura 1 Mapeo de Involucrados.



FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES

## 2.02. Matriz de Análisis de Involucrados.

Dentro del análisis de involucrados se determina los siguientes actores:

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

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

Pero muy poca importancia se ha dado a la investigación de los juegos tradicionales los que han ido desapareciendo de poco en poco, inclusive en la actualidad muchos niños no conocen los juegos que realizaban nuestros padres y abuelos, por lo que la promoción Educativa del aprendizaje de los juegos tradicionales se hace necesario en los primeros años de Educación Inicial y primaria, partiendo del principio de que cualquier niño entenderá, reconocerá y aprenderá lo hermoso de nuestras tradiciones y costumbres.



Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez." No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño, se considera que los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las "políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el Cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 5 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona".

Objetivo 3. Mejorar la calidad de vida de la población

Objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad.

**Tabla 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	Favorecer de forma positiva la utilización de los juegos tradicionales.	Desinterés por parte de los docentes en la utilización de los juegos tradicionales en la planificación de actividades.	Currículo de educación Inicial. Subnivel 2. Identidad y autonomía. Código de la Niñez y Adolescencia Artículo 37, numeral 4.	Recuperar la identidad cultural por medio de los juegos tradicionales para niños-niñas..	Desinterés por parte de las entidades que deben mejorar el problema.
Comunidad Educativa.	Recuperación de los juegos tradicionales.	Desconocimiento por parte de la comunidad sobre la recuperación de los juegos tradicionales.	Plan del Buen vivir. Objetivo N°3.	Campañas para recuperar la identidad cultural por medio de los juegos tradicionales	Desinterés de todos los entes de la comunidad por participar en campañas o talleres sobre juegos tradicionales.
Senescyt	Contribuir con la recuperación de la identidad cultural de generación en generación.	Incapacidad para transmitir el mensaje de generación a generación.	Abuelos, padres, tíos, hijos.	Fomentar el trabajo en equipo por parte de los padres e hijos..	Resistencia a continuar con las tradiciones culturales.
	Desarrollo integral completo en niños y niñas.	Desconocimiento de los beneficios que se obtiene con los juegos tradicionales.	Funciones según normativas vigentes.	Aplicación del proyecto para lograr una mejor calidad de vida.	Información inadecuada acerca del tema.
Itsc.	Actualizar conocimientos y aplicarlos en la recuperación de los juegos tradicionales en las estudiantes.	Perdida de las tradiciones culturales por parte de las estudiantes.	Reglamento interno de la institución  Docentes.  Estudiantes..	Aplicación del proyecto para mejorar el problema por parte de las estudiantes.	Información inadecuada.  Desinterés por parte de las estudiantes en el tema.

FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES



## CAPÍTULO III

### PROBLEMAS Y OBJETIVOS

#### 3.01 Árbol de Problemas.

Hacemos el análisis de problemas para:

Analizar la situación actual relacionada con el problema de desarrollo seleccionado.

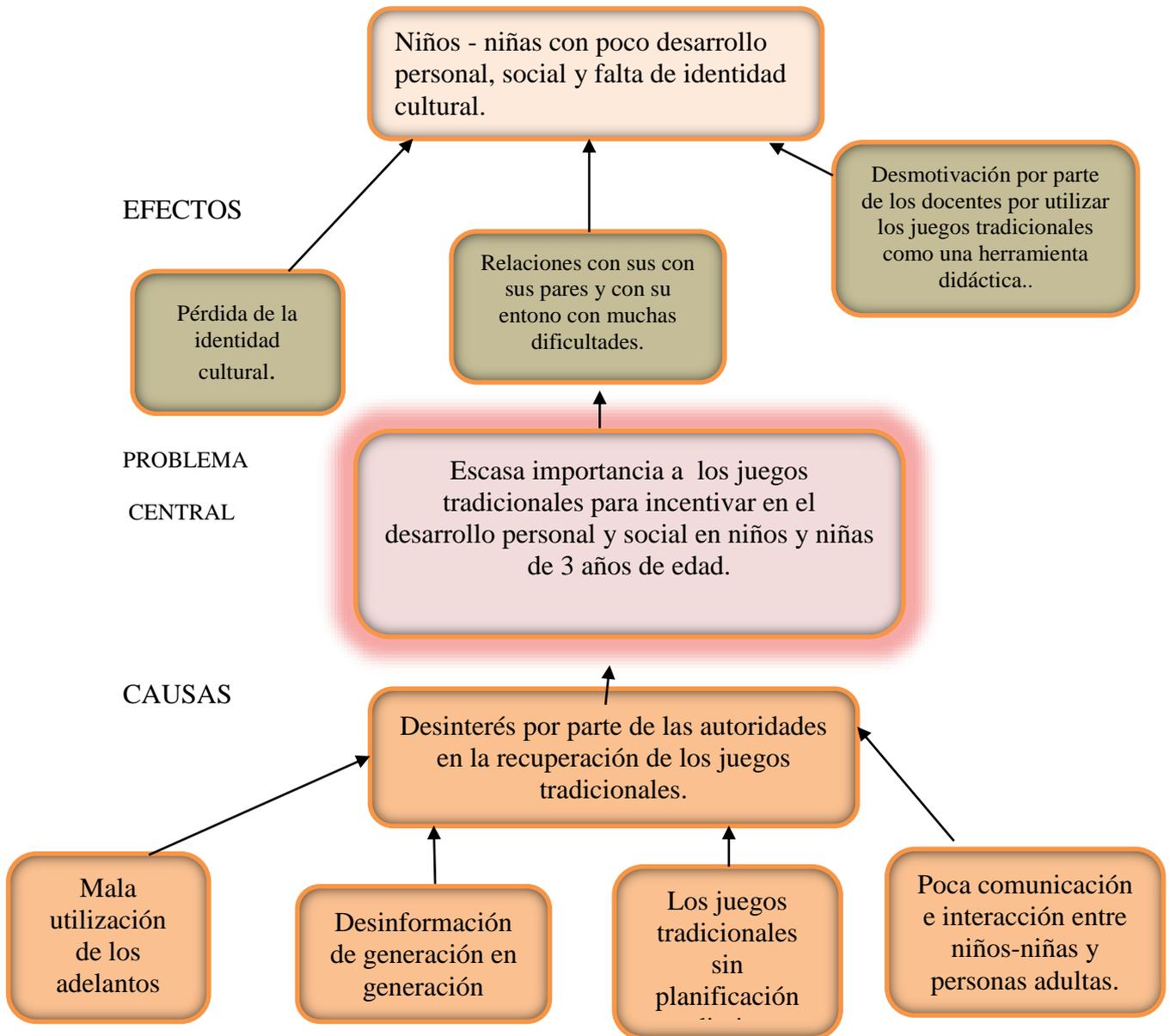
Identificar los problemas principales en torno al problema de desarrollo y las relaciones causa-efecto entre ellos.

Visualizar las relaciones de causalidad y sus interrelaciones en un diagrama (árbol de problemas).

Escribir el problema de desarrollo (también llamado problema principal, central o focal).

Identificar otros problemas que son causa directa del problema de desarrollo.

Figura 2.- Árbol de problemas.



FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES



### **Análisis del Árbol de Problemas.**

Dentro del análisis del árbol de problemas existe el desconocimiento de los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo personal y social, lo cual genera una inadecuada utilización de actividades y materiales didácticos para que el niño-niña. Desarrollen sus capacidades, y logren un mejor desarrollo con los demás, por lo que también repercute. que los padres de familia tengan un escaso interés en transmitir a sus hijos estos juegos que vienen de generación en generación.

Por lo tanto todas las causas se deben a la desinformación de los docentes sobre utilizar los juegos tradicionales como una herramienta, para el desarrollo personal y social de los niños, niñas.

Como efectos tenemos que existe una escasa creatividad por parte de los docentes para incentivar el desarrollo personal y social por medio de los juegos tradicionales, conjuntamente existe poca iniciativa de los maestros para realizar los juegos tradicionales la no planificación de los mismos dentro del trabajo diario, generando niños y niñas con poco conocimiento de los juegos tradicionales y a su vez lento desarrollo motriz. Personal y social.

Teniendo en cuenta todas estas causas y efectos provoca en los niños y niñas un retraso desarrollo motriz, Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la



educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres.

El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

### **3.02 Árbol de Objetivos.**

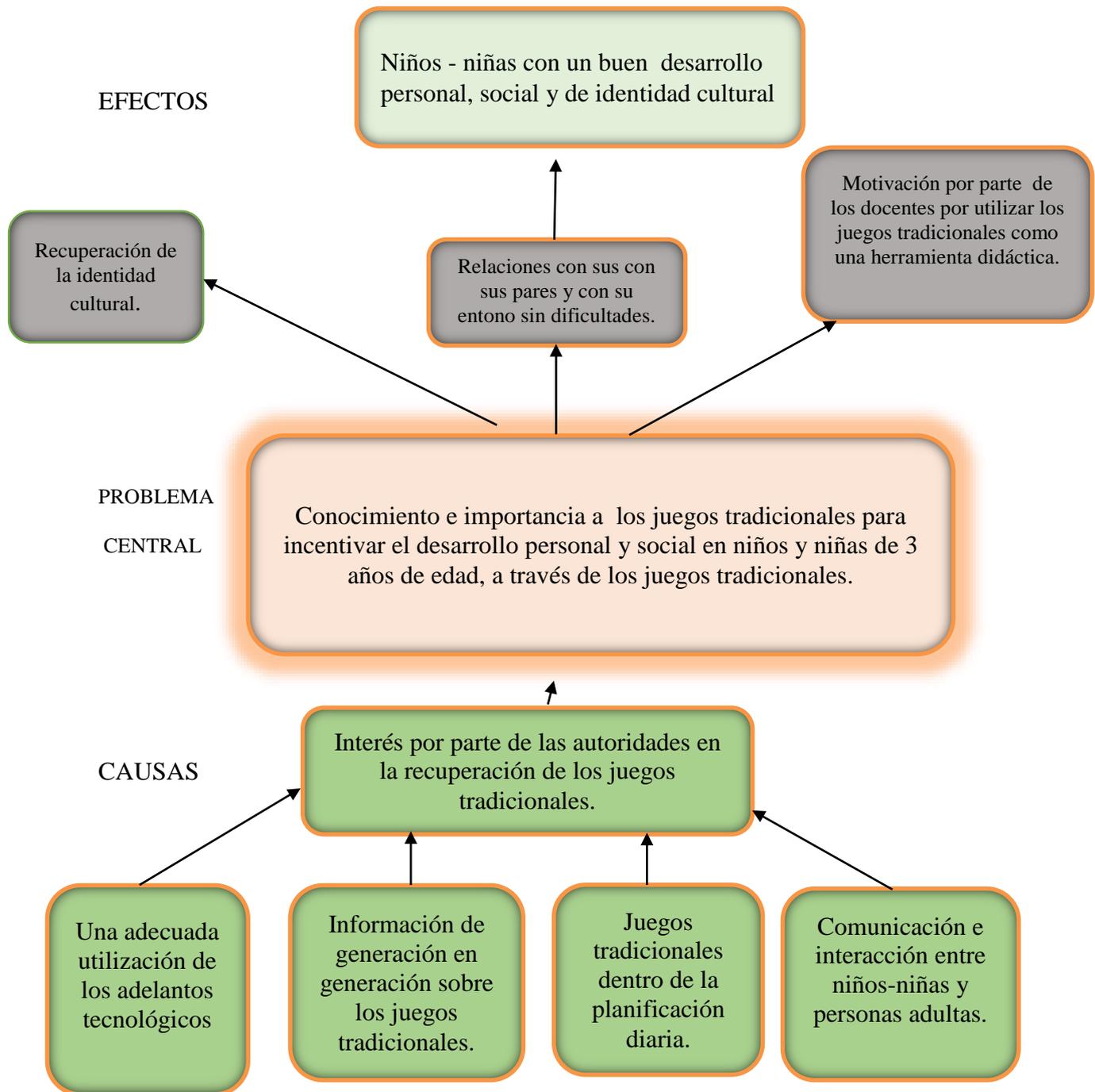
El primer paso es convertir el árbol de problemas en objetivos o soluciones a dichos problemas.

1. Describir una situación que podría existir después de resolver los problemas
2. Identificar las relaciones medio-fin entre objetivos.
3. Visualizarlo en un diagrama

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se Experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

En el proceso lúdico, los niños pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad de los niños.

Figura 3.- Árbol de Objetivos.



FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES



### **Análisis Árbol de Objetivos.**

Dentro del análisis del árbol de objetivos se parte por dar impulso para que haya un conocimiento de los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo personal y social del niño-niña, de esto surge una adecuada utilización de actividades y materiales didácticos para el desarrollo personal y social, el mismo que elevara gran interés en los padres de familia, esto va a llevar a que los docentes se interesen en saber más sobre los juegos tradicionales y al mismo tiempo este dentro de su planificación diaria y así lograr una buena relación personal y social de los niños-niñas.

Esto va a producir un desarrollo personal y social tanto de los niños- niñas, padres de familia y docentes.

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



de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen-pantalla.

## CAPITULO IV ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

### 4.01 Matriz de Alternativas.

Para realizar la matriz de análisis de alternativas se ha tomado en cuenta los objetivos que se pretenden alcanzar, obteniendo a siguiente información. (Ver tabla de análisis de alternativas).

#### Análisis Matriz de alternativas

En la matriz de análisis de alternativas se observa el primer objetivo que hace referencia a un interés de los docentes en realizar los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo motriz en los niños y niñas de 3 años, su categoría es Media alta, el impacto que genera sobre el propósito está dentro de este parámetro ya que este objetivo va a beneficiar de manera adecuada a los niños y niñas y el desarrollo personal y social, dentro de este objetivo consecuentemente se va a ir generando más beneficios ya no solo en el área motriz sino también en aspectos cognitivos y afectivos, dentro de la factibilidad técnica su categoría es Media Alta ya que se cuenta con estrategias para lograr se concrete el objetivo, en la factibilidad financiera tiene un impacto de 4, porque se cuenta con el apoyo de la Escuela, y los recursos económicos necesarios, se obtendrá factibilidad social ya que contará con el apoyo de los docentes, padres de familia, en la



Factibilidad política arroja esta misma categoría ya que se cuenta con el apoyo de los distintos campos analizados para que el objetivo se plasme y evidencie en los niños y niñas, todos los aspectos mencionados convergen en los beneficios que nos desprenderán la utilización, difusión, aplicación correcta de este recurso.

Herramienta que nos va a servir para este propósito por lo tanto se concluye que hay aspectos muy relevantes dentro de este objetivo, mismos aspectos que le han dan esta categoría , así podemos mencionar: el impacto sobre el propósito es de 4 ya que su aporte es alto al ser usado como material didáctico con los niños y niñas , además de ser muy entretenido produce en los niños el despertar de la imaginación y la creatividad, debido a esto se genera que tanto la factibilidad técnica, financiera, social y política van a confluir dentro de su campo para que el objetivo se logre.

Interés por parte de los docentes, hacia un excelente desarrollo personal y social, este objetivo está en la categoría Media Alta ,dentro del impacto sobre el propósito una vez que se difunda la alta efectividad de utilizar y rescatar los juegos tradicionales como recurso pedagógicos en la Escuela, padres de familia, docentes, es decir todos aquellos integrantes de la comunidad educativa, estarán prestos a darle el positivo apoyo al mismo para que dentro de la Escuela aplique con los niños y niñas, los diferentes juegos tradicionales, dentro de la factibilidad técnica, financiera, social y política llegan a la misma categoría ,ya que a partir de que exista el interés por parte de la Escuela en los campos mencionados se pretende despertar el mismo interés para la difusión de esta herramienta.

### **Análisis de Impacto de Objetivos.**

Dentro del análisis del impacto de los objetivos que se están promoviendo en el presente proyecto, los objetivos presentados alcanzan una puntuación de 120 cuya interpretación de esta es alta, ya que desde los diferentes objetivos a alcanzar generan expectativas y aceptación de los mismos, dentro de los objetivos tenemos:

Interés de los docentes en realizar los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo motriz en los niños y niñas de 3 años, la factibilidad de lograrse está orientada a que los principales beneficiados sean los niños y niñas de 3 años de edad, ya que al utilizar este recurso el juego como información adecuada de todas las bondades de la aplicación del mismo se obtendrá resultados óptimos sobre todo en el desarrollo del área motriz, este objetivo se encuentra en la escala en 4 es medio alto, dentro del impacto de género como se ha venido señalando se puede utilizar este

Recurso para fomentar el respeto a los derechos de la mujer que mayormente son violentados por desconocimiento de los mismos, también esta herramienta es muy

maleable ya que se la puede adaptar a cualquier tema que se desee enseñar en este caso dentro del impacto ambiental se puede impulsar el Entorno físico y familiar con potencial de mejora en sus distintas formas.

Todos estos aspectos manejados como enseñanzas por medio del juego, estos aspectos se ubican en la escala en 4=Medio Alto, la relevancia del objetivo se encuentra en la escala en 4=medio alto, esta calificación se la interpreta como muy



importante ya que fomentará a la integración de los docentes con sus estudiantes, compartiendo un tiempo con los mismos y como eje de esta integración entre padres e hijos está el juego, por lo tanto su sostenibilidad se basa en niños y niñas motivados a realizar los juegos tradicionales, aquellos podrán estrechar lasos y compartir diferentes experiencias, y aprovechando la situación para promulgar valores, estimular el área afectiva y provocar un desarrollo integral.

### **Análisis Diagrama de Estrategias.**

En el diagrama de estrategias se va a partir del conocimiento de los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo motriz, para que se logre se va a contar con el incentivar a los docentes, impulsando el abanico de beneficios que brinda el mismo al momento de ser aplicado con los niños y niñas, después de ser difundido los talleres a los docentes en el que se va a socializar distintas experiencias desarrollando las destrezas cognitivas, creativas y pedagógicas seguido de promover actividades en la comunidad para que todos infundan amor por las tradiciones y

Costumbres de la sociedad de la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento por su identidad.

Dentro del interés por parte de los docentes, hacia un excelente desarrollo personal y social, las estrategias a aplicar son elaborar una guía para el correcto manejo de los juegos tradicionales como recurso pedagógico, apoyándose en la socialización de la misma en el cual participen docentes, autoridades, padres de familia, otra estrategia a usar es realizar encuestas, entrevistas sobre la relevancia del tema el para que esto se



dé se debe contar con el apoyo y participación de toda la comunidad educativa, quienes serán los encargados de dar impulso y utilización de los juegos tradicionales.

Otro aspecto es la Adecuada utilización de actividades y materiales didácticos para el desarrollo personal y social, como estrategias se va a proporcionar una guía para que mediante esta guía se de una aplicación correcta de los juegos tradicionales en los hogares y aulas, también se obtendrá charlas, capacitaciones que estarán dirigidas a docentes, para que conozcan las diferentes actividades que existen en los juegos tradicionales y sus beneficios que impacta en el niño como tal el juego tradicional infunde mucho en el área.

### **Análisis Marco Lógico.**

A través del análisis del marco lógico debemos tener en cuenta nuestra finalidad a lo que queremos lograr es un óptimo desarrollo motriz en los niños y niñas de 3 años, aumentando al utilizar esta guía con la colaboración de los docentes y palparon la importancia del tema.

Aumenta en las actividades de juegos tradicionales para incentivar el desarrollo, con la ayuda de la guía de actividades entregada a los docentes, para la socialización en la planificación diría.

Antes de la aplicación los docentes no se interesan por rescatar los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo personal y social a partir de la aplicación conocen y entienden el tema dando un avance.,

También ayudamos a la reducción de problemas personales y sociales y mientras que antes de la aplicación se evidenció el desconocimiento por parte de los docentes-.

**Tabla 3 Matriz de Análisis de Alternativas**

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORÍA
Interés por parte de las autoridades en la recuperación de los juegos tradicionales.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Una adecuada utilización de los adelantos tecnológicos	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Información de generación en generación sobre los juegos tradicionales.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Juegos tradicionales dentro de la planificación diaria.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Comunicación e interacción entre niños-niñas y personas adultas.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto

**FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES**

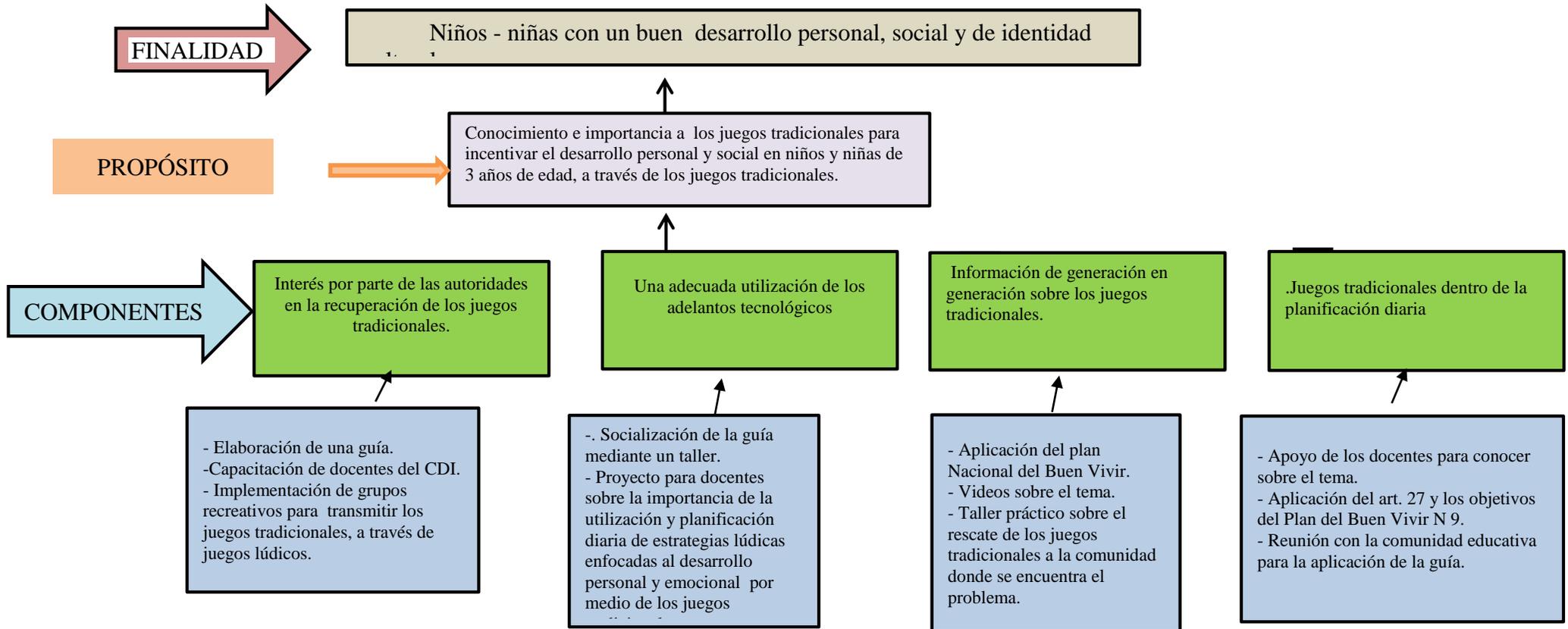
INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN ADECUADA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA CON JUEGOS INFANTILES PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD FINA, DIRIGIDA A DOCENTES EN EL CDI "SILVIA Y MICHELLE", DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014.

**Tabla 4. Matriz de Impacto de Objetivos.**

Actores Involucrados.	Intereses sobre el problema central.	Problemas percibidos.	Recursos mandatos y capacidades.	Intereses sobre el proyecto.	Conflictos potenciales.
Ministerio de Educación	Favorecer de forma positiva la utilización de los juegos tradicionales.	Desinterés por parte de los docentes en la utilización de los juegos tradicionales en la planificación de actividades.	Currículo de educación Inicial. Subnivel 2. Identidad y autonomía.  Código de la Niñez y Adolescencia Artículo 37, numeral 4.	Recuperar la identidad cultural por medio de los juegos tradicionales para niños-niñas..	Desinterés por parte de las entidades que deben mejorar el problema.
Comunidad Educativa.	Recuperación de los juegos tradicionales.	Desconocimiento por parte de la comunidad sobre la recuperación de los juegos tradicionales.	Plan del Buen vivir. Objetivo N°3.	Campañas para recuperar la identidad cultural por medio de los juegos tradicionales	Desinterés de todos los entes de la comunidad por participar en campañas o talleres sobre juegos tradicionales.
Senescyt	Contribuir con la recuperación de la identidad cultural de generación en generación.	Incapacidad para transmitir el mensaje de generación a generación.	Abuelos, padres, tíos, hijos.	Fomentar el trabajo en equipo por parte de los padres e hijos..	Resistencia a continuar con las tradiciones culturales.
	Desarrollo integral completo en niños y niñas.	Desconocimiento de los beneficios que se obtiene con los juegos tradicionales.	Funciones según normativas vigentes.	Aplicación del proyecto para lograr una mejor calidad de vida.	Información inadecuada acerca del tema.
ItSCO.	Actualizar conocimientos y aplicarlos en la recuperación de los juegos tradicionales en las estudiantes.	Perdida de las tradiciones culturales por parte de las estudiantes.	Reglamento interno de la institución  Docentes.  Estudiantes..	Aplicación del proyecto para mejorar el problema por parte de las estudiantes.	Información inadecuada. Desinterés por parte de las estudiantes en el tema.

FUENTE: ELABORADO POR: DIANA MORALES

Figura 4. Construcción del Diagrama de Estrategias



**Tabla 5 Marco Lógico**

Finalidad	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Niños - niñas con un buen desarrollo personal, social y de identidad cultural	Mejora el desarrollo afectivo por la utilización de los juegos tradicionales como herramienta de apoyo.	Registros estadísticos en base las encuestas y entrevistas realizadas entregados a la directiva del CDI Donde es notable la disminución del problema y la no utilización de actividades de estimulación.	El sistema curricular aprueba a los talleres como aporte para la sociedad.
	Mejora la convivencia confianza entre los niños-niñas y maestros, por La utilización de los juegos	Registros estadísticos de la Dirección pedagógica del CDI, sobre el problema.	Programas que ayuden al mejoramiento profesional para los docentes sobre el tema por parte de CDI.

Propósito	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
	Disminución del problema por falta de estimulación en los niños-niñas, y que mejoro utilizando los juegos tradicionales.	Registros estadísticos en base las encuestas y entrevistas realizadas entregados a la directiva del CDI.	Programas de coordinación del CDI, y los docentes, para lograr el seguimiento de los talleres que ayuden a mejorar la calidad de vida del niño niña.
	Se fomenta las actitudes positivas y el aprendizaje en niños-niñas de 2 años de edad a partir de la estimulación con juegos tradicionales.	Registros estadísticos de la docente y de la dirección del CDI sobre el problema.	Apoyo profesional que tenga relevancia en el tema.

Componentes	Indicadores	Medios de verificación	supuestos
	<p>Los docentes, promueven una mejor calidad de aprendizaje y vida de los niños- niñas.</p>	<p>Datos estadísticos de la docente del nivel del CDI, que buscan mejorar el aprendizaje de los niños -niñas.</p>	<p>Evaluación de los CDI profesionales de instituciones gubernamentales o fundacionales.</p>
	<p>La reducción de los problemas afectivos y personales por falta de estimulación de los niños-niñas llevan a un buen desarrollo integral.</p> <p>Mejora en el proceso de estimulación a través de los juegos tradicionales, de niños-niñas y se ayuda a la recuperación de la cultura con los juegos tradicionales.</p>	<p>Registros del trabajo realizado con buena estimulación que nos indican que los niños y niñas se desenvuelven de mejor manera en su entorno educativo.</p> <p>Datos estadísticos donde se indican que se ha mejorado el desarrollo de la motricidad fina por la utilización de la estimulación</p>	<p>Docentes dispuestos a invertir en capacitaciones, en el esquema gubernamental o no gubernamental.</p> <p>Difusión del tema relevante por parte del CDI a los docentes que proporcione capacitaciones constantes.</p>

Actividad	Resumen del presupuesto	Medios de verificación	Supuestos de los componentes	
❖ Capacitación a docentes del CDI	<p><b>GASTOS CORRIENTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Horarios profesionales</li> <li>• Sueldos salarios</li> <li>• Viáticos pasajes</li> <li>• Gastos de hospedaje</li> <li>• Gastos de trabajo de campo</li> <li>• Ediciones impresiones</li> <li>• Documentos y servicios de información</li> </ul> <p><b>GASTOS DE INVERSIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de oficina</li> <li>• Maquinas</li> <li>• Herramientas y accesorios</li> <li>• Equipos de laboratorio</li> </ul> <p><b>APORTACIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aportación institucionales</li> <li>• Aportación de los usuarios del proyecto</li> <li>• Aportación de otras instituciones</li> </ul>	<p>Facturas Comprobantes Recibos Etc., etc.</p>	<p>Evaluación de los CDI profesionales de instituciones gubernamentales o fundacionales.</p> <p>Docentes dispuestos a invertir en capacitaciones, en el esquema gubernamental o no gubernamental.</p>	
❖ Programas que promuevan la utilización de la estimulación..			<p>Difusión del tema relevante por parte del CDI a los docentes que proporcione capacitaciones constantes.</p>	
❖ Encuestas y entrevistas				
❖ Elaboración de una guía actividades de estimulación para la motricidad fina.				

<p>❖ Socialización de la guía mediante un taller.</p>			
<p>Aplicación del Plan Nacional del Buen Vivir.</p>	<p><b>GASTOS CORRIENTES</b></p>		
<p>Apoyo a una correcta utilización de la estimulación para la motricidad fina</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Horarios profesionales</li> <li>• Sueldos salarios</li> <li>• Viáticos pasajes</li> <li>• Gastos de hospedaje</li> <li>• Gastos de trabajo de campo</li> </ul>	<p>Facturas Comprobantes Recibos Etc., etc.</p>	<p>Evaluación de los CDI profesionales de instituciones gubernamentales o fundacionales.</p>
<p>Integración entre niños y niñas de la misma edad en proceso de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ediciones impresiones</li> <li>• Documentos y servicios de información</li> </ul> <p><b>GASTOS DE INVERSIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de oficina</li> <li>• Maquinas</li> <li>• Herramientas y accesorios</li> <li>• Equipos de laboratorio</li> </ul> <p><b>APORTACIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aportación institucionales</li> <li>• Aportación de los usuarios del proyecto</li> <li>• Aportación de otras instituciones</li> </ul>		<p>Docentes dispuestos a invertir en capacitaciones, en el esquema gubernamental o no gubernamental.</p> <p>Difusión del tema relevante por parte del CDI a los docentes que proporcione capacitaciones constantes.</p>

#### 4.02 Análisis e Interpretación de Datos.

Con la recopilación de datos a través de la evaluación y sus indicadores se analizarán y se procesará la información de la siguiente manera:

- Revisión crítica de la información y limpieza de información defectuosa.
- Tabulación de cuadros de acuerdo a cada hipótesis.
- Presentación de gráficos de acuerdo a los porcentajes calculados.

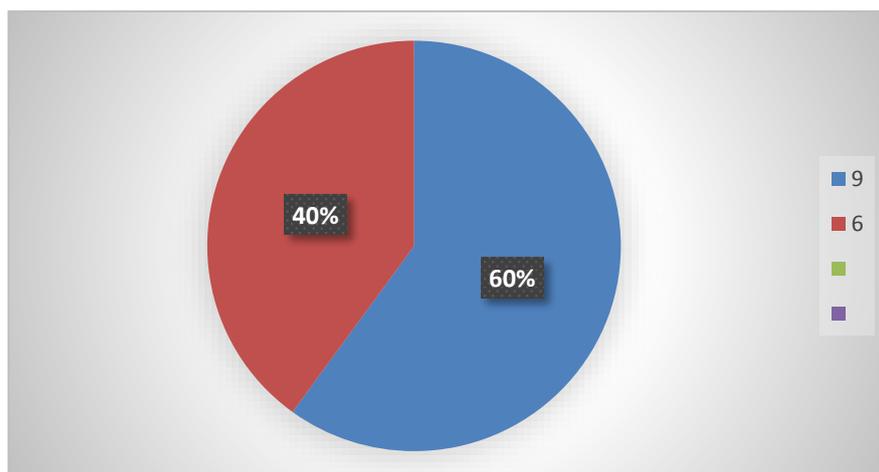
1.- ¿La institución educativa tiene un docente para educación física con conocimientos en juegos tradicionales?

**Tabla 6**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	9	60%
NO	6	40%

Fuente: Diana Morales

**Figura 5**



Fuente: Diana Morales

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**Análisis.**-De los veinte docentes encuestados:

11 docentes consideran que en la educación inicial (3 años), **SI** deben ser tomados en cuenta los juegos tradicionales, que representa un **55%**.

9 docentes consideran que en la educación inicial (3 años), **NO** deben ser tomados en cuenta los juegos tradicionales, que representa un **45%**.

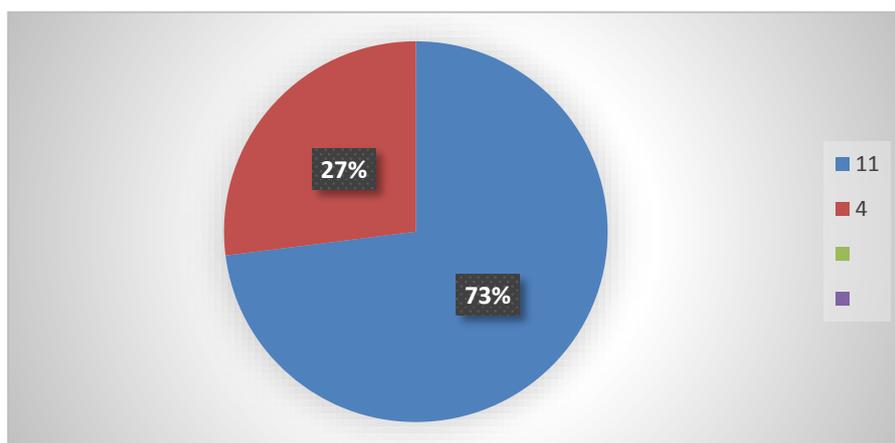
2. -¿Considera interesante las actividades lúdicas en la formación motriz del niño-niña?

**Tabla 7**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	11	73%
NO	4	27%

Fuente: Diana Morales

**Figura 6**



Fuente: Diana Morales

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**Análisis:**

De los 15 docentes evaluados, 11 docentes consideran que Si son interesantes las actividades lúdicas en la formación personal y social del niño-niña que representa un 73%, mientras 4 de ellos considera No que representa un 27%.

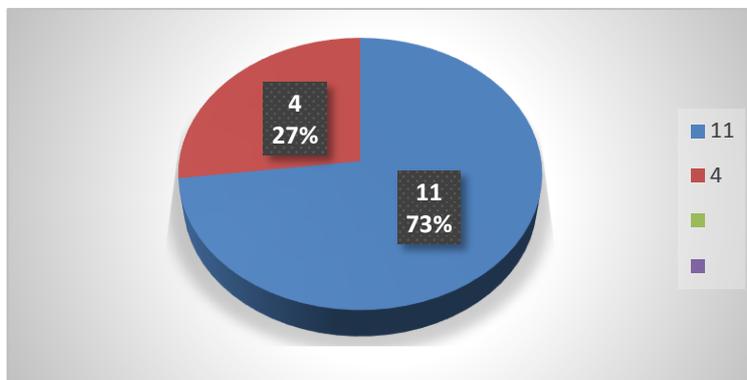
3.- ¿Usted organiza competencias y encuentros deportivos con juegos tradicionales conocidos por los niños- niñas?

**Tabla 8**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	11	73%
NO	4	27%

Fuente: Diana Morales

**Figura 7**



Fuente: Diana Morales

**Análisis:**

De los 15 docentes evaluados, 11 docentes consideran que Si organizan competencias deportivas con juegos tradicionales para la formación motriz del niño-

niña que representa un 73%, mientras 4 de ellos consideran que No que representan un 27%.

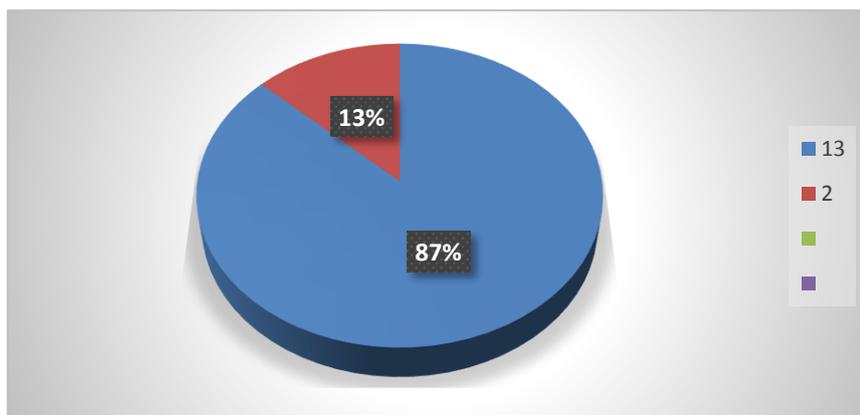
4.- ¿El CDI cuenta con un sitio especial para practicar juegos recreativos con zona verde?

**Tabla 9**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	13	87%
NO	2	13%

Fuente: Diana Morales

**Figura 8**



Fuente: Diana Morales

**Analisis:**

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

De los 15 docentes evaluados, 13 docentes dicen que Si cuentan con un sitio especial para participar juegos recreativos con zona verde que representa un 87%, mientras 2 de ellos consideran No que representa un 13%.

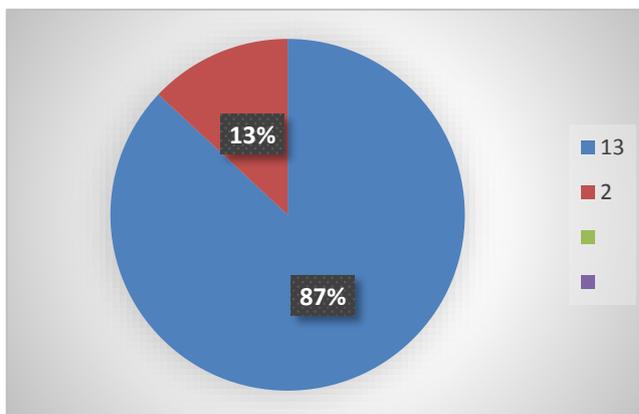
5.- ¿Piensa que es necesaria la construcción de un aula múltiple para poder trabajar con más propiedad en ella con los niños –niñas de 4 años?

**Tabla 10**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	13	87%
NO	2	13%

Fuente: Diana Morales

**Figura 9**



Fuente: Diana Morales

**Analisis:**

De los 15 docentes evaluados 13 docentes dicen que si es necesaria la construcción de un aula múltiple para trabajar con más propiedad en ella con los niños –niñas de 4 años que representa un 87%, mientras 2 de ellos consideran que No que representan un 13%.

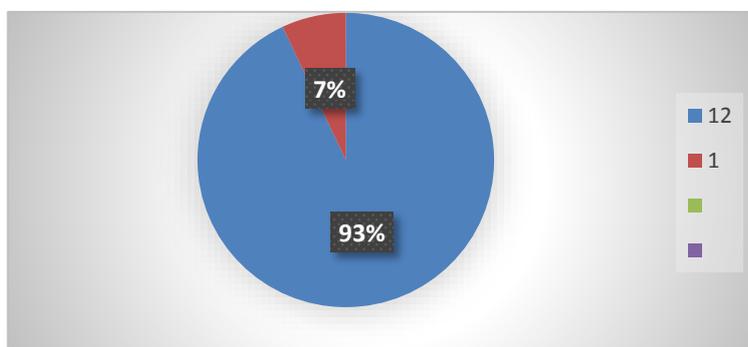
6. -¿En la institución se practican los juegos tradicionales, como: la cometa, la rayuela, el pan quemado etc.?

**Tabla 11**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	12	93%
NO	1	7%

Fuente: Diana Morales

**Figura 10**



Fuente: Diana Morales

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

### Analisis:

De los 15 docentes evaluados, 14 docentes dicen que en la institución si se practican los juegos tradicionales, como la cometa, la rayuela, el pan quemado etc. que representa un 93%, mientras 1 de ellos considera No que representa un 7%.

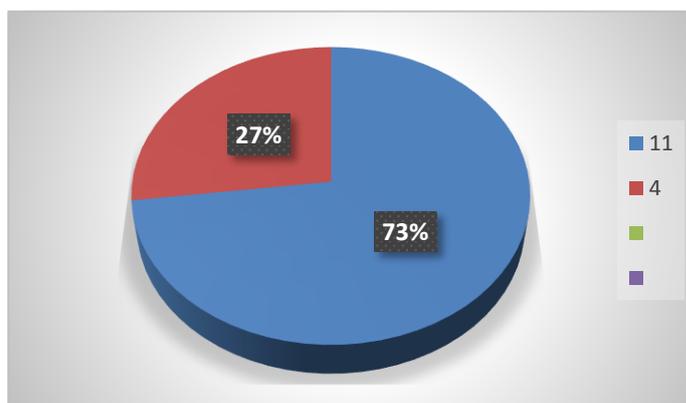
7. -¿Cree que es importante que los padres o representantes participen en las actividades deportivas para la recuperación de los juegos tradicionales para la transmisión del tema a los niños-niñas?

**Tabla 12**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	11	73%
NO	4	27%

Fuente: Diana Morales

**Figura11**



Fuente: Diana Morales

**Analisis:**

De los 15 docentes evaluados, 11 docentes Si creen que es importante que los padres o representantes participen en actividades deportivas para la recuperación de

los juegos tradicionales, los cuales representan un 73%, mientras 4 de ellos consideran que No y ellos representan un 27%.

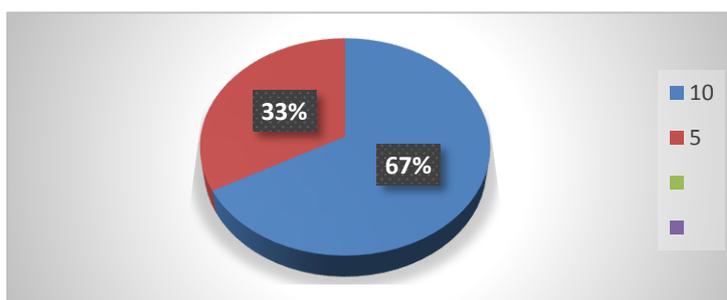
8.- ¿Piensas que el deporte es necesario para los niños y niñas y la base de la recuperación de los juegos tradicionales para el desarrollo motriz grueso de los niños-  
niñas?

**Tabla 13**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	10	67%
NO	5	33%

Fuente: Diana Morales

**Figura 12**



Fuente: Diana Morales

### Analisis:

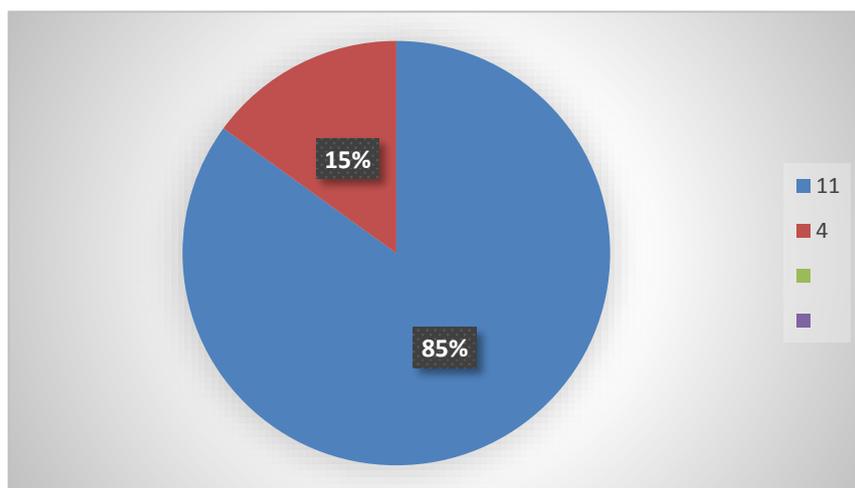
De los 15 docentes evaluados, 10 de ellos dicen que Si piensan que el deporte es necesario para los niños-niñas de la recuperación de los juegos tradicionales para el desarrollo motriz grueso de los niños –niñas y representan un 67%, mientras 5 de ellos consideran que No y que representan un 33% . 9Planificas actividades con juegos tradicionales, por lo menos con 30 minutos de actividad y es suficiente.

**Tabla 14**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	11	85%
NO	4	15%

Fuente: Diana Morales

**Figura 13**



Fuente: Diana Morales

**Análisis:**

De los 15 docentes evaluados, 11 docentes Si planifican actividades con juegos tradicionales por lo menos 30 minutos y que representan un 85%, mientras 4 de ellos No planifican actividades con juegos tradicionales y que representan un 15%.

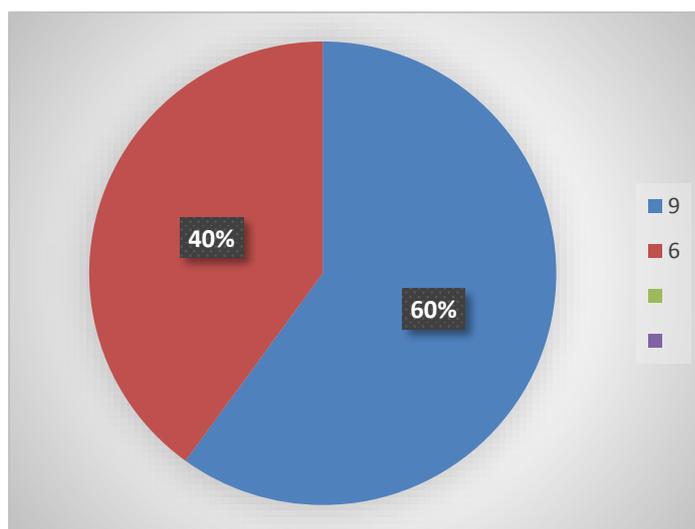
10. Consideras que es necesario implementar los juegos tradicionales en la clase de educación física en los niños preescolares.

**Tabla 15**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	9	60%
NO	6	40%

Fuente: Diana Morales

**Figura 14**



Fuente: Diana Morales

**Análisis:**

De los 15 docentes evaluados, 9 de los docentes consideran que SI es necesario implementar los juegos tradicionales en la clase de educación física y representan un 60%, mientras 6 de ellos consideran que No es importante y que representan un 40%.

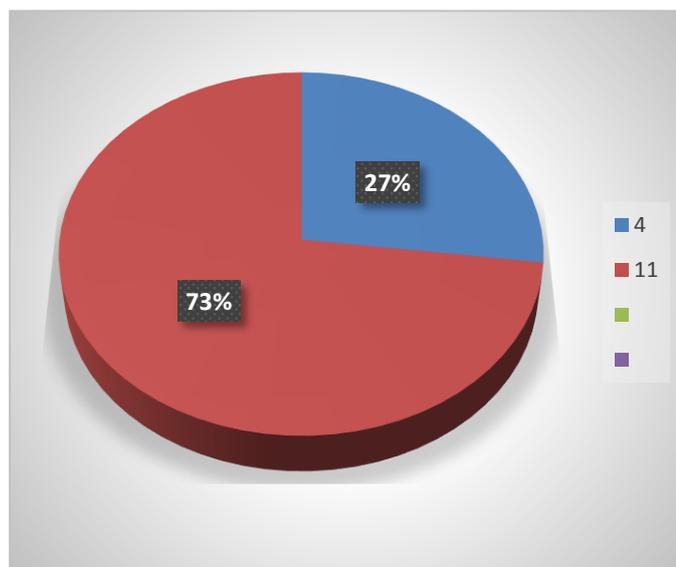
11. Conoces por lo menos 15 juegos tradicionales con sus objetivos, materiales y la importancia para cada una de las áreas de trabajo de los niños –niñas.

**Tabla 16**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	4	27%
NO	11	73%

Fuente: Diana Morales

**Figura 15**



Fuente: Diana Morales

### Análisis:

De los 15 docentes evaluados, 4 docentes SI conocen por lo menos 15 juegos tradicionales con sus objetivos, materiales y la importancia para cada una de las áreas de trabajo y

representan un 27%, mientras 11 de ellos No conocen juegos tradicionales y representa un 73%.

12. Participas activamente en las competencias deportivas en educación física.

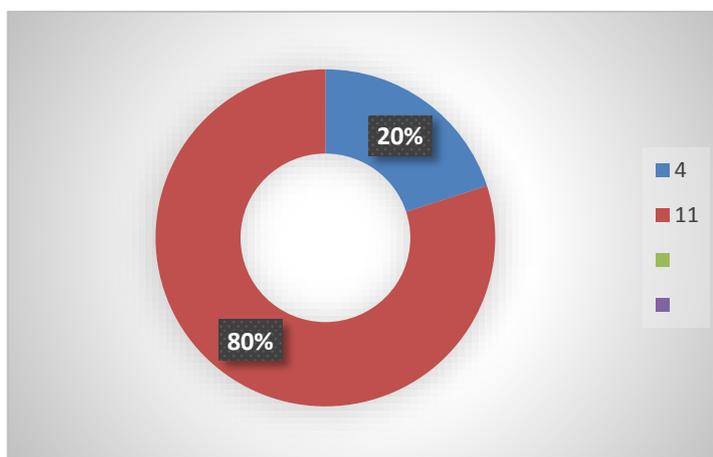
**Tabla 17**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	4	20%
NO	11	80%

Fuente: Diana Morales

### Figura 16

Fuente: Diana Morales



**Análisis:**

De los 15 docentes evaluados, 4 de ellos SI participan activamente en las competencias deportivas en educación física y representan un 20%, mientras 11 de ellos No participan en estas actividades y representan un 80%.

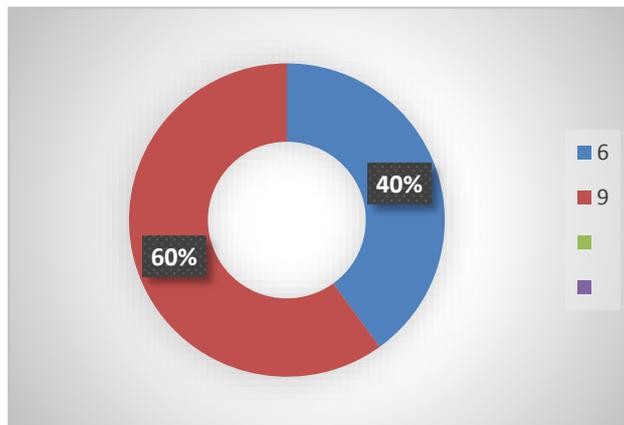
13. ¿En tu curso existe algún infante que no puede realizar deporte?

**Tabla 18**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	6	40%
NO	9	60%

Fuente: Diana Morales

**Figura 17**



Fuente: Diana Morales

**Análisis:**

De los 15 docentes evaluados, 6 docentes dicen que SI existen algunos infantes que no pueden realizar deporte y representan un 40%, mientras 9 de ellos dicen que No hay infantes en sus aulas y representan un 60%.

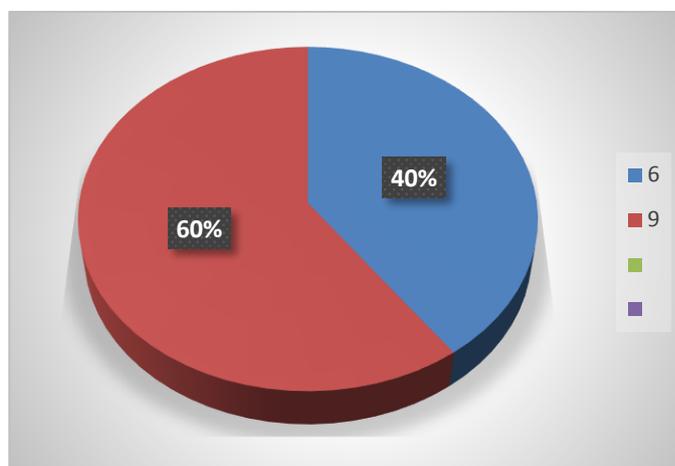
14. ¿Cuándo algún alumno se enferma repone su actividad posteriormente?

**Tabla 19**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	6	40%
NO	9	60%

Fuente: Diana Morales

**Figura 18**



Fuente: Diana Morales

**Análisis:** De los 15 docentes evaluados, 6 docentes consideran que SI algún alumno se enferma repone su actividad posteriormente y que representan un 40%, mientras 9 de ellos consideran que No se recupera la actividad y representan un 60%.

15. ¿Creas actividades para recuperar los juegos tradicionales en tu deber pedagógico?

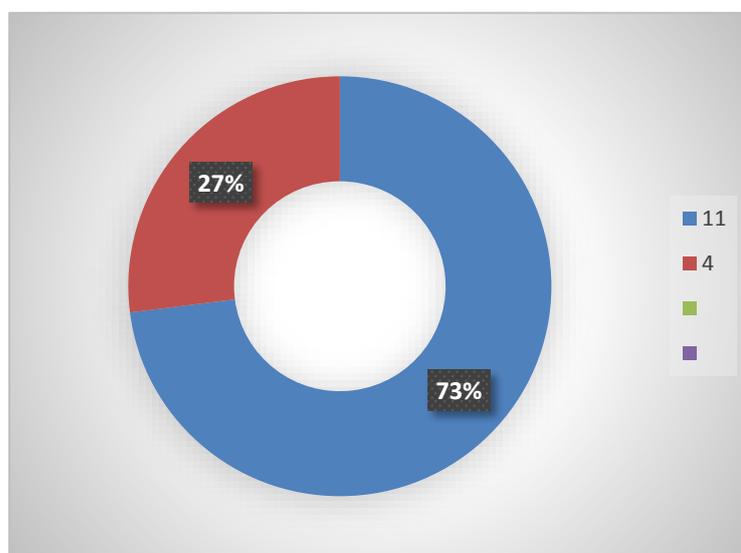
“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**Tabla 20**

FRECUENCIA	VALORACIONES	PORCENTAJES
SI	11	73%
NO	4	27%

Fuente: Diana Morales

**Figura 19**



Fuente: Diana Morales

**Analisis:**

De los 15 docentes evaluados, 11 docentes SI crean actividades para recuperar los juegos tradicionales en su deber pedagógico y representan un 73%, mientras 4 de ellos considera No y representan un 27%.

## CAPITULO V

### LA PROPUESTA

#### 5.01. Antecedentes

Con la presente guía didáctica sobre los juegos tradicionales dirigida a docentes del CDI “Plancito Soñado” del D.M.Q, Año Lectivo 2014-2015

Todas las acciones que se realizan van encaminadas a rescatar los juegos tradicionales para incentivar el desarrollo emocional y social de niños-niñas, ya que es el medio lúdico para promover el desarrollo intelectual, físico, sensorial y nada mejor que en la etapa de educación inicial, para brindar la mayor experiencia posible de actividades que impliquen acción corporal, en donde ellos desarrollen al máximo todas sus capacidades.

Esta guía didáctica pretende ser una herramienta para el profesorado para consolidar en el aula contenidos presentes en el texto y en la puesta en escena de este texto. Se proponen una serie de juegos didácticos relacionado con los juegos tradicionales de diferentes tipos que, desde un planteamiento interdisciplinario y desarrollando las competencias básicas, deben permitir al alumno descubrir el valor, actualidad, el respeto.

La importancia de la guía didáctica en el desarrollo de habilidades profesionales, permite al profesor una adecuada planificación, orientación y control del trabajo independiente de los estudiantes. También existen tipos de guías teniendo en cuenta las diferentes formas de docencia. Las mismas tienen una estructura de aprendizaje autodidáctico y flexible, elaboradas bajo el principio del carácter sistémico.

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

Los miembros de la familia, los docentes, la comunidad, y otros que participan activamente en la vida de este y el entorno en que se desenvuelven, juegan un papel determinante en las diferentes áreas de desarrollo del niño, niña. Dada la importancia que tiene el tema de los juegos tradicionales debemos considerar que el aprendizaje se basa en las destrezas habilidades y aptitudes de los alumnos, esto lo podemos desarrollar mediante el juego.

Con el presente trabajo, pretendemos brindar una guía que sirva como herramienta de orientación a maestras y maestros parvularios para superar las dificultades que genera el incentivar a los docentes el juego por lo tanto debe ser aplicado en todo momento porque a través de este se van desarrollando valores, siendo la comunidad, los promotores del mismo. La guía para el desarrollo de la Creatividad mediante el rescate trata de que conozcan cuáles juegos se practicaban antes sino que los pongan en práctica, este trabajo se logrará tomando en cuenta una metodología sistemática que integren todos los elementos del juego.

Es importante plantear la propuesta de los juegos su influencia sobre el desarrollo emocional y social de niños-niñas 3 años de edad .nosotras como educadoras consisten en brindar experiencias significativas rescatando y utilizando los juegos tradicionales que abarquen el aspecto cognitivo, motor, social y del lenguaje para lograr un desarrollo integral.

## 5.2. Justificación

La propuesta justifica un proceso de concienciación social acerca de la importancia de actividades lúdicas y juegos tradicionales para el desarrollo personal y social de los infantes.

A la vez aportara al mejoramiento del desarrollo personal y social a la integración familiar, al fortalecimiento Impacto Concientizar a los docentes, autoridades y padres de familia sobre la importancia y Interés Los niños y niñas tengan un buen desarrollo cognitivo para que puedan desenvolverse dentro de una sociedad.

## 5.4. Objetivos

### 5.4.1. Objetivo General:

#### **OBJETIVO GENERAL**

Logar que los docentes rescaten y practiquen los juegos tradicionales y que mediante los juegos incentiven y desarrollen el desarrollo personal y social en los niños y niñas de 3 años de edad.

### 5.4.2. Objetivos Específicos.

- Impulsar los juegos tradicionales como recurso didáctico en la educación con los estudiantes.
- Incentivar el manejo apropiado del tiempo libre de estudiantes y comunidad a través de actividades lúdicas que desarrollen habilidades y destrezas.
- Trasladar los valores del juego recreativo al espacio del recreo y a la clase.
- Rescatar los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo personal y social de niños-niñas.

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

- Analizar el desarrollo personal y social de los niños a través de actividades lúdicas con juegos tradicionales.
- Proponer una guía didáctica de juegos tradicionales para el desarrollo personal y social de niños-niñas. Para docentes.

### **5.5.1. Fundamento legal:**

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del

Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.

Además, la Carta Magna indica que el Sistema Nacional de Educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, según lo estipulado en el segundo inciso del artículo 343. En este contexto, se reconoce el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el artículo 29.

Artículo 48. Derecho a la Recreación y descanso.

Los niños -niñas, adolescentes tienen el derecho a la recreación y descanso, al juego, deporte, y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...]

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad)

y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

- La Estrategia Nacional Intersectorial de Primera Infancia, considera como objetivo consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con Enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la corresponsabilidad de la familia y comunidad. Para el cumplimiento de este objetivo se plantean varios ejes, el referido a Calidad de los Servicios evidencia al currículo como un elemento importante, por lo que, el Ministerio de Educación, como miembro del Comité Intersectorial de la Primera Infancia, aporta al cumplimiento del objetivo de la Estrategia Nacional Intersectorial, con la formulación del Currículo Nacional de Educación Inicial que busca lograr una educación de calidad.

- La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad

Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.

- De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la

comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es

Responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

### **5.5.2. Fundamento Axiológico.:**

Tanto el maestro como sus niños-niñas, y además los padres de familia, debemos seguir formándonos como seres pensantes, por lo cual uno de las prioridades es la capacidad de aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas y los juegos tradicionales.

### 5.5.3 Fundamentos teóricos

Los juegos tradicionales, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

El juego tradicional por su gran valor psicológico y pedagógico, lo cual permite que se convierta en un medio necesario para el desarrollo de los educandos, tanto en el aspecto físico, social, cognitivo como afectivo. Mediante los juegos se ayuda a un activo conocimiento del medio circundante, a una mejor orientación dentro del mismo y a la adquisición de nuevas experiencias y fuertes impresiones emotivas, de ahí su importancia

y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física, como las sensaciones, representaciones, percepciones, pensamiento, imaginación, lenguaje, memoria, atención, además de los afectivos como los sentimientos y emociones, positivas y los volitivos como perseverancia, valor, decisión, iniciativa creadora, afán de objetivos, independencia, autocontrol, etc.

En el ámbito social aprenderá a desempeñar diferentes roles en grupo, aprenderá a asumir ciertas responsabilidades con disciplina, solidaridad, ayuda mutua y a comprender normas establecidas.

Otro aspecto a considerar en los juegos tradicionales, lo constituye la favorable influencia que desde el punto de vista biológico ejerce en el estado general del organismo infantil, mediante el desarrollo de los sistemas cardiovascular, osteomas articular, nervioso central y respiratorio, entre otros. La práctica del juego fortalece totalmente el organismo de los niños- niñas.

Desde el punto de vista sociológico, en torno a esta cuestión han consultado autores como John Loy, Barry Mc Pearsons y GERAL Kenyon, los cuales ya desde los años 60 y 70 vienen dándole un gran impulso a la misma sobre todo por considerar desde entonces que el juego constituye ante todo un fenómeno de tipo social. Dichos autores establecen dos consideraciones al respecto que a nuestro juicio son medulares siempre que se aborde al deporte en cuanto institución social.

Desde el punto de vista del deporte como fenómeno macro social, estos autores consideran que la misma comporta:

- ❖ Una situación de ocurrencia de juego, ya que mientras que el juego es una ocurrencia que acontece integrado en la vida y en los hábitos culturales de cada uno y de cada sociedad, el deporte es un modelo que se procesa a escala del planeta.
- ❖ Un juego institucionalizado en la medida que existe un código civilizado industrial al que el juego se somete y sujeta transformándose en una práctica deportiva formal y estandarizada, es decir, en deporte.

- ❖ Una institución social pues el deporte contiene valores reconocidos sobre el punto de vista social en torno a los cuales los niños-niñas, se congregan y organizan. El deporte como se sabe implica una diversidad muy amplia de valores que configuran la sociedad moderna.
- ❖ Una forma de desarrollo social pues el deporte crea diversos estereotipos de desarrollo, entre ellos los particulares (desarrollo a nivel primario) hasta los consumidores, los productores, así como el desarrollo de los elementos afectivos y de conocimiento (por ejemplo los médicos o los juristas se ligan al deporte a través de un acontecimiento específico).
- ❖ Desde el punto de vista biológico los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir trabajan gran cantidad de grupos musculares. Combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral de determinadas partes del organismo, se logra más bien una influencia equilibrada de la constitución total.
- ❖ En casi todos los juegos tradicionales se exigen además de la carrera, también la inclinación, el enderezamiento, extenderse, girar, dar vueltas, saltar, empujar, etc. Por la regular el jugador no se da cuenta de la función natural y reconfortante de éstas actividades, a causa de la consagración al juego.

Los juegos tradicionales se caracterizan por sus pausas cortas en las que predomina la alegría; los mismos constituyen un recreo para la actividad nerviosa superior, creando las premisas para poder continuar en el momento siguiente el juego

con la mayor concentración. Se recomienda que los juegos tradicionales se lleven a cabo al aire libre para que puedan actuar también los estímulos biológicos naturales.

Desde el punto de vista psicológico, en la actividad lúdica se intensifican las cualidades psíquicas y las particularidades de la personalidad en el niño-niña. Dentro del juego se constituyen otros tipos de actividad que con posterioridad adquirirán una particular importancia.

El juego de roles tiene una importancia determinante para el empleo de la imaginación. La gran mayoría de las personas mayores suelen emplear poco la imaginación, de ahí la importancia de que se realicen acciones que permitan el empleo de las mismas.

A la vez, la experiencia de las inter-relaciones lúdicas, y particularmente de las inter-relaciones reales del adulto mayor niño-niña, en el juego de roles con argumento, está determinada sobre la base de una propiedad particular del pensamiento, que le permiten desdoblarse, para situarse en el punto de vista de otras personas, anticipar la conducta futura de ellos, y sobre la base de esto, estructurar la conducta propia.

El juego ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje. La situación lúdica requiere de cada adulto mayor participante en ella, un determinado nivel de desarrollo de comunicación verbal.

La influencia del juego en el desarrollo de nuevos rasgos de la personalidad del adulto mayor, consiste en que a través de éste, él reconoce la conducta y las inter – relaciones del resto de los jugadores, que se convierten en un modelo para su propia conducta, y en el juego, adquiere los hábitos fundamentales de comunicación y las

cualidades indispensables para el establecimiento de las inter-relaciones con sus coetáneos.

El juego, cuando atrae al adulto mayor y lo obliga a someterse a las reglas contenidas en cada papel asumido, contribuye al desarrollo de los sentimientos y de la regulación volitiva de la conducta.

#### **5.5.4. Fundamentación Pedagógica:**

**SCHILLER**, 1764 pág. 343 Considera “Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa solidaria el punto de partida será la enseñanza de juegos que contengan valores Históricos debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a Educación Infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores. Esta actividad favorece varios aspectos educativos en la persona; mediante el diálogo que proporciona cada tipo de juego el estudiante tiende a mejorar su facilidad para comunicarse o para ser comunicador u opositor en algún evento social debido a que con los juegos se va desarrollando un lenguaje natural, en el que se practica la forma correcta de articularlas palabras.

#### **5.5, 4.1.- Que es juego tradicional.**

##### **¿Que son los juegos tradicionales?**

Son aquellos juegos clásicos infantiles que se pueden llevar a cabo sin juguetes que utilicen algún tipo de tecnología moderna, ya que es posible jugarlos con objetos comunes, ya sean del hogar o de la naturaleza, inclusive utilizando sólo el cuerpo.

Otro tipo de juegos tradicionales son los que utilizan juguetes antiguos o de tipo sencillo, como pueden ser las muñecas, canicas o pelotas, incluso juegos de mesa de

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

tablero. En cada juego se dan las pautas de organización, espacio, reglas, material a utilizarse y desarrollo, facilitando de esta manera su utilización.

El disponer de este manual constituye social y humanamente como una herramienta referencial para orientar principalmente a los docentes que trabajan con niños y niñas del nivel pre-primario, considerando muy importante la práctica del juego tradicional y el desarrollo psicomotriz como base de aprendizajes futuros como son la lectura, escritura y las matemáticas.

#### **5.5.4.2.- IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONAL.**

##### **La Importancia de los Juegos tradicionales**

“El juego es el lenguaje principal de los niños y niñas éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego tradicional permite que el niño/a conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones, valores”. Guartatanga D. (2010) Pág. 96. Es así que se presentan ante nosotros lo que son conocidos como los Juegos Tradicionales, definidos por sí mismos como aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de Socialización e Interacción \_medida que van creciendo quienes los juegan, teniendo en un principio reglas muy simples, generalmente teniendo que realizarse alguna Actividad Física ; además de estimular la imaginación y aprender.

Con el juego reproducimos acciones, creamos, escenificamos, sintiendo e identificándonos con todos y cada uno de los movimientos y emociones propio del

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

juego supone el desarrollo fundamental del esquema corporal, de las habilidades básicas, Aunque a modo de Se practican Fundamentalmente juegos en los que el niño adquiere papeles de responsabilidad de forma libre, adoptando un rol dentro del grupo.

### **Beneficios de los Juegos Tradicionales**

“Sin duda los juegos tradicionales y los juegos populares aportan un gran número de beneficios a los niños y niñas de nuestro entorno. La gran variedad y estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental”. Seliyu R. (2013). Pág. 14

#### **5.5.4.3 Los juegos tradicionales, sus características.**

Si se toma en consideración que tradición significa transmisión oral, durante largo espacio de tiempo (la tradición enlaza el pasado con el porvenir) y es sinónimo de costumbre, uso, habitud, leyenda, creencias, fábula, entre otras acepciones, entonces se puede definir a los juegos tradicionales como “los juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo trasmitidos de abuelos a padres y de estos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios pero manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo”.

Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero sí aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Respecto a los juegos tradicionales Kishimoto (1994) cita a IVIC, quien al respecto expone que: “La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad “. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizado. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo”.

También Lavega Burgués (1995) con relación al juego tradicional escribe: Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la teología.

Dentro de los juegos tradicionales se encuentra con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: El trompo; juegos de niñas La cojita; canciones de cuna Duérmete mi niña, juegos de adivinanzas: Veo-veo, juego de nunca acabar: El cuento de la buena pipa, juegos de rima: Comadrita la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: La prenda, el mensaje,

Dentro de las características de los juegos tradicionales se encuentran las siguientes:

- Surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

- Algunos juegos se practican más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de mayor calor en el verano.
- Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto al sexo y determinadas edades.
- Son jugados por niños y niñas por el mero placer de jugar.
- Responden a necesidades básicas de los niños y niñas.
- Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento.
- No requiere de muchos materiales y los necesarios son costosos.
- Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento y lugar.

Debido a la importancia de mantener la vigencia de estos juegos tradicionales en ocasiones han sido representados en pinturas, azulejos, sellos postales en diferentes países y ediciones entre las que se pueden citar, como las más conocidas, el famoso cuadro de Juegos Infantiles de Pieter Brueghel (1560); Goya reproduce en el siglo XVIII una escena de adultos y jóvenes en el cuadro La Gallina, entre otros.

## **5.6 JUEGO Y DESARROLLO SOCIO - AFECTIVO**

Desarrollo socio - afectivo.- Son todos aquellos cambios progresivos que se producen en el ser humano y que le permite pasar de la dependencia a la autonomía, la misma que se encuentra mediada por la independencia, que es la capacidad de la persona para responder por sí misma, sin desconocer su relación con los otros. El desarrollo de lo socio - afectivo, está íntimamente relacionado con la satisfacción de las condiciones elementales y básicas del ser humano, que aparecen desde el instante

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

de su nacimiento, refiriéndose a las necesidades básicas del recién nacido, como es el llanto, sonrisa, gestos, etc.

Desde esta perspectiva, uno de los rasgos de madurez en el desarrollo socio - afectivo es “la capacidad que va adquiriendo el niño o niña para estar solo, y esto depende de que haya podido establecer e interiorizar un vínculo afectivo con la persona que lo cuida; en consecuencia el niño/ niña es capaz de estar solo físicamente porque la sensación interna de protección y amor transmitida por la constancia de sus cuidadores, hace que se sienta psíquicamente acompañado.” Pérez. A. Saboya, M. Moreno, C. (2003).PÁG.532

A partir de las relaciones socio – afectivas, el niño/a puede interactuar en el medio, las mismas que son parte fundamental en el proceso de desarrollo para las niñas y los niños y ellas están reflejadas en el juego. A partir de una buena expresión afectiva, se facilitará para una buena escolaridad en los niños-niña, la misma que depende de factores como la familia, maestros y las personas que los rodean. Un niño-niña con inteligencia emocional, es capaz de obtener una personalidad, carácter, voluntad, y el éxito en la resolución de problemas.

El juego, es considerado como un factor mediador para la fluidez de relaciones e ideas, de esta manera se facilita la creatividad, espontaneidad, conllevando a la expresión de emociones.

El juego permite la interacción permanente entre niño-niña y el ambiente que le rodea, tiene como base a la sociedad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la creación grupal.

Por lo tanto, es mediante el juego, como el niño-niña expresa sus sentimientos y conflictos, escogiendo juegos en los que sea necesario la cooperación de los niños/as de su misma edad, logra llenar sus necesidades socio afectivas; ésta etapa tiene una función muy importante, ya que gracias a él, se realizan los ideales de convivencia con el entorno.

Su influencia emocional es vital, porque ayuda a que el niño-niña, adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y de ésta manera da escapatoria a la agresividad y a sus temores; por ejemplo mediante el juego de fingimientos, el niño/a logra expresar necesidad de protección por parte de los seres queridos. El juego también influye en la expresión afectiva y en la formación de valores, el cariño por las demás personas, el reconocimientos y la gratitud, aprende a callar para que el otro hable; etc.

El juego favorece todas las relaciones sociales, fortalece la autoestima y control de sí mismo ante la presencia de dificultades y fracasos, incluso fomenta la responsabilidad y el sentido de cooperación.

Podemos añadir que, el juego influye en el desarrollo moral ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, y la confianza, permitiéndolo entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de valores sociales desde muy temprana edad.

La aceptación de éstas por parte del niño/a, constituye la base para la formación de la personalidad. El juego es campo de acción, en el cual el niño-niña aprende a dirigir su conducta, porque es un sistema complejo con reglas y características propias.

Tales reglas aparecen gradualmente en los juegos de los niños-niñas y reflejan los primeros intentos de organización en los hábitos emocionales, mentales y sociales. Así por ejemplo: el gusto por los juegos repetitivos son un esquema tan necesario en los primeros años.

### **5.7 Desarrollo Infantil y Socialización**

El proceso de desarrollo psicológico durante la infancia une todos los aspectos de la vida del niño y de la niña y su resultado será la formación de un ser humano con una personalidad definida. La interacción entre niños -niñas, es importante, ya que puede contribuir a fomentar el desarrollo social y afectivo a crear condiciones que generan en el niño-niña, sentimientos de amor propio y seguridad personal.

Se habla de desarrollo emocional, para indicar como el niño-niña van construyendo gradualmente maneras personales de entender el mundo que lo rodea, de interpretar y actuar positivamente, y desarrollar la capacidad para relacionarse y comunicarse con otros, logrando la construcción de su propia identidad y autonomía.

Según, Pérez. A. Saboya, M. Moreno, C.(2003).PÁG.540,el proceso de desarrollo psicológico del niño/a está ligado a tres aspectos que son:

- ✓ Fenómenos de mundo interno, que comprende el manejo de sistemas simbólicos para conocer y representar el mundo a través de la escritura, el lenguaje, el dibujo, el baile.
- ✓ Los objetos y fenómenos naturales, que comprenden la expresión, el arte y el sentido ecológico

- ✓ El mundo social que comprende la capacidad de interactuar y regular su comportamiento a través de normas. Se habla así, de una construcción de una propia identidad, de cómo el niño/a, va construyendo y conociendo experiencias, y aprendiendo a relacionarse con el medio social que lo rodea, las bases sólidas que se logren en las relaciones afectivas, dará como resultado una sólida formación de su personalidad.

### **5.8 Actitudes que propician el desarrollo social y afectivo del niño-niña**

Se cree que una positiva interacción entre el adulto y el infante forjan en el niño/a una autoestima positiva y seguridad personal, definitivamente las actitudes de un adulto frente a los infantes repercute indiscutiblemente en la formación de su personalidad.

Según, Pérez. A. Saboya, M. Moreno, C.(2003).PÁG.551,nos presenta algunas recomendaciones para propiciar el desarrollo social y afectivo del niño/a, las cuales citaremos continuación:

- “Hacer un reconocimiento verbal al niño cuando dígala verdad, aunque la falta cometida tenga una consecuencia. El hecho de asumir la falta debe ser elogiado.

Estimule a los niños /as a conseguir las cosas por medios espontáneos y naturales, sin necesidad de adular a los demás o ganar su aprobación fingiendo falsos sentimientos.

- Ejercer control y disciplina, y propicie con amor, el ejemplo de autoridad.
- No excusarle su mal comportamiento
- Mostrarle al niño, la responsabilidad que tiene sobre sus acciones
- Incentivarlo a que participe del arreglo de sus cosas

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

- Dejarle que expresen su punto de vista
- Use frases positivas cuando se refiera a sus atributos
- Permitirle que actúe por iniciativa propia, dentro de unos límites establecidos
- Deje al niño o niña, escoger sus amigos y actividades favoritas, y enriquezca las opiniones
- No inculque una importancia excesiva a las medallas, los premios. Recuérdele que la satisfacción interior es la más importante.
- Evitar comparaciones con otros niños/as
- Promueva que haga cosas por sí solo: escoger su ropa, su vajilla
- Dé le tanta importancia a los conocimientos y habilidades que adquiere en el centro de desarrollo, como a los valores que desarrolla y las relaciones que es capaz de cultivar positivamente, entre otras”

Estas son algunas de las sugerencias que pueden utilizarse con los niños/as, para inculcar autonomía, amor propio, sentimientos y actitudes positivas, responsabilidad de sus acciones, así desde pequeños serán independientes, seguros de sí mismos, mientras si por el contrario, al niño-niña ante su mala conducta, ante sus miedos, sus travesuras, lo catalogamos con palabras que destruyan sus autoestima, el niño-niña irá interiorizando esos sentimientos de sentirse un ser inferior, al cual sus opiniones a nadie le interesa. Al contrario, hay que estimularlo con palabras positivas que le motiven a sentirse seguro de sí mismo.

### **5.8.1 La construcción de una autoestima positiva**

- Permitirle al niño / a expresar sus sentimientos sin hacerle sentir menos.
- Nunca humillarlo delante de otras personas, ni a solas.
- Hacerle sentir que sus acciones y opiniones son importantes y tiene toda nuestra atención
- No hacerle sentir culpable, sino mejor buscar soluciones en lugar de culpabilidad.

### **5.8.2 Fomentar autocontrol de sus acciones.**

Para lograr que el niño/ a adquiera autocontrol de sus acciones, es necesario inculcar sentimientos de seguridad y amor propio. Para ello, se deben establecer normas, reglas, límites, responsabilidades, deberes a través de establecimientos de rutinas permanentes con relación a sus necesidades, como un horario para la alimentación, sueño, higiene, tareas, juegos, esto se debe trabajar paralelamente entre el centro de desarrollo al que asiste el niño/a, y los padres o personas que están vinculadas al infante. Desde muy pequeño todos estos aspectos deben fomentarse, los mismos que deben ser claros, y sobre todo acatados por el infante, sin utilizar la violencia psicológica ni mucho peor, física.

### **5.8.3 Inculcar autonomía en el infante**

Hacer que el niño-niña experimente explorando su espacio, con total libertad, allí se va a encontrar con múltiples situaciones que le van a fomentar su independencia, su seguridad en sus acciones, y pensamientos. Los adultos o personas responsables

del cuidado diario, simplemente la vamos a acompañar en este su propio descubrimiento de su nuevo mundo.

El espacio, tanto físico como el ambiente familiar, repercuten en la formación de los vínculos afectivos, porque la familia es el núcleo básico de educación en valores, en la construcción de sentimientos positivos. Una familia estable emocionalmente, fomentará demostraciones de afecto, y de convivencia social, todo esto influirá en general en la formación de la personalidad del niño-niña.

Hoy en día, se debe motivar a los padres, a que tomen conciencia y asuman la responsabilidad del rol que tienen a su cargo, si desean que sus hijos sean el día de mañana unos niños/as sanos emocionalmente, es decir unos seres humanos con actitudes positivas, emprendedoras, con una personalidad estable, seguros de sí mismos, influirá en el desempeño de vida.

#### **5.8.4 NECESIDADES A NIVEL SICO - AFECTIVO**

El niño-niña necesita, seguridad, estabilidad, lugares donde pueda actuar libremente, además necesita protección, afecto y amor. Necesita vivir en un medio disciplinado y ordenado, necesita arriesgar y probar independencia y autonomía para la formación de su personalidad.

#### **5.8.5 NECESIDADES A NIVEL SOCIAL**

El infante necesita, hacer contacto y comunicarse con los otros y con el adulto, así como tener sentido de pertenencia y privacidad

Además necesita, aprender a convivir y a situarse en el grupo, de expresarse creativamente, de aprender de quienes lo rodean, de explorar el medio natural.

### 5.8.6 JUEGO TRADICIONAL Y DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

“Afectividad, término genérico que designa el sentimiento de placer o dolor que acompaña a las emociones.

Socialización, proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socio-culturales de su medioambiente y los integra a su personalidad, para adaptarse a la sociedad.

En psicología infantil, es el proceso por el cual el niño-niña aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento”. DESCARGADO DE (19/02/09): Microsoft Encarta 2008,

Entonces, la afectividad y la socialización son dos áreas muy importantes en el desarrollo del niño/a, por lo que los juegos son un mediador, de aprendizaje, ya que fusionándolas tienen un carácter de gran importancia en el proceso evolutivo, a más de ello, lo que implica la tradición que cada cultura, de una forma u otra, han ayudado de una manera efectiva en la relación entre sí, y el aspecto emocional en niños y niñas.

Juego tradicional.- Es la transmisión de la esencia de la cultura, de generación en generación, siendo como mediador el adulto.

- El juego tradicional, como una actividad lúdica cultural

La niñez es considerada como un periodo específico y decisivo en la vida del ser humano, en torno a los modelos pedagógicos y familiares que impulsan el rescate de una cultura escrita, ya que los juegos tradicionales nos trasladan a revivir una época de nuestra infancia.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

### **5.8.7 OBJETOS CULTURALES DE LA INFANCIA**

Se refiere a los objetos que pertenecen a la época de nuestra infancia, y que hoy en día con la tecnología ya, no son utilizados y reconocidos por los niños/as, como son las clases de juegos tradicionales, cuentos, juguetes, etc.

Con el pasar del tiempo, y los diferentes cambios tecnológicos, están progresivamente olvidándose.

### **5.8.8 El juego tradicional como una Recapitulación**

Hall, 1906 pág. 127 señala, “la interrelación del juego con la evolución de la cultura humana, el niño/a al jugar re actúa la transición de la humanidad”.

De acuerdo con la cita bibliográfica podemos decir que el juego tradicional vuelve a vivir la infancia una y otra vez, reflejada en los infantes.

### **5.8.9 El Juego tradicional como mediador para el aprendizaje**

- ✚ Desarrolla su autonomía personal
- ✚ Adquiere mayor independencia y seguridad en si mismo
- ✚ Favorece el desarrollo de su autoestima
- ✚ Estimula el desarrollo de la comunicación y el lenguaje
- ✚ Permite que el infante se sujete a normas y reglas
- ✚ Posibilita la adquisición de habilidades espaciales y de relación
- ✚ Contribuye al desarrollo de destrezas y habilidades
- ✚ Ayuda al desarrollo de las nociones numéricas
- ✚ Contribuye al desarrollo de su inteligencia emocional

- ✚ Enriquece la creatividad y la imaginación
- ✚ Facilita el desarrollo de destrezas sociales
- ✚ Procura el desarrollo de la inteligencia racional
- ✚ Proporciona el aprendizaje de su cuerpo. Habilidades y limitaciones <sup>3</sup>/<sub>4</sub>  
Ayuda a la exploración y manipulación de los objetos que están a su  
alrededor
- ✚ Posibilita el intercambio de conocimientos sobre la cultura
- ✚ Contribuye a la exploración de cosas nuevas
- ✚ Permite la expresión de emociones
- ✚ Proporcionan límites, consecuencias y premios para la acción
- ✚ Ayuda al desarrollo de la socio afectividad
- ✚ Permite entender nociones como la familia, amistad, y entorno.

## **5.9. METODOLOGÍA**

### **Enfoque de la investigación.**

Para realizar el presente trabajo de investigación de proyecto+desarrollo+innovación, se organizó por capítulos, considerando el análisis de matrices, el mismo que se logra siguiendo paso a paso el desarrollo de habilidades básicas y cognitivas, acoge los principales paradigmas crítico-propositivo, especialmente en el carácter cualitativo.

Se recomienda el trabajo eficaz, efectivo y eficiente en el manejo de estrategias. Esta investigación es en contacto directo con la comunidad educativa, a quienes se les aplicó los instrumentos con el fin de hacer descripciones, interpretaciones, predicciones y evaluaciones críticas obtenidas en libros, revistas, diarios, informaciones científicos.

### **Modalidad de investigación.**

La modalidad fue bibliográfica, documental y de campo.

### **Bibliográfica – documental.**

Porque la investigación tiene un soporte teórico-científico a través de la información secundaria, obtenida en libros, revistas, internet. Además a fuentes primaria con

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

Documentos, actas válidas y confiables, con el apoyo de fuentes de carácter documental de libros, ensayos, internet, documentos.

### **De Campo.**

La investigación es de campo, ya que la investigadora acude a recabar información en el lugar donde se producen los hechos, para actuar en el contexto y transformar una realidad, con el fin de aplicar las técnicas e instrumentos pertinentes y útiles se logre recolectar la información requerida. Además estableciendo una interacción entre los objetivos del estudio y la realidad.

### **Tipos o Niveles de Investigación.**

#### **Exploratorio.**

En este nivel de investigación se caracteriza por responder a una metodología más flexible que permitirá conocer los mecanismos que intervienen en la prevención de desastres.

## 5.10 TALLER

- ❖ **Bienvenida**
- ❖ **Dinámica de bienvenida (10 MINUTOS)**
- ❖ **REGLAS DE ORO (5 MINUTOS)**
  - ❖ Disposición por parte de los presentes.
  - ❖ Celulares apagados.
  - ❖ Mente abierta.
  - ❖ Puerta cerrada.
- **VIDEO**
- **DISERTACIÓN DEL TEMA (60 minutos)**
  - ❖ Motivación.
  - ❖ Intervención de la facilitadora.
  - ❖ Presentación del tema.
  - ❖ Retroalimentación.
  - ❖ Despedida

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA.**

*Estrategias lúdicas de juegos tradicionales y la importancia del desarrollo personal y social de niños y niñas de 3 años de edad. Guía didáctica de los juegos tradicionales dirigido a docentes del CIBV "Plancito Soñado" del D.M.Q., durante el año lectivo 2014 - 2015*

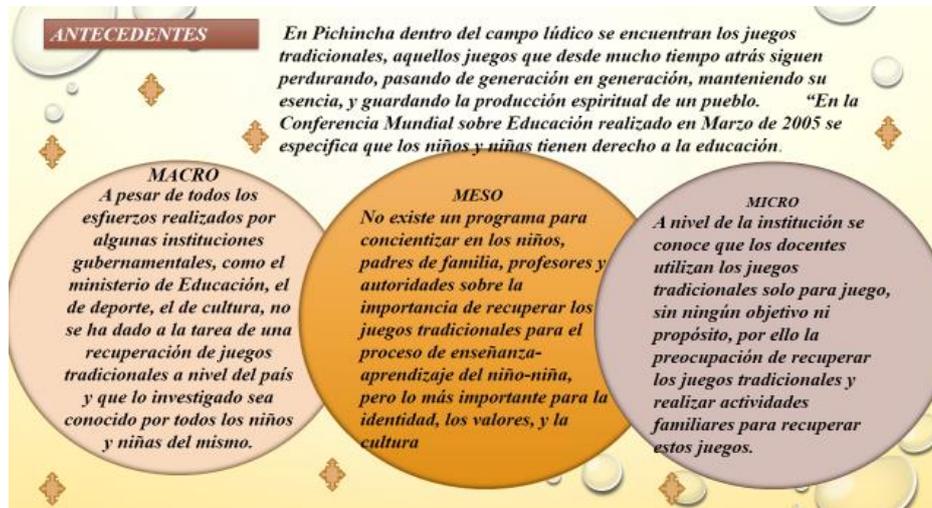
**DIANA ALEXANDRA MORALES QUILUMBA**

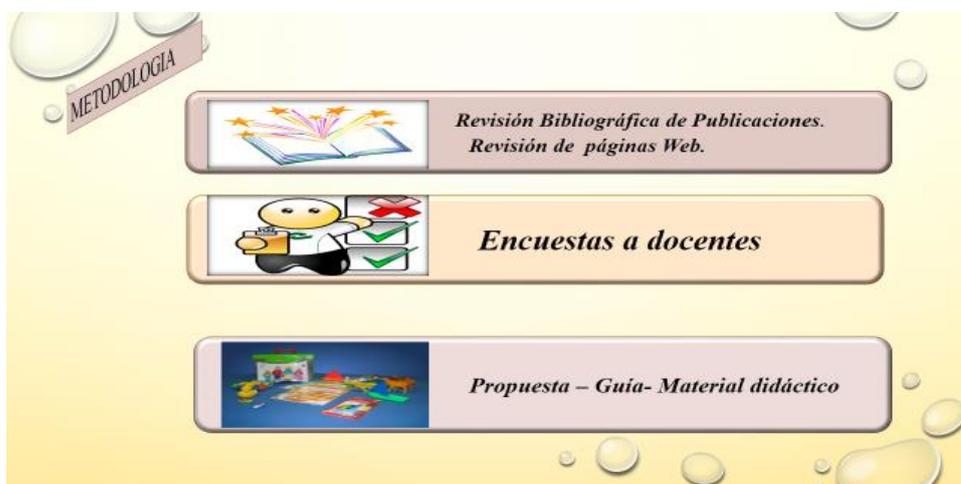
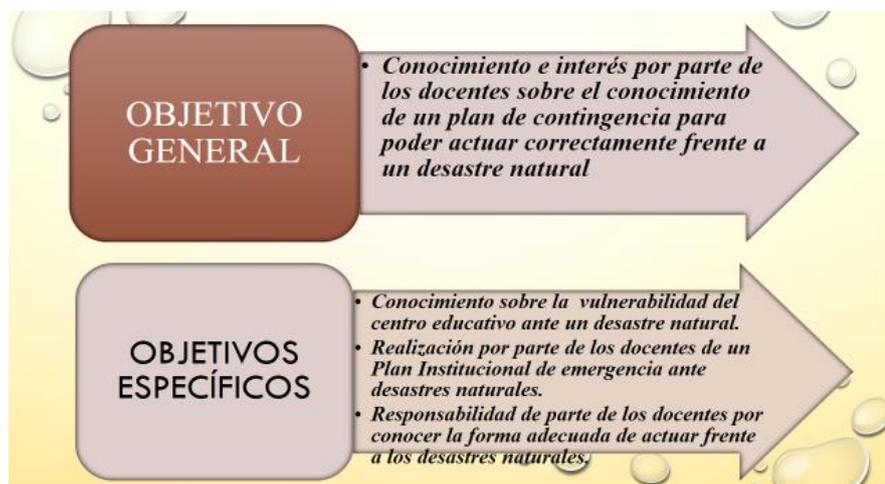
**QUE SON LOS JUEGOS TRADICIONALES**

*Son aquellos juegos típicos de una región o país. 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. Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.*



**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

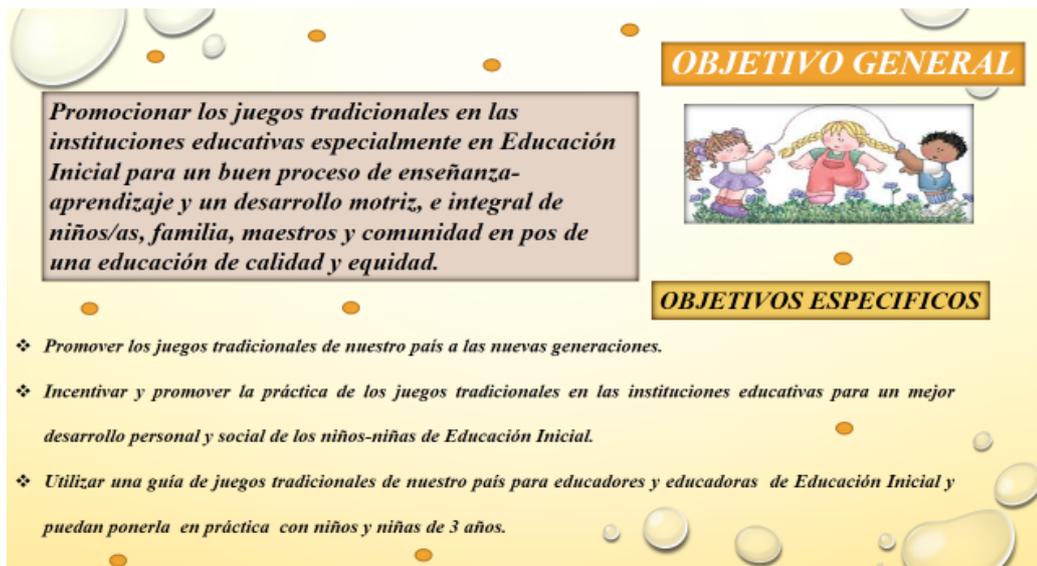




“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.



“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**OBJETIVO GENERAL**

*Promocionar los juegos tradicionales en las instituciones educativas especialmente en Educación Inicial para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje y un desarrollo motriz, e integral de niños/as, familia, maestros y comunidad en pos de una educación de calidad y equidad.*



**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ❖ *Promover los juegos tradicionales de nuestro país a las nuevas generaciones.*
- ❖ *Incentivar y promover la práctica de los juegos tradicionales en las instituciones educativas para un mejor desarrollo personal y social de los niños-niñas de Educación Inicial.*
- ❖ *Utilizar una guía de juegos tradicionales de nuestro país para educadores y educadoras de Educación Inicial y puedan ponerla en práctica con niños y niñas de 3 años.*

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

## CONCLUSIONES

*Los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en niños – niñas se sustentan por los Principios y concepciones referidos a la importancia y necesidad del juego para los niños como parte de su formación Integral.*

*El diagnóstico y los instrumentos de constatación inicial permitieron comprobar que los niños-niñas, poseen escasos conocimientos sobre los juegos tradicionales.*

*El plan de acciones encaminado a rescatar los juegos tradicionales en los niños –niñas.*

*Es necesaria una mayor difusión y promoción desde las familias y las instituciones, para volver a popularizar la práctica de los juegos tradicionales rurales, continuando con el incremento de espacios fijos y adecuados, para mantener a éstas personas en zonas tan necesarias para el país.*



## RECOMENDACIONES

*Se recomienda que las educadoras del Centro de Desarrollo incluyan juegos tradicionales en sus planificaciones, los cuales se constituyen en un apoyo metodológico que ayudarán a la socialización y afectividad en los niños-niñas.*

*Es necesario, que apliquen el juego tradicional como una estrategia de aprendizaje, ya que la escolarización a temprana edad es perjudicial.*

*Es preciso, trabajar en las áreas social y afectiva, debido a que son puntos claves en la formación de la inteligencia emocional, ya que conduce a la formación de una personalidad con una base estable y positiva.*



## CAPITULO VI

### ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 6.1 Recursos

Al socializar el proyecto se utilizó algunos recursos como:

##### 6.01 Recursos

- **Recursos humanos**

- **Población:** 20 personas
- **Director:** 1 persona
- **Investigadores:** 1 persona
- **Asesores:** 3 personas

- **Recursos Audiovisuales:**

- Infocus
- Amplificación
- Computador Portátil
- Memory Flash
- Firmadora
- Cámara Digital

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

- Paleógrafo
- Tríptico
- **Infraestructura:**
  - En el CDI
  - Sillas (30)
  - Mesas (6)
  - Vasos (30)
  - Servilletas
- **Material de Apoyo:**
  - Trípticos (uno por asistente)

## 6.02 Presupuesto

<b>MAQUINARIAS Y EQUIPOS</b>			
Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
1 computadora	HP Windows 8	\$800.00	\$800.00
Impresora	Epson	\$70.00	\$70.00
<b>SUMINISTROS Y MATERIALES</b>			
2 portaminas	Big	\$0.30	\$0.60
1 Borrador	Standlet	\$0.30	\$0.30
1 Grapadora	Eagle	\$4.50	\$4.50
2 Carpetas de Plástico	Plastimec	\$0.75	\$1.50

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

1 Caja de grapas	Eagle	\$1.00	\$1.00
1 Anillado	Papelería	\$3.00	\$3.00
300 Impresiones B/N	Papelería	\$0.05	\$15.00
40 Impresiones a Color	Papelería	\$0.20	\$8.00
3 perfiles	Artesco	\$0.50	\$1.50
2 Esferos	Big	\$0.35	\$0.70
Internet	TV CABLE	\$20.00	\$20.00
3 Resmas de papel bond	75 gramos	\$7.00	\$21.00
25 Tripticos	Estilo	\$6.00	\$150.00
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
<b>Total Parcial \$ 1097.10</b>			
<b>+ 15% de Imprevistos \$ 150</b>			
<b>TOTAL GENERAL \$1247.10</b>			

Los gastos que generan este proyecto serán cubiertos por la autora del mismo.

MES SEMANA	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMB R				OCTUBR E				NOVIEMB R				DICIEMB R				ENERO				FEBRER O				MARZO				ABRIL			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<b>ACTIVIDAD</b>																																																				
Selección del tema	X																																																			
Definición del título	X	X																																																		
Planteamiento del problema		X																																																		
Formulación del problema			X																																																	
Justificación				x																																																
Importancia					x																																															
Antecedentes						x	X																																													
Contexto								x	x																																											

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.









## CAPITULO VII

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 7.01 CONCLUSIONES

El juego es considerado como un recurso metodológico, ya que favorece la comunicación, socialización, el desarrollo motriz, cognitivo, y afectivo.

- ✚ El desarrollo socio afectivo, es clave para la formación de la personalidad en el niño/a. Por ello, es importante, fomentarle desde los primeros años afecto y cariño, un clima familiar agradable y un entorno positivo, basado en relaciones sociales estables.
- ✚ Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, a través de los cuales los niños/as, desarrollan su socio afectividad, permitiéndole que conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones y valores, al mismo tiempo que experimenta emociones y sentimientos, lo que despierta su socialización.
- ✚ El desarrollo de la socialización en el infante, lo conduce a la formación de una personalidad con bases firmes y positivas.
- ✚ Los juegos tradicionales permite que el niño/a, de 3-5 años desarrolle destrezas y habilidades psico-motrices, cognitivas, afectivas y emocional. El rol de las educadoras/es, en el desarrollo evolutivo del infante, es

- fundamental, deben procurar la estimulación de sus sentidos, a través de la actividad lúdica como es el juego tradicional, el cual enriquece la creatividad,
- ✚ la imaginación, la socialización, la cognición con la interiorización de nociones básicas, permite el contacto y comunicación con su entorno, el desarrollo de destrezas y habilidades psicomotrices y normas y valores.
  - ✚ Los juegos tradicionales tienen un valor psicopedagógico, que ofrece, actividades recreativas para el desarrollo integral del infante y el rescate de una cultura recreativa de juegos.

## 7.02 RECOMENDACIONES

- ❖ Se recomienda que las educadoras, incluyan juegos tradicionales en sus planificaciones, los cuales se constituyen en un apoyo metodológico que ayudarán a la socialización y afectividad en los niños- niñas.
- ❖ Es necesario, que apliquen el juego tradicional como una estrategia de aprendizaje, ya que la escolarización a temprana edad es perjudicial.
- ❖ Es preciso, trabajar en las áreas social y afectiva, debido a que son puntos claves en la formación de la inteligencia emocional, ya que conduce a la formación de una personalidad con una base estable y positiva.
- ❖ Los docentes debemos continuar actualizándonos y hacer más variedad de juegos, que contribuyan el correcto desarrollo integral de la educación, por esta razón es importante realizar actividades diferentes para no caer en la monotonía.

- ❖ Los métodos para la enseñanza de juegos debe ser sencilla y de fácil comprensión. Se puede tomar al juego como un medio de enseñanza para la Cultura Física, haciendo este el proceso de aprendizaje
  
- ❖ Es importante que la Educación Física busque contribuir el desarrollo de capacidades motrices de los estudiantes, especialmente a través del juego, debemos estar enfocados en ese aspecto, sobre todo si se trata de actividades recreativas.
  
- ❖ Un proceso de enseñanza siempre debe buscar cambios en la motricidad, afectividad, socialización, en la salud y elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, acortando brechas y enfocándolos a una sociedad justa e integradora.
  
- ❖ Recomendamos que los programas de juegos recreativos tenga la atención e interés de quienes lo realizan, es importante las energías que se les debe transmitir, las ganas de trabajar, tenemos que contagiarlos de alegría, estos a su vez están prestos a colaborar con su profesor, y se crea un ambiente familiar e integrador.

# ANEXOS



“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

## ENCUESTA

- 1.-¿La institución tiene especialista de educación física con conocimientos en juegos tradicionales?
2. . ¿Considera interesante las actividades lúdicas en la formación motriz del niño-niña?
3. .-¿Usted organiza competencias y encuentros deportivos con juegos tradicionales conocidos por los niños-niñas?
4. .-¿El CDI cuenta con un sitio especial para practicar juegos recreativos con zona verde?
5. .-¿Piensa que es necesaria la construcción de un aula múltiple para poder trabajar con más propiedad en ella con los niños –niñas de 4 años?
6. .-¿En la institución se practican los juegos tradicionales, como: la cometa, la rayuela, el pan quemado etc?
7. .-¿Cree que es importante que los padres o representantes participen en las actividades deportivas para la recuperación de los juegos tradicionales para la transmisión del tema a los niños-niñas?
8. .-¿Piensas que el deporte es necesario para los niños y niñas y la base de la recuperación de los juegos tradicionales para el desarrollo motriz grueso de los niños-niñas?
- 9 .-¿Planificas actividades con juegos tradicionales, por lo menos con 30 minutos de actividad y es suficiente?

10. .-¿Consideras que es necesario implementar los juegos tradicionales en la clase de educación física en los niños preescolares?
  
11. .-¿Conoces por lo menos 15 juegos tradicionales con sus objetivos, materiales y la importancia para cada una de las áreas de trabajo de los niños-niñas?
  
12. participas activamente en las competencias deportivas en educación física.
  
13. En tu curso existe algún infante que no puede realizar deporte
  
14. Cuando algún alumno se enferma repone su actividad posteriormente
  
15. Creas actividades para recuperar los juegos tradicionales en tu deber pedagógico

# Guía didáctica de los juegos tradicionales para el desarrollo personal y social de niños y niñas de 3 años



Fuente: <http://1.bp.blogspot.com/->

**DIANA ALEXANDRA MORALES QUILUMBA**

**2015**

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

## INTRODUCCION

En nuestro medio el Juego Tradicional es el que esta arriado por una determinada cultura.

Los juegos tradicionales son fruto del paso del tiempo con características propias del lugar y transmitidas por personas en forma verbal, que se mantienen en constante evolución, pueden cambiar su versión dependiendo del lugar y como ha evidenciado el autor.

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.

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

Desde una perspectiva educativa se adentra en los juegos que con apenas variaciones podrán ser reproducidos en el aula y utilizados como contenidos de materias transversales, bien sea

para conocer nuestra cultura o para desarrollar capacidades. Hay que recordar que jugando, el niño no sólo se divierte, sino que desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales.

Los juegos que se ha seleccionado pueden clasificarse fundamentalmente como juegos motores de carrera, juegos de velocidad, de reacción, juegos de salto, juegos de lanzamiento, rondas, canciones, son juegos de fácil interpretación y acorde a la edad de los niños/as, todo esto contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños-niñas.

Las actividades serán detalladamente descritas para ofrecer una posibilidad concreta de actividad a realizar. Sin embargo es oportuno e indispensable hacer todas las adaptaciones que sean necesarias según el grupo con el cual se va a trabajar antes y durante el proceso de aplicación.

### **Diferencia entre juegos tradicionales y populares.**

#### **Juego Popular:**

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico. (Carmen Cervantes Trigueros. 1998).

#### **Juego Tradicional:**

"Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado" (Carmen Cervantes Trigueros. 1998).

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO General.**

Promocionar los juegos tradicionales en las instituciones educativas especialmente en Educación Inicial para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje y un desarrollo motriz, e integral de niños/as, familia, maestros y comunidad en pos de una educación de calidad y equidad.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ❖ Promover los juegos tradicionales de nuestro país a las nuevas generaciones.
- ❖ Incentivar y promover la práctica de los juegos tradicionales en las instituciones educativas para un mejor desarrollo motriz de los niños/as de Educación Inicial.
- ❖ Ayudar al desarrollo educativo, social, económico, intelectual y cultural de los niños- niñas de Educación Inicial, mediante la recuperación de los Juegos Tradicionales.
- ❖ Utilizar una guía de juegos tradicionales de nuestro país para educadores y educadoras de Educación Inicial y puedan ponerla en práctica con niños y niñas de 3 años.

## UNIDAD I

### CONCEPTOS

Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control

directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

Cuando la totalidad de la vida de los niños-niñas, se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar.

Proceso de enseñanza –aprendizaje.

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

**Alonso (1985)**, define el juego como "...la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (p. 42).

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instrucción y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño-niña, se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

### **Didáctica de los Juegos Tradicionales**

Dentro de los objetivos de la educación, se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de la calidad de vida del individuo.

La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

Según **Machado (1992:56)**, el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

### Desarrollo Integral

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

Individual: es pautado por sus características propias y el contexto social.

Vulnerable: está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

Diferenciado: va de lo general a lo particular.

Relevante: se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

Continuo: se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

Intencional: todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

¿Qué es el juego?

“El juego es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras, como imágenes a través del cual el niño/a, va adquiriendo el desarrollo durante la infancia.

El juego es un comportamiento espontáneo, que desde el comienzo de la vida, se convierte en algo natural de relación social, placentera y estimulante; esta actividad tiene una primera forma sensorial y motórico, que es un esquema de acción destinado a comunicar al recién nacido con el mundo exterior.” **Ortega, R. (1999).Pág.76**

“El juego infantil es el medio de expresión del conocimiento, es un factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento, es además un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.” **Guzmán M. Alba. G, Gutiérrez. A (2003) pág. 31**

#### AMBIENTE LÚDICO EN ESTAS EDADES.

Los/ las educadores/as, debemos partir de la importancia que tiene el juego, en el proceso educativo, lo que le llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos, que faciliten una actividad lúdica. El aspecto lúdico, favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actividades y valores, como el respeto, aprendiendo a comunicarse, a llegar a acuerdos , a saber esperar el turno, a pedir en vez de exigir con berrinches y pataletas para obtener lo que él desea. El ambiente de juego, requiere tener características que favorezcan que el niño/a se desenvuelva en su actividad con total espontaneidad y creatividad. Somos de la idea que de que no necesita ser un lugar con unas decoraciones sofisticadas con lo último del mercado

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

en material didáctico infantil, pero si consideramos que lo principal, es el rescate de la naturalidad y la mezcla de lo simple con lo ingenioso de la creatividad.

### **Un ambiente lúdico para una experiencia significativa.**

Las experiencias significativas, son aquellas vivencias de juego, gozo creación y exploración que responden al aprendizaje de una etapa evolutiva, las mismas que tienen la posibilidad de desencadenar procesos integrados que potencian habilidades y destrezas para las etapas siguientes. En la experiencia significativa, deben predominar la interiorización, y la conexión de las distintas áreas de desarrollo, alrededor de un objetivo determinado. Una experiencia significativa, puede dejar huellas con la constancia de experiencias, así los aprendizajes, serán asimilados de manera paulatina, produciendo huellas constantes en la estructura cognitiva y afectiva del niño/a. “Visto desde las perspectivas del educador, las experiencias significativas son aquellas actividades importantes en nuestra niñez que siempre recordamos con satisfacción. En otras palabras, son aquellos sucesos hogareños o de la unidad y atención infantil que despierten el interés, gozo, asombro y afecto... y por supuesto, conllevan al aprendizaje.” **Ordóñez, M. Tinajero, A. (1998) pág., 98**

### **JUEGO Y DESARROLLO SOCIO - AFECTIVO**

Desarrollo socio - afectivo.- Son todos aquellos cambios progresivos que se producen en el ser humano y que le permite pasar de la dependencia a la autonomía, la misma que se encuentra mediada por la independencia, que es la capacidad de la persona para responder por sí misma, sin desconocer su relación con los otros.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

El desarrollo de lo socio - afectivo, está íntimamente relacionado con la satisfacción de las condiciones elementales y básicas del ser humano, que aparecen desde el instante de su nacimiento, refiriéndose a las necesidades básicas del recién nacido, como es el llanto, sonrisa, gestos, etc. Desde esta perspectiva, uno de los rasgos de madurez en el desarrollo socio - afectivo es “la capacidad que va adquiriendo el niño o niña para estar solo, y esto depende de que haya podido establecer e interiorizar un vínculo afectivo con la persona que lo cuida; en consecuencia el niño/ niña es capaz de estar solo físicamente porque la sensación interna de protección y amor transmitida por la constancia de sus cuidadores, hace que se sienta psíquicamente acompañado.” **Pérez. A. Saboya, M. Moreno, C. (2003).PÁG.532**

A partir de las relaciones socio – afectivas, el niño/a puede interactuar en el medio, las mismas que son parte fundamental en el proceso de desarrollo para las niñas y los niños y ellas están reflejadas en el juego. A partir de una buena expresión afectiva, se

Facilitará para una buena escolaridad en los niños/a, la misma que depende de factores como la familia, maestros y las personas que los rodean. Un niño/a con inteligencia emocional, es capaz de obtener una personalidad, carácter, voluntad, y el éxito en la resolución de problemas.

El juego favorece todas las relaciones sociales, fortalece la autoestima y control de sí mismo ante la presencia de dificultades y fracasos, incluso fomenta la responsabilidad y el sentido de cooperación.

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

## CAPITULO II

### CARACTERISTICAS SOCIO-AFECTIVAS DE LOS NIÑOS- NIÑAS DE 3 AÑOS.

#### Conducta Personal - Social:

- ❖ Combinación de independencia e inseguridad.
- ❖ La competición se hace más objetiva.
- ❖ Va al baño solo.
- ❖ Se viste y se desnuda solo.
- ❖ Confunde sus pensamientos con el exterior.
- ❖ Mezcla la fantasía con la realidad.
- ❖ Tiene más contactos sociales.
- ❖ Sugiere turnos para jugar.
- ❖ Tiene arranques repentinos y "tontos".
- ❖ Es conversador. Usa mucho el pronombre de 1era persona.



<http://lh4.ggpht.com/>



Sabe encontrar pretextos. Autocrítica, y crítica a los demás.

<http://lh4.ggpht.com/>

- ❖ Tienen algunos miedos.
- ❖ El Capta expresiones emocionales de los otros.
- ❖ Le gusta jugar solo y con otro niño-niña.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

- ❖ Posee una conducta más sociable.
- ❖ Crisis de Independencia.
- ❖ Afianzamiento del “yo”.
- ❖ Aparecen conflictos en su identificación con el adulto.
- ❖ Asume las diferencias sexuales. Juego simbólico.
- ❖ Presenta una pequeña noción de peligro.
- ❖ Es alegre y activo; da muestras de cariño espontáneas.
- ❖ Disfruta de ser elogiado y de tener energía.



<http://lh4.ggpht.com/>

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

## CAPITULO III

### OBJETIVOS.

#### OBJETIVO GENERAL.

- ❖ Motivar al niño o la niña al juego tradicional para el desarrollo afectivo y social, que son la base psíquica del ser humano.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Impulsar al niño y a la niña la confianza y capacidad de sí mismo
- ❖ • Ayudar al niño y a la niña a enfrentar nuevas experiencias
- Incentivar el gusto por los juegos tradicionales, para que sea un mediador en su aprendizaje



<http://1.bp.blogspot.com/>-

#### ESTRATEGIAS

Incluir en las planificaciones curriculares de los docentes y las docentes, juegos tradicionales, para el afianzamiento en las áreas de socialización y afectividad.

## UNIDAD IV

### JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN EL DESARROLLO

#### SOCIOAFECTIVO

Se seleccionaron algunos juegos tradicionales, como modelos para la inclusión en la planificación curricular.

<http://1.bp.blogspot.com/->

#### 1.- NOMBRE DEL JUEGO: SAN BENDITO

NÚMERO DE PARTICIPANTES. 10

EDAD: 3 AÑOS

❖ **DESARROLLO DEL JUEGO:** En este juego se pide la participación de dos niños/as, que tengan el papel de



San Bendito y del diablo, los demás niños/as, serán los protegidos de San Bendito, cuando éste sale a dar un paseo, aprovecha el

Diablo que están solos los niños/as, y aprovecha para llevarles de uno en uno, los niños/as, piden auxilio, gritan “san bendito nos lleva el diablo..”, entonces, regresa san bendito y el diablo huye llevándoles hasta que no quede nadie.

#### **Contribuye al desarrollo de:**

- ✚ Comunicación: Porque mejora su lenguaje, existiendo un intercambio de palabras, al momento de llamar a San Bendito.
- ✚ Relaciones Afectivas Mantiene contacto y se relacionan con amigos.
- ✚ Autoestima Porque mediante este juego los niños/as, expresan sus emociones, al momento que el diablo les persigue, también al momento que llega San Bendito.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

- ✚ Relaciones con su entorno Las experiencias de convivencia de éste juego, lleva a la estimulación de sus sentidos, mejorando su socio afectividad.

## **2.-NOMBRE DEL JUEGO: LAS FRUTAS**

EDAD: 3 AÑOS

NÚMERO DE PARTICIPANTES. 10 participantes.

DESARROLLO DEL JUEGO: A cada uno de los niños, niñas se les asigna el nombre de una fruta. Acto seguido, la educadora que está sentada en un lugar, llama a un niño, niña y lo coloca sobre sus piernas, boca abajo diciendo: Venga la manzana, pegue un golpe y váyase. Viene la manzana, le da un pequeño golpe en la espalda y se retira. Si adivina el niño/a que esta boca abajo, la manzana pasa a su lugar; de lo contrario la educadora dice. A comer coles Venga la frutilla, pegue un golpe y váyase. Y se repite la operación

### **Contribuye al desarrollo de.**

- Comunicación Debido a que el niño/a interactúa con el adulto al momento de llamar a cada una de las frutas.
- Relaciones Sociales Porque se interrelacionan con sus compañeros de juego, e intercambian ideas.
- Límites Al respetar el turno de cada fruta los niños/as; van interiorizando las normas y reglas de un juego.
- Autoestima Porque al momento de dar un nombre de una fruta a cada niño/a, se siente importante en el juego.
- Gracias a las experiencias que adquiere en el juego, de esta manera va, fortaleciendo su desarrollo integral.

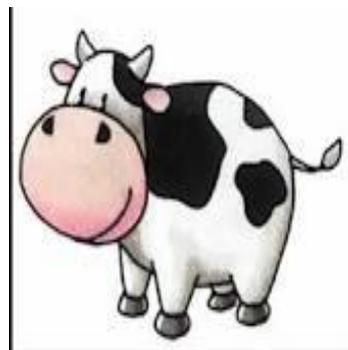
### 3.-NOMBRE DEL JUEGO. LA VACA LOCA

EDAD: 3 AÑOS

NÚMERO DE PARTICIPANTES. Lo que quieran.

DESARROLLO DEL JUEGO: Es un juego popular nocturno que se realiza las "vésperas" de algún "santo", Se trata de un cajón decorado, con

<https://www.google.com>



papel picado de colores, armado con dos astas de madera, en cuyos extremos se ha colocado papel dorado que simule el fuego. La "vaca loca", al ritmo de una simulación del resto de niños/as de una banda de pueblo. Baila graciosamente y recorre por el lugar de juego, asustando al resto de participantes del juego.

#### **Contribuye al desarrollo de.**

**Socialización:** En éste juego ayuda a la interacción social, entre niños-niñas, cuando la vaca loca, los entretiene, fomenta la armonía y la convivencia.

**Imitación:** Promoviendo el apego emocional, entre las personas que cuidan de él.

**Reconocimiento del entorno:** El niño-niña que imita a la vaca loca, se relaciona con el medio que lo rodea, llegando hacia él, estímulos del medio.

Por otra parte, el resto de niños-niñas, al momento que corren y que son perseguidos por la vaca loca, van manipulando el medio.

**Autoestima.** Al momento de la elección de la participante que hará de vaca loca, genera autoestima en el niño/a, al creerse importante de sí mismo.

#### 4.-NOMBRE DEL JUEGO. LAS CINTAS

NÚMERO DE PARTICIPANTES. Pueden participar de 15 a 20 niños-niñas.

EDAD: 3 AÑOS DESARROLLO DEL  
JUEGO:

La educadora que dirige el juego designa al oído, a cada jugador con el nombre de un color, acto seguido se nombra un “diablo”, y un “ángel”.



Tún, tún! - ¿Quién es?

El diablo con 1.000 cachos

¿Qué desea?

Una cinta

¿Qué color? - El “diablo”, dice un color X.

Si acierta pasa el niño-niña, a un sitio antes señalado (el infierno).

Si no acierta el niño-niña continúa.

Váyase cantando y bailando.

Tún, Tún! - ¿Quién es?

El ángel con su capita de oro

¿Qué desea? - Una cinta -¿Qué color? - (El “ángel” dice un color X. Si acierta pasa el niño-niña al sector del “cielo”. Si no acierta el niño-niña prosigue). - Váyase cantando y bailando. - El juego continúa hasta que todas las “cintas” se hayan terminado. Una vez que esto suceda, se forma dos filas de niños/as, tomados de la

<https://www.google.com.ec/search?q=juego>

cintura, cada fila estará encabezada por el diablo y el ángel a la señal del educador, los diablitos harán fuerza para su lado y lo mismo los angelitos.

#### **Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Gracias a que se le propicia al niño-niña un ambiente que se le permita hablar de sus sentimientos, podrá reconocer los distintos estados de ánimo, al momento que van nombrando los colores y enviando donde quizás muchos no quieren pertenecer, al diablo o donde el ángel.

**Autonomía:** El niño-niña al aceptar a quien les lleve, sea el ángel o el diablo, dan muestra de aceptación e independencia.

**Imitación:** Al participar del juego la educadora generará un clima de aceptación emocional.

**Reconocimiento:** La maestra al término de la actividad, reconocerá la participación y el buen desempeño de la misma, lo que provocará en el infante sentimientos de seguridad personal.

**Límites:** Al inicio de la actividad, se especificará lo que se permite o no durante la actividad, manteniendo el orden, los niños-niñas que van quedando al último para ser vendidos.

#### **4. NOMBRE DEL JUEGO.- EL CHINCHIGUA**

**EDAD:** 3 AÑOS

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** 10

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Mediante el juego de “pares o nones” el grupo se divide en dos equipos de 5 cada uno. El juego comienza cuando el primer equipo, en

posición cuclillas, uno tras otro, espera que el otro equipo salte sobre los demás compañeros. El primer niño-niña de la fila de agachaditos llamado "poste", dice: "El chichigua dos de mayo, 3 de mayo, etc.; (hasta llegar al diez de mayo)" Entonces, uno por uno salta los muchachos entonces uno por uno saltan los muchachos sobre las espaldas, sobre los chichiguas, sin doblarse. Las condiciones del juego, son no caerse ni tocar los pies del suelo. De lo contrario, se cambian los papeles de inmediato.

**Contribuye al desarrollo de.**

Autoestima: Los niños/as, al participar como pares o nones, experimentan acciones que les hace sentirse importantes durante el juego.

Autonomía: El infante al tener la libertad de elegir si quiere pertenecer al grupo de los pares o los nones, ejerce su decisión. - Imitación: durante la actividad se incentiva la participación siendo ésta un modelo positivo a seguir por los niños/as.

Reconocimiento: Todas las acciones positivas deberán ser reconocidas, por la educadora que dirige el juego, fortaleciendo la seguridad personal en los infantes.

Límites: Los niños/as deberán respetar las indicaciones que da la educadora al principio de la actividad, como son ponerse en cuclillas, uno tras otro, agacharse los pares y los nones pasar por encima sin tocarlos, el que no siguiera las reglas del juego ya no seguirá participando.

Contacto con el medio que lo rodea: El contacto con el medio social, le brinda la oportunidad de convivir y crecer.

## **5. NOMBRE DEL JUEGO.- ALZA LA PATA PAVITO**

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 15

EDAD: 3 años

DESARROLLO DEL JUEGO: El número de niños-niñas participantes debe ser impar. En el centro, un “pavito” (un niño-niña), ejecuta varios movimientos, que los demás niños-niñas deben imitarlos. “Alza la pata, pavito. Manos arriba, pavito. Manos, cadera, pavito, Manos abajo, pavito”. Luego se forman parejas, y el niño/a que se queda sin pareja, se convierte en “pavito”.

### **Contribuye al desarrollo de:**

Autoestima: Al ejecutar los movimientos, que pavito realiza, se le permite expresar emociones, sintiéndose cada uno importante por las cada acción que realiza.

Autonomía: Las órdenes de los movimientos generan independencia, cada uno mostrará su manera de hacerlo.

Imitación: Las actitudes positivas que se produzca durante la actividad, se constituirá en un comportamiento a seguir.

Límites: Los niños-niñas entenderán que existe durante el juego indicaciones a seguir.

## **6.-NOMBRE DEL JUEGO. LA ZORRA Y LAS UVAS**

NÚMERO DE PARTICIPANTES. Ilimitado.

EDAD: 3 AÑOS

DESARROLLO DEL JUEGO: La “zorra” toma lugar en el centro del círculo formado por las demás niñas ZORRA: Tan, tan! NIÑAS: ¿Quién es? ZORRA: La zorra NIÑAS: ¿Qué desea? ZORRA: Uvas NIÑOS: Verdes y maduras para comer Al instante, la “zorra” persigue a las “uvas” por el patio. La “uva” que es alcanzada se convierte en “zorra”, y prosigue el juego.

**Contribuye al desarrollo de:**

Autoestima: Al momento que se les incentiva para que formen el círculo. Haciéndoles sentir que sus acciones tienen importancia para nosotros.

Imitación: El reconocimiento de sí mismo y su participación durante el juego, se convierte en una experiencia divertida, generando un clima de aceptación emocional.

Reconocimiento: A la finalización de la actividad el estímulo de reconocer el buen desempeño y comportamiento durante la actividad, permitirá reforzar en el infante sentimientos de seguridad.

Límites: Contribuye al respeto del espacio de participación de cada niño/a.

**7. NOMBRE DEL JUEGO.- PIN PIN SERAFÍN**

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

EDAD: 3 AÑOS

DESARROLLO DEL JUEGO: Nos sentamos todos en un círculo con los pies estirados. Uno de los participantes es el que dirige el juego, quien va tocando cada una de nuestras piernas diciendo: Pin pin serafín, cuchillito de marfil, Manda la

ronda que esconda el pie Detrás de la puerta de San Miguel, Amén, pasó por aquí, El hijo del rey Comiendo maní, a todos les dio Menos a mí Palos, palos para los caballos, Tu turu tú! Para que salgas tú El jugador en el que cayó, la mano del jefe Cuando dijo ¡TÚ! Debe esconder la una pierna El juego continúa. El participante que ha tenido que esconder Las dos piernas, paga una prenda y sale del juego.

### **Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Al momento que se les incentiva para que formen el círculo. Haciéndoles sentir que sus acciones tienen importancia para nosotros.

**Autonomía:** Los niños-niñas elegirán al momento de formar el círculo, al lado de quién compañero desean sentarse, se les incentiva su participación durante la actividad.

**Imitación:** A través de éste juego van a experimentar emociones junto a sus amigos-amigas, lo que produce una imitación de tener buenas relaciones sociales.

**Reconocimiento:** A la finalización de la actividad el estímulo de reconocer el buen desempeño y comportamiento durante la actividad, permitirá reforzar en el infante sentimientos de seguridad. **Límites:** Las reglas que durante el juego se dan a conocer permiten al niño-niña, reconocer lo que puede o no hacer. **Estímulos del ambiente:** permiten que el infante establezca nociones, mantenga su atención al momento de que escucha las reglas de juego, mejorando su lenguaje, realizar alguna actividad de psicomotricidad para devolver las prendas a los niños- niñas.

## 8. NOMBRE DEL JUEGO LA RAYUELA

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

EDAD: 3 AÑOS



<http://1.bp.blogspot.com/->

DESARROLLO DEL JUEGO:

Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en forma de, gato, un cuello de 3 cajones, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

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

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

### **Recomendación**

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

### **Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Al momento que cierran los ojos experimentan sensaciones y expresan sentimientos de seguridad, e inseguridad.

**Imitación:** Mientras realiza acciones de obediencia para buscar quien tiene la sortija.

**Reconocimiento:** El niño /a que haya conseguido encontrar la sortija, recibirá palabras de estímulo y el agradecimiento a los que participaron:

**Límites:** Las instrucciones del juego ponen normas, como el nombrar al jefe llamado así, no todos podrán participar de jefes al mismo tiempo. Estímulos del ambiente:

Las condiciones del espacio procurarán el aprendizaje y la creatividad, la sortija puede ser confeccionada por los propios infantes, dirigido por la maestra, lo que le permitirá estimular sus psicomotricidad.

## 9. NOMBRE DEL JUEGO: LA COMETA

<http://1.bp.blogspot.com/>-

- ❖ NÚMERO DE PARTICIPANTES.
- ❖ EDAD: 3 AÑOS

### DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego consiste en una determinada época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo

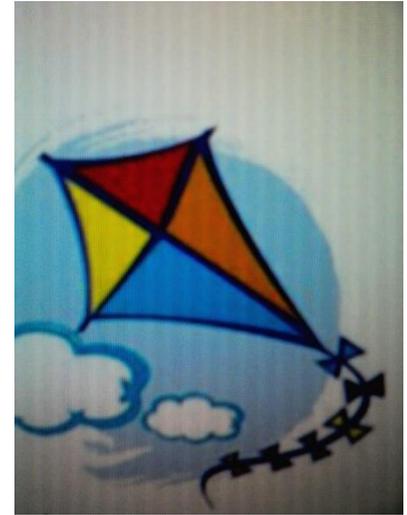
material indispensable para realizar las famosas cometas. Lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto.

El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque metropolitano, carolina lomas algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa.

Los niños empiezan una competencia de quien para ver quien hace volar más alto la cometa y la mantiene más tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio.

### Recomendación

Elaborar con los mismos niños las cometas.



**Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Haciendo sentir a cada niño-niña que su participación es importante, además de que exprese sus sentimientos y entusiasmo por la actividad.

**Autonomía:** Cada infante tendrá su orden de participación para elevar la cometa, permitiéndole su participación.

**Imitación:** La actividad se llevará a cabo bajo un clima de calidez y ternura, buscado que el niño-niña sienta experiencias que ayuden a su crecimiento.

**Límites:** Que los niños- niñas sepan que tienen que seguir la orden según corresponda recoger las fichas, primero de una en una, hasta que se les dé la orden que pueden recoger las 10, y el que logre será el ganador.

**Estímulos del medio ambiente:** les permite mantener la atención, reforzar su motricidad gruesa y fina, al elevar la cometa.

**10. NOMBRE DEL JUEGO: EL GAVILÁN** <http://1.bp.blogspot.com/->

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

EDAD: 3 AÑOS

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los participantes forman una cadena, cada uno se agarra de la cintura del niño-niña que va adelante y el primero hace de gallina y uno que se queda afuera hace de gavilán. Comienza con el siguiente diálogo



-Gavilán: haga encargo éste maicito.

-Gallina bueno señor gavilán (Gavilán se va y la gallina les da de comer el maíz y cuando regrese).

Gavilán: gallinita devuelve mi maicito.

Gallina: se comieron mis pollitos

Gavilán: entonces venda, o regale los pollitos Gallina: no se puede.

**Contribuye al desarrollo de:**

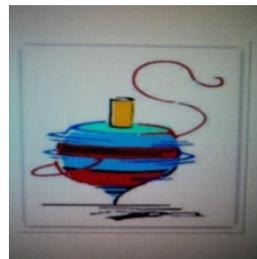
Autoestima: Al interrelacionarse el uno a otro formando la cadena niños-niñas, uno tras otro, la importancia que tiene para el desarrollo del juego su participación.

Estímulos del medio ambiente: Al experimentar sensaciones, provenientes del mundo exterior a través de los sentidos auditivo y visual.

## 11. NOMBRE DEL JUEGO: EL TROMPO

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

EDAD: 3 AÑOS



### DESARROLLO DEL JUEGO:

<http://1.bp.blogspot.com/>

Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego. Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo.

En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailara el trompo en una paila de bronce y en un pencho para que esté liso y "sedita" (liso, suavecito), como decían los mayores, al ponerlo a punto para ser utilizados.

Algunas personas a los trompos se pueden personalizar sus trompos con diseños muy variados con clavos pequeños y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento.

El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, so la cogía con la mano y "tas" se lanzaba a rodar en el piso.

Recomendación.

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

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

### **Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Al momento que se les incentiva para que trabajen con el trompo y pueden tener ayuda de los que saben más del juego. Haciendo sentir que sus acciones tienen importancia para nosotros.

**Autonomía:** Los niños-niñas elegirán al momento de lanzar el trompo, al lado de un compañero que los incentiva en su participación durante la actividad.

**Imitación:** A través de éste juego van a experimentar emociones junto a sus amigos-amigas, lo que produce una imitación de tener buenas relaciones sociales.

**Reconocimiento:** A la finalización de la actividad el estímulo de reconocer el buen desempeño y comportamiento durante la actividad, permitirá reforzar en el infante sentimientos de seguridad. **Límites:** Las reglas que durante el juego se dan a conocer permiten al niño-niña, reconocer lo que puede o no hacer.

**Estímulos del ambiente:** permiten que el infante establezca nociones, mantenga su atención al momento de que escucha las reglas de juego, mejorando su lenguaje.

### **11. NOMBRE DEL JUEGO: LA BOMBA** [www.google.tradiciones.com](http://www.google.tradiciones.com)

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** Ilimitado.

**EDAD:** 3 AÑOS

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Juego practicado por niños y jóvenes.



Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas o canicas, dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

**Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Al momento que se incentiva para que trabajen con el trompo y pueden tener ayuda de los que saben más del juego. Haciendo sentir que sus acciones tienen importancia para nosotros.

**Autonomía:** Los niños-niñas elegirán al momento de jugar con las canicas o bolas con compañeros que lo incentivan en su participación durante la actividad.

**Imitación:** A través de éste juego van a experimentar emociones junto a sus amigos-amigas, lo que produce una imitación de tener buenas relaciones sociales.

**Reconocimiento:** Al finalizar la actividad el estímulo de reconocer el buen desempeño y comportamiento durante la actividad, permitirá reforzar en el infante sentimientos de seguridad.

**Límites:** Las reglas que durante el juego se dan a conocer permiten al niño-niña, reconocer lo que puede o no hacer.

**Estímulos del ambiente:** permiten que el infante establezca nociones, mantenga su atención al momento de que escucha las reglas de juego, mejorando su lenguaje.

**12. NOMBRE DEL JUEGO: LAS OLLAS ENCANTADAS.**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** El número de jugadores depende de la cantidad disponible de ollas encantadas.

**EDAD:** 3 AÑOS

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Para el desarrollo de este juego es necesario tener las ollas de barro y llenarlas con caramelos, galletas, dulces y regalos pequeños que quepan en la olla; luego se procede a tapar las ollas con papel, de esta manera ya solo falta amarar y colgar las ollas en la cuerda, a una altura entre 2 a 2.8 metros.

Cuando las ollas se encuentran listas, se debe organizar el orden de participación de los jugadores, ya que las ollas se deben romper una por una, para que los espectadores logren coger todos los dulces y regalos de la olla que se ha roto.

Para hacer más interesante el juego se les venda los ojos a los participantes con un pañuelo o cualquier tela y se les da dos o tres vueltas, para que así un poco mareados no puedan localizar y golpear su olla con el palo, ofreciendo de esta manera un espectáculo muy divertido y animado para los observadores, los mismos que deben hacer barra y guiarles a los jugadores a su ollas destinada.

**Contribuye al desarrollo de:**

**Autoestima:** Al momento que se incentiva para que trabajen y pueden tener ayuda de los que saben más del juego. Haciendo sentir que sus acciones tienen importancia para nosotros.

**Autonomía:** Los niños-niñas elegirán al momento de romper las ollitas, al lado de un compañero que los incentiva en su participación durante la actividad.

**Imitación:** A través de éste juego van a experimentar emociones junto a sus amigos-amigas, lo que produce una imitación de tener buenas relaciones sociales.

Reconocimiento: Al finalizar la actividad el estímulo de reconocer el buen desempeño y comportamiento durante la actividad, permitirá reforzar en el infante sentimientos de seguridad.

Límites: Las reglas que durante el juego se dan a conocer permiten al niño-niña, reconocer lo que puede o no hacer.

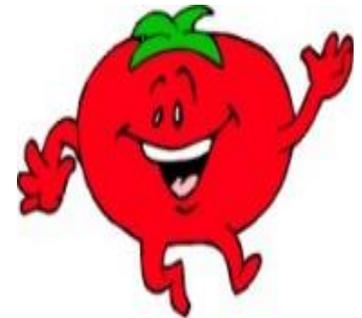
Estímulos del ambiente: permiten que el infante establezca nociones, mantenga su atención al momento de que escucha las reglas de juego, mejorando su lenguaje.

### **13. NOMBRE DEL JUEGO: EL BAILE DEL TOMATE.**

NÚMERO DE PARTICIPANTES. El juego se realiza en parejas (hombre mujer); el número de parejas es indefinido

EDAD: 3 AÑOS

DESARROLLO DEL JUEGO. Es un juego muy divertido, animado, y fácil de jugar; esta



[www.google.juegos.tradicionales.com](http://www.google.juegos.tradicionales.com)

actividad es realizada por lo general en fiestas sociales, fiestas religiosas o de cualquier índole; para esta actividad es indispensable contar con música, la misma puede ser de género variado.

En el desarrollo del juego varias parejas bailan animadamente con un tomate riñón en la frente, y sin utilizar las manos para nada; gana solamente la pareja que termine bailando con el tomate apegado entre los dos cuerpos (ver fotografía #11), luego que los demás participantes han hecho caer su tomate o han sido descalificados por el jurado.

#### **Contribuye al desarrollo de:**

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**Autoestima:** Al momento que se incentiva para que bailen y puedan tener ayuda de los que saben más del juego. Haciendo sentir que sus acciones tienen importancia para nosotros.

**Autonomía:** Los niños-niñas elegirán al momento de participar en el juego, al lado de un compañero que los incentiva en su participación durante la actividad.

**Imitación:** A través de éste juego van a experimentar emociones junto a sus amigos-amigas, lo que produce una imitación de tener buenas relaciones sociales.

**Reconocimiento:** Al finalizar la actividad el estímulo de reconocer el buen desempeño y comportamiento durante la actividad, permitirá reforzar en el infante sentimientos de seguridad.

**Límites:** Las reglas que durante el juego se dan a conocer permiten al niño-niña, reconocer lo que puede o no hacer.

**Estímulos del ambiente:** permiten que el infante establezca nociones, mantenga su atención al momento de que escucha las reglas de juego, mejorando su lenguaje.

#### **14. NOMBRE DEL JUEGO ASERIN ASERRAN**



[www.google.com.ec/search?q=juego+aserrin+aserran](http://www.google.com.ec/search?q=juego+aserrin+aserran)

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

NÚMERO DE PARTICIPANTES. Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con los niños que quieran.

EDAD: 3 años.

DESARROLLO DEL JUEGO: Organizados en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas. Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo. Aserrín aserrán Los maderos de San Juan. Piden pan no les dan. Piden queso, les dan hueso. Piden vino si les dan, Se marean y se van. Luego se procede a cambiar los roles. El juego termina cuando los estudiantes pierden interés.

**Contribuye al desarrollo de:**

- ❖ Desarrollar la atención, agilidad y fomenta las relaciones humanas.
- ❖ Expresión y comunicación creativa
- ❖ Expresión corporal, expresión lúdica y musical.
- ❖ INTELIGENCIA: Sinestésicas
- ❖ DESTREZA: Noción del esquema corporal
- ❖ Este juego nos ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.
- ❖ APRENDIZAJE: interpretación de mensajes en forma corporal.

## 15. NOMBRE DEL JUEGO: EL PATIO DE MI CASA



[/www.google.com.ec/search?q=imagenes+el+patio+de+mi+casa](http://www.google.com.ec/search?q=imagenes+el+patio+de+mi+casa)

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con los niños que quieran.

**EDAD:** 3 años.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Formar un círculo con los niños –niñas. Caminar repitiendo lo siguiente. Ejecutar los movimientos que indica la frase. El patio de mi casa es muy particular. Cuando llueve se moja como los demás Agáchate, y vuélvete a agachar Y las agachaditas saben jugar. H, I, J, K, L, M, N, A Si usted no me quiere otra niña me querrá. **OBSERVACION:** Este juego fortalece relaciones personales con sus compañeros desarrolla la memoria y el lenguaje. **APRENDIZAJE:** Ubicación y relación del cuerpo en el espacio.

### **Contribuye al desarrollo de:**

- ❖ Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos.
- ❖ Expresión y comunicación creativa
- ❖ Expresión corporal y expresión lúdica
- ❖ INTELIGENCIA: kinestésica
- ❖ DESTREZA: Juegos libres, recreativos y simbólicos.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

- ❖ Este juego fortalece relaciones personales con sus compañeros desarrolla la memoria y el lenguaje.
- ❖ APRENDIZAJE: Ubicación y relación del cuerpo en el espacio.

## 16. NOMBRE DEL JUEGO: EL REY MANDA



[www.google.com.ec/search?q=juego+el+rey+manda](http://www.google.com.ec/search?q=juego+el+rey+manda)

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con los niños que quieran.

**EDAD:** 3 años.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor. Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey a acatando sus órdenes. El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos

**Contribuye al desarrollo de:**

- ❖ Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos
- ❖ Expresión y comunicación creativa
- ❖ Expresión corporal y expresión lúdica expresión oral y escrita
- ❖ INTELIGENCIA: kinestésica
- ❖ DESTREZA: Desarrollo del vocabulario
- ❖ Este juego permite interpretar y ejecutar instrucciones para lograr un objetivo
- ❖ APRENDIZAJE: Vivencia, sentimientos e ideas

**17. NOMBRE DEL JUEGO EL FLORON FLORÓN**



[www.juego-del-floron-que-esta-en-mis-manos.com](http://www.juego-del-floron-que-esta-en-mis-manos.com)

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

NÚMERO DE PARTICIPANTES. Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con los niños que quieran.

EDAD: 3 años.

DESARROLLO DEL JUEGO: Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos. El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas: El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó, Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán, A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan. ¿Dónde está el florón? Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿) Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.

#### **Contribuye al desarrollo de:**

- ❖ Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos
- ❖ Expresión y comunicación creativa
- ❖ Expresión corporal y expresión lúdica
- ❖ INTELIGENCIA: kinestésica
- ❖ DESTREZA: Noción del esquema corporal.
- ❖ Este juego nos ayuda a desarrollar la memoria y fortalece lazos de amistad, además desarrolla la tonicidad muscular en los miembros superiores.
- ❖ APRENDIZAJE: musical.

## 18. NOMBRE DEL JUEGO: ENSACADOS



[www.juego de ensacados .com](http://www.juego de ensacados .com)

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con los niños que quieran.

**EDAD:** 3 años.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada Cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal .A la señal del maestro se inicia la competencia Desplazándose hacia la meta fijada. Gana el que llega en primer lugar.

### **Contribuye al desarrollo de:**

- ❖ Las relaciones humanas.
- ❖ Expresión y comunicación creativa
- ❖ Expresión corporal y expresión lúdica
- ❖ INTELIGENCIA: kinestésica
- ❖ DESTREZA: Noción del esquema corporal
- ❖ Fortalece el tono muscular
- ❖ APRENDIZAJE: Coordinación motriz gruesa.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

## 19. - NOMBRE DEL JUEGO VEO VEO



[www.google.com.ec/search?q=juego+del+veo+veo](http://www.google.com.ec/search?q=juego+del+veo+veo)

**NÚMERO DE PARTICIPANTES.** Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con los niños que quieran.

**EDAD:** 3 años.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** El juego consiste en formar un círculo con todos los niños La maestra dirige el mismo diciendo “Veo, veo niños con zapatos negros” los niños que tengan los zapatos de ese color cambian de silla. La maestra se senta en una silla y un niño quedará sin asiento dirigiendo nuevamente el juego.

### **Contribuye al desarrollo de:**

- ❖ Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos
- ❖ Expresión y comunicación creativa
- ❖ Expresión corporal y expresión lúdica
- ❖ INTELIGENCIA: Kinestésica
- ❖ DESTREZA: Noción del esquema corporal:
- ❖ Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.
- ❖ APRENDIZAJE: interpretación de mensajes en forma corporal.

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.



## 20. NOMBRE DEL JUEGO LA CARRETILLA

NÚMERO DE PARTICIPANTES. Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado de jugadores.

EDAD: 3 años.

DESARROLLO DEL JUEGO: Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro. El de adelante se pone en posición de plancha y el de atrás le toma

de las piernas a la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, Donde se cambian su función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero GANA AQUELLA PAREJA QUE LLEGA PRIMERO.

### **Contribuye al desarrollo de:**

Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

Expresión y comunicación creativa

Expresión corporal y expresión lúdica

INTELIGENCIA: kinestésica

DESTREZA: Noción del esquema corporal

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

APRENDIZAJE: interpretación de mensajes en forma corporal.

## BIBLIOGRAFIA

<http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>; 6/08/14

Armendáriz M (2013) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://tradicione.se.blogspot.com/>; 12/08/14

Seliyu R (2013) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>;  
21/08/14

Gutiérrez R. (1997) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>:21  
/08/14

Guartatanga D. (2010) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>; 15/08/14

<http://juegostradicion.blogspot.com/2013/02/clasificacion-de-los-juegos.html>

<http://www.eumed.net/rev/cccss/13/ecc.htm>

<http://tradicione.se.blogspot.com/>

<http://www.importancia.org/juegos-tradicionales.php>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=n5yar5FsnxU&spfreload=10&hd=1>

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.



**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

## TALLER:



## EXPOSICION DEL TALLER

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



## BAILAR EL TROMPO

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



LA GALLINITA CIEGA



SALTAR LA SOGA

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



JUGANDO CON LAS CANICAS



ENSACADOS



**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



## JUGANDO LA RONDA AGUA DEL LIMÓN



## CANICAS

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



## JUGANDO A LAS QUEMADAS



**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



JUGANDO LA GALLINITA CIEGA



SALTAR LA SOGA

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

## BIBLIOGRAFÍA

en:<http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>; 6/08/14

Armendáriz M (2013) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://tradiciones.blogspot.com/>; 12/08/14

Seliyu R (2013) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>; 21/08/14

Gutiérrez R. (1997) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>; 21/08/14

Guartatanga D. (2010) Juegos Tradicionales. Disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>; 15/08/14

<http://juegostradicion.blogspot.com/2013/02/clasificacion-de-los-juegos.html>

<http://www.eumed.net/rev/cccss/13/ecc.htm>

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

<http://www.importancia.org/juegos-tradicionales.php>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=n5yar5FsnxU&spfreload=10&hd=1>

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.

<http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego2.shtml>

<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

[http://www.ehowenespanol.com/desarrollo-social-ninos-3-5-anos-info\\_392437/](http://www.ehowenespanol.com/desarrollo-social-ninos-3-5-anos-info_392437/)

<http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-caracteristicas-ninos-3.html>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/448.ASP>

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**



**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CDI. “PLANCITO SOÑADO” DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014-2015.**