INSTITUTO TECNOLOGICO
"CORDILLERA"

PROYECTO DE GRADO

POTENCIAR EL LENGUAJE CORPORAL MEDIANTE JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, A TRAVÉS DE LA ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE MOVIMIENTO, DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL COPITOS DE NIEVE UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PARROQUIA CALDERÓN, BARRIO OYACOTO, PERÍODO ACADÉMICO 2017.

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

AUTOR: Simbaña Jayana Silvia Mariela

TUTORA: MSc. PABLO ESPARZA

Quito, Octubre 2017

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

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

SIMBAÑA JAYANA SILVIA MARIELA

CC: 1721465639

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Silvia Mariela Simbaña Jayana portador de la cédula de ciudadanía signada con el No1721465639 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: "En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.", otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado**:** Potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niiños y niñas de 3 años de edad, a través de la elaboración de una guía de actividades lúdicas de movimiento,

dirigido a los docentes del centro infantil Copitos de Nieve" del Distrito Metropolitano de Quito en el periodo académico 2017 con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA _____

NOMBRE Silvia Mariela Simbaña Jayana

CEDULA CC 1721465639

Quito, a 2 de Octubre del 2017

AGRADECIMIENTO

Mis más sinceros agradecimientos a mi tutor del proyecto Lcdo. Pablo Esparza Hernández, gracias por su paciencia, dedicación, motivación, criterio y aliento, quien ha hecho fácil lo difícil en la elaboración del proyecto, ha sido un privilegio poder contar con su guía y ayuda. Gracias a todos los Docentes del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, por su atención y amabilidad en el transcurso de mi formación académica.

Al Centro infantil “Copitos de Nieve” por su absoluto apoyo en este trabajo de investigación en especial a la Lic. Elsa Chushig, quien supo dar su colaboración su buen criterio para la elaboración del proyecto.

Mi gratitud desde el fondo de mi corazón a mi esposo German Eduardo Quilumba y mi hijo Erick Adrián, quienes me han apoyado y animado para alcanzar mi meta, en mis momentos de debilidad, gracias por cada sonrisa y comprensión , y sobre todo por soportar mi ausencia, solo me queda decirle que lo amo mucho.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo al todo poderoso Dios, quien me ha dado fuerzas para no decaer y seguir adelante en busca de mis metas, a mi hijo Erick Adrián que demostraba mucha comprensión y sobre todo su amor infinito.

A mi madre María Jayana quien me ha demostrado que con esfuerzo y dedicación los sueños y anhelos de vuelven realidad, a mi padre Pedro Simbaña quien me ha demostrado con ejemplo el alcanzar una meta.

A mi hermano quien en vida fue Pedro Ángel Simbaña Jayana quien me animo desde un principio para seguir mi carrera, pese a su corta edad siempre me motivo a seguir y convertirme en profesional.

INDICE GENERAL

PORTADA.....i

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE i

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL ii

AGRADECIMIENTO iv

DEDICATORIA v

INDICE GENERAL.....vi

INDICE DE TABLAS ix

INDICE DE FIGURAS.....x

RESUMEN EJECUTIVO xii

ABSTRACT..... xiii

INTRODUCCIÓN 14

CAPÍTULO I.....1

ANTECEDENTES 1

1.01 Contexto 1

1.01.01 Macro 2

1.01.02 Meso 3

1.01.03 Micro 5

1.02 Justificación 5

1.01.03 Matriz de fuerzas T 7

CAPÍTULO II 12

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS 12

2.01. Mapeo de involucrados.....12

2.01 Matriz de involucrados 16

CAPÍTULO III 20
PROBLEMAS Y OBJETIVOS 20
3.01. Árbol de problemas 20
3.02 Árbol de objetivos 23
CAPÍTULO IV 25
ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS 25
4.01 Matriz de Alternativas 25
4.02 Matriz de impacto de los objetivos 30
4.03 Diagrama de estrategias 36
4.04 Matriz de Marco Lógico 39
CAPÍTULO V 42
5.01 Antecedentes 42
5.01.01 Datos informativos 43
5.01.02 Reseña histórica 44
5.01.03 Objetivos 45
5.01.03.01 Objetivo general 45
5.01.03.02 Objetivos específicos: 45
5.01.04 Justificación 45
5.01.05 Marco Teórico 47
5.01.05.01 El lenguaje corporal y el juego tradicional 47
5.02 Descripción de la herramienta o metodología que propone como solución 51
5.02.01 Metodología 51
5.02.02 Método 51
5.02.03 Técnicas 52
5.02.04 Participantes 53

5.02.04.01 Población……..53

5.02.04.02 Muestra de estudio……53

5.02.05 Análisis de interpretación de datos……54

5.02.05.01 Tabulación de datos de la encuesta, antes de la socialización de la guía…….54

5.02.05.02 Tabulación de datos de la encuesta evaluativa aplicada después de la socialización de la guía……...64

5.03. Formulación del proceso de Aplicación de la guía. 69

5.03.01. Taller de socialización……..69

5.03.02. Formulación del Proceso de aplicación de la Propuesta……...74

Capítulo VI.....110

Aspectos Administrativos.....110

6.01 Recursos 110

6.01.01 Recursos Humanos:…….110

6.01.02 Recursos Materiales:……110

6.01.03 Recursos técnicos y tecnológicos:……...111

6.01.04 Recursos Financieros:……..111

6.02. Presupuesto.....112

6.03 Cronograma 113

Capítulo VII 115

Conclusiones y Recomendaciones 115

7.01 Conclusiones 115

7.02 Recomendaciones.....115

7.03 Referencias bibliográficas……117

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 MATRIZ DEL FUERZA T 11

TABLA 2 MATRIZ DE INVOLUCRADOS 19

TABLA 3 ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS 29

TABLA 4 MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS.....34

TABLA 5 MATRIZ DE MARCO LÓGICO 40

TABLA 6 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 1 54

TABLA 7 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 55

TABLA 8 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 3 56

TABLA 9 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 4 57

TABLA 10 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 5 58

TABLA 11 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 6 59

TABLA 12 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 7 60

TABLA 13 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 8 61

TABLA 14VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 9 62

TABLA 15VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 10 63

TABLA 16 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 1 64

TABLA 17VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 2 65

TABLA 18 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 3 66

TABLA 19 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 4 67

TABLA 20 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 5 68

TABLA 21 RECURSOS FINANCIEROS. 112

TABLA 22 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 113

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1MAPEO DE INVOLUCRADOS 15
FIGURA 2 ÁRBOL DE PROBLEMAS 22
FIGURA 3ÁRBOL DE OBJETIVOS 24
FIGURA 4DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS 38
FIGURA 5 PORCENTAJE DE RESPUESTA 54
FIGURA 6 PORCENTAJE DE RESPUESTA 55
FIGURA 7 PORCENTAJE DE RESPUESTA 56
FIGURA 8 PORCENTAJE DE RESPUESTA 57
FIGURA 9 PORCENTAJE DE RESPUESTA 58
FIGURA 10PORCENTAJE DE RESPUESTA 59
FIGURA 11PORCENTAJE DE RESPUESTA 60
FIGURA 12PORCENTAJE DE RESPUESTA 61
FIGURA 13PORCENTAJE DE RESPUESTA 62
FIGURA 14PORCENTAJE DE RESPUESTA 63
FIGURA 15PORCENTAJE DE RESPUESTA 64
FIGURA 16PORCENTAJE DE RESPUESTA 65
FIGURA 17 PORCENTAJE DE RESPUESTA 66
FIGURA 18 VALORACIÓN DE LA PREGUNTA 4 67
FIGURA 19PORCENTAJE DE RESPUESTA 68

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 PRIMERA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES.....120

ANEXO 2 INVITACIÓN A LA SOCIALIZACIÓN.....123

ANEXO 3 DIAPOSITIVAS DE LA SOCIALIZACIÓN.....124

ANEXO 4 FOTOS DE LA SOCIALIZACIÓN.....126

ANEXO 5 ENCUESTA EVALUATIVA LUEGO DE LA SOCIALIZACIÓN.....130

ANEXO 6 CERTIFICADO DE SOCIALIZACIÓN.....132

ANEXO 7 CERTIFICADO URKUND.....133

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto surge por la necesidad de implementar el juego tradicional como alternativa innovadora, que asegure un aprendizaje integral y significativo en los infantes de 3 años de edad. Es necesario tener en cuenta que el Centro Infantil "Copitos de Nieve", ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, parroquia Calderón, barrio Oyacoto, los niños y niñas presentan dificultad en el desarrollo de su esquema corporal, debido a la falta de alternativas de juego o actividades que permitan el desarrollo motor en los infantes.

Se ha tomando en cuenta para la implementación del juego tradicional, una metodológia de juego trabajo, lo cual fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje ya que proporcina alternativas novedosas para la actividad docente en función del desarrollo motor óptimo de los niños y niñas y el enriquecimiento de las tradiciones propias del sector.

El juego tradicional permite potenciar el lenguaje corporal de los infantes, para generar la autonomía, la capacidad cognitiva, física, lenguaje verbal y no verbal, enrequecida con la práctica de valores como el amor y respeto a la cultura a la que pertenecen.

ABSTRACT

The present project arises from the need to implement the traditional game as an innovative alternative that ensures a comprehensive, meaningful learning of 3-year-old infants. It is necessary to take into account that the "Copitos de Nieve" Children's Center, located in the Metropolitan District of Quito, Calderon parish, neighborhood Oyacoto presents difficulty in the boys, who have not yet developed their corporal scheme satisfactorily due to lack Of alternatives of play or activities that allow the motor development of the children.

Having a flexible national curriculum for children aged three years, allows the implementation of the project, is also enriching for the educational community and also involved in the planning and implementation of the project.

It is also important to enhance the body language of the child in order to develop the cognitive and physical (motor area) of infants, which also complements verbal and non-verbal language, as well as fostering love and respect for culture. that belongs.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas presentes en diferentes lugares del país con un alto valor cultural que se han trasmitido de generación en generación, es decir de abuelos a padres, y de padres a hijos, mismos que aparecen y desaparecen, y con el tiempo vuelven a surgir, los juegos tradicionales contribuyen al enriquecimiento de los valores culturales, crea vínculos afectivos con sus pares y adultos, permite el conocimiento de reglas que a la vez son practicadas de manera espóntanea y portan al desarrollo de la masa corporal del párvulo.

La incorporación del juego en el aprendizaje de los niños y niñas, permite que estos puedan explorar, aprender, imaginar y crear, debido a que es una herramienta didáctica importante para el desarrollo de su coordinación psicomotriz.

La aplicación de las actividades lúdicas como instrumento para el desarrollo del individuo en las diferentes etapas, establece bienestar, aumenta la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico. Es importante mencionar que la lúdica puede ser expresada mediante la pintura, música, baile, dibujo y expresión corporal que requiere grandes movimientos, mismos son realizadas de manera natural con gozo y disfrute de las actividades. Es por ello que se propone el juego tradicional como alternativa para el desarrollo del lenguaje corporal en los infantes.

El proyecto surge por la necesidad de generar cambios en el escaso desarrollo en el área motriz grueso de los niños y niñas del Centro Infantil “Copitos de Nieve”, razón por el cual se realiza la investigación I+D+I, que busca ser innovador y creativo

para que el aprendizaje del infante sea significativo. Se incorpora al proceso de enseñanza aprendizaje el juego tradicional como actividad lúdica para el desarrollo del lenguaje corporal del infante, y se implementa además la guía de actividades lúdicas que propicia una enseñanza aprendizaje de calidad.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01 Contexto

Para Jean Piaget (1956), “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Mediante el juego el infante explora, aprende, imagina y crea, siendo el juego una herramienta didáctica importante para el desarrollo de la coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, aporta en el incremento del aprendizaje en la primera infancia, de esta forma se garantizara que los niños y niñas disfruten de la enseñanza sin sentirse escolarizados y en un ambiente afectivo, ya que aportan a formar valores como la responsabilidad, respeto, tolerancia, y estimula al niño a ser mejor persona.

“El juego, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo“ (Zapata, 1990)

Se considera al juego como un instrumento eficaz para el desarrollo de la expresión corporal donde emana los gestos, los movimientos y la postura que forma parte de la formación de la persona, respondiendo también a la necesidad de los párvulos el momento de tocar, observar, inventar y explorar, para utilizar correctamente la comunicación del cuerpo y la mente, convirtiéndose en una forma de comunicación de lenguaje no verbal.

1.01.01Macro

En Chile la educación infantil considera al juego como medio de socialización, en ese contexto, la autora Juliana Córdoba escribió una tesis denominada el "luche juegos tradicionales en Chile" donde menciona que estos juegos se practican en la zona rural como urbana, dando lugar al desarrollo integral de los niños y niñas, motivando a los docentes a aplicar los juegos tradicionales en el aprendizaje de los infantes, además permiten el desarrollo corporal, y benefician las conexiones neurológicas, así como también aportan al fortaleciendo del sistema muscular y circulatorio e incrementa el equilibrio de los infantes.

Esta actividad también apoya el crecimiento psicológico de los niños donde interviene el gozo y sus limitaciones, no de juegos competitivos; así mismo, los infantes empiezan a reconocer cuando su cuerpo está agotado y empieza a otorgar su puesto a los demás niños, creando espacios afectivos entre niños y niñas de su misma edad.

En el contexto Chileno es obligatoria la autoevaluación docente, porque a través de ésta se reconocen errores tras impartir conocimiento; con respecto a la educación del hogar los padres de familia practican diálogos permanentes para la recapacitación del tiempo que comparten con los niños, estas actividades han permitido la revalorización de los juegos tradicionales en las instituciones educativas chilenas.

Finalmente, se debe recordar que los juegos tradicionales se practican en todos los países, sin embargo, en Sudamérica se les conoce con distintos nombres como: la rayuela, el palo ensebado, carrera a la chilena, trompos, las bolitas, corre el anillo entre otros, con la práctica de estas actividades lúdicas se mejora el coeficiente y el lenguaje corporal, para desarrollar las habilidades y la destreza de los párvulos, es necesario que se juegue regularmente, porque así el infante podrá ir perfeccionando su dominio corporal, lateralidad y los gestos del esquema corporal.

1.01.02Meso

Burgos Beatriz (2008), dice que los juegos tradicionales "permite transmitir a los niños y niñas características, valores, formas de vida, tradiciones culturales; y aseguran que las posibilidades que brinda los juegos tradicionales son múltiples

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que aparecieron en todos los lugares del país con un alto valor cultural, se muestran como parte de la vida del

pueblo ecuatoriano, que a lo largo del tiempo se ha transmitido de padres a hijos de forma espontánea, de igual manera se han implementado reglas y normas de juego como actividades asociativas y no de competencia. Nuestro país por ser rico en tradiciones y costumbres ofrece una variedad de juegos tradicionales que se pueden aplicar en el campo educativo, algunas de ellas son: la rayuela, el florón de santa clara, el yoyo, trompo, avanzadas, la gallina ciega, San Benedito, carrera de llantas, las cogidas, escondidas, el paso del rey entre otros, estos juegos pueden replicarse a manera de actividades lúdicas, inculcando valores a futuras generaciones para conservar la cultura ecuatoriana.

El aprendizaje a través del movimiento es fundamental, ya que el desarrollo de la motricidad es la base para incrementar las capacidades intelectuales, al descubrir el cuerpo a través del movimiento los niños y niñas sienten gozo y satisfacción, porque gran parte del aprendizaje se asimila corporalmente, a través de las actividades lúdicas se desea rescatar y comprender las tradiciones culturales que se encuentran involucradas en el crecimiento del esquema corporal como: la danza, música, el teatro para de esta manera desarrollar infantes con buen desenvolvimiento escénico, y al mismo tiempo evitar el sedentarismo infantil .

A través de los juegos tradicionales logramos concientizar a los docentes y padres de familia sobre la práctica de las actividades del juego, ya que permite a los infantes potenciar las habilidades y las destrezas que no están bien formadas, a su vez permite brindar una mejor relación social y cultural, además los juegos tradicionales

fortalecen las costumbres y tradiciones de los pueblos que ayudan a educar a las nuevas generaciones.

1.01.03 Micro

En la capital del Ecuador, Cantón Quito, Parroquia Calderón barrio Oyacoto es necesario integrar los juegos tradicionales en salas de aprendizaje, ya que es una herramienta fundamental en el proceso de desarrollo del lenguaje corporal de los niños y niñas de 3 años de edad, porque contribuye al desarrollo del área cognitiva, física y psicológica del infante, al incorporar estas actividades lúdicas el docente obtendrá una nueva visión como mediador en el aprendizaje del párvulo, para no caer en la monotonía, sino ser ente innovador y creativo al enseñar mediante el juego, y además rescatar costumbres y tradiciones del pueblo.

Para implementar los juegos tradicionales, se considera que tanto los docentes como los padres de familia deben ser mediadores en la ejecución de los juegos tradicionales, para que se evite la extinción de estas actividades lúdicas en el centro infantil del buen vivir Copitos de Nieve.

1.02 Justificación

Mediante la investigación se procederá a implementar los juegos tradicionales en los espacios recreativos de la institución, para favorecer el

adecuado desarrollo de los infantes en el área cognitivo, lenguaje, vinculación, motricidad, seguridad y confianza de los niños.

Según el código de la niñez y adolescencia, Art 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- "los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación al descanso, al juego, al deporte, y más actividades propias de cada etapa evolutiva". (Código de la niñez y adolescencia, 2003)

Además los juegos tradicionales no solamente ayudan al desarrollo del lenguaje corporal, sino también a conservar nuestros juegos, ya que con el tiempo y por la llegada de la tecnología y los juegos eléctricos, los juegos tradicionales van perdiendo espacio, la idea del proyecto es rescatar los juegos tradicionales con la práctica repetitiva, para que los infantes hagan de esta actividad un hábito y puedan ser transmisores de los juegos tradicionales.

Se considera que los juegos tradicionales son aptos para guiar a grupos difíciles, si las actividades son bien dirigidas hasta los juegos más insignificantes tendrán aprendizaje significativo y con sentido; estas actividades apoyan en la participación de los niños y niñas, para dar a conocer sobre las costumbres y tradiciones de los pueblos, del mismo modo la práctica de estas actividades depende de los docentes y padres de familia, quienes permitirán que los infantes ejecuten los juegos tradicionales, los mismos deben empezar desde un relato de las vivencias de los padres de familia y continuar con juegos de manos como el denominado debajo de un puente, o el juego de la liga que se pude realizar en los momentos libres de los

padres. Así mismo, los docentes deben utilizar el canto como una estrategia, para luego aplicar los movimientos de los juegos tradicionales y potenciar destrezas, actitudes y habilidades en los infantes, que permitan un buen desarrollo integral.

Según el currículo de Educación Inicial menciona que: "El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea." Por estos motivos, la didáctica en Educación Inicial debe incorporar al juego como elemento central. (Currículo de educación inicial: 2014).

1.01.03 Matriz de fuerzas T

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

Situación Actual: Deficiencia del esquema corporal.

Situación Mejorada: Niños y niñas con buen dominio del equilibrio corporal;

Situación Empeorada: Falta del desarrollo del lenguaje corporal, mismo que dificulta movimientos corporales, desplazamientos, exploración y experimentación.

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

Primero: La elaboración de la guía de actividades lúdicas para el incremento del lenguaje corporal: tiene como intensidad real uno (1) que equivale a bajo, debido

a la falta de una guía didáctica que permita un buen un desenvolvimiento del docente para desarrollar el lenguaje corporal en el niño y la niña. Se espera alcanzar un potencial de cambio de cuatro (4) que equivale a medio alto, con la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Segundo: Capacitación a docentes sobre los beneficios que trae la aplicación de juegos tradicionales en la educación: Tiene como intensidad real de uno (1) equivalente a bajo, debido al desinterés de algunos docentes para capacitarse, agregándose a ello la falta de tiempo, se desea alcanzar un potencial de cambio de cinco (5), generando docentes conscientes sobre la importancia del desarrollo motor en los infantes utilizando recursos propios de una cultura como son los juegos tradicionales.

Tercero: Realizar un taller práctico sobre los juegos tradicionales: Tiene una intensidad real de uno (1), porque no se pone en práctica los conocimientos adquiridos y se usa métodos de enseñanza tradicionalista, se aspira a llegar a un potencial de cambio de cuatro (4) que equivale a medio alto, para una correcta aplicación de los juegos tradicionales, que beneficia en el desarrollo del lenguaje corporal.

Cuarto: Taller práctico dirigido a los padres de familia para lograr una integración adecuada en esta actividad: Tiene como intensidad real de uno (1) que se encuentra en el rango bajo, debido a la escasa participación en la aplicación de los juegos tradicionales. Se desea llegar a un potencial de cambio de cinco (5), equivalente a medio alto, con el refuerzo en casa por parte de los padres de familia en

actividades lúdicas que beneficia al infante, quien a su vez será el trasmisor de las costumbres y tradiciones.

Fuerzas bloqueadoras. - Las cuales impiden un desarrollo de los Niños y niñas con deficiencia del esquema corporal.

Primero: El desinterés de algunos docentes para aplicar la guía de actividades: Tiene como intensidad real de cinco (5) que equivale a alto, debido a que la guía no es interpretada adecuadamente. Se espera alcanzar un potencial de cambio de (2) equivalente a medio bajo, con docentes que pongan en práctica los juegos tradicionales para incrementar el esquema corporal del infante, a su vez se rescate las costumbres y tradiciones de la zona.

Segundo: Capacitaciones teóricas y no prácticas Con una intensidad real de cinco (5) que equivale a medio alto, debido a que las capacitaciones son teóricas y no experimentales, creando así el desinterés en el docente, quien a su vez se limita a su buen juicio.

Se espera llegar a un potencial de cambio de uno (1), que equivale a bajo, con la ejecución continua de los juegos tradicionales en espacios recreativos.

Tercero: Escaso interés por parte de algunos docentes en ejecutar o ser parte del juego.

Tiene como intensidad real de cuatro (4) que equivale a medio alto, debido a que adoptan juegos de otras culturas, mismas que captan mayor atención por el hecho de

ser novedoso y sobre todo por estar de moda, se añade el uso de la tecnología que muchas veces ubica a estos juegos tradicionales en segundo lugar. Con el potencial de cambio de dos (2) que equivale a medio bajo, se espera tener docentes que incorporen los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje en sus actividades de enseñanza.

Cuarto: La falta de tiempo por parte de los padres de familia, con una intensidad real de cinco (5), equivalente a alto, ya que los padres de familia por su situación laboral no disponen de tiempo suficiente para integrarse a las actividades programadas por la institución. Se aspira un potencial de cambio de uno (1) que equivale a bajo. Con padres de familia comprometidos en la labor educativo.

Tabla 1 Matriz del Fuerza T

SITUACIÓN EMPEORADA			SITUACIÓN ACTUAL		SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas con deficiente desarrollo corporal.			Deficiencia del movimiento y gestos del esquema corporal.		Niños y niñas con buen dominio del equilibrio corporal.
Fuerzas impulsadoras	**IR.**	**PC.**	**IR.**	**PC.**	**Fuerzas bloqueadoras**
Elaboración de la guía de actividades lúdicas para el incremento del lenguaje corporal.	1	4	5	2	Desinterés de algunos docentes para aplicar la guía de actividades.
Capacitación a docentes sobre los beneficios que trae la aplicación de juegos tradicionales en la educación.	1	4	5	1	Capacitaciones teóricas y no prácticos.
Taller práctico sobre los juegos tradicionales.	1	5	4	2	Escaso interés por parte de algunos docentes en ejecutar o ser parte del juego.
Taller práctico dirigido a los padres de familia para lograr una integración adecuada de esta actividad.	1	5	5	1	La falta de tiempo por parte de los padres de familia.

Escala:

1= bajo, 2= medio bajo, 3 =Medio, 4=Medio alto, 5=Alto
I=Intensidad (Nivel de impacto de la problemática actual)
PC = Potencial de Cambio (Cuanto se puede modificar o aprovechar la fuerza para llegar a la situación deseada).

Elaborado por: Simbaña Silvia

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01. Mapeo de involucrados

De acuerdo con el análisis de la situación actual se obtiene los siguientes involucrados:

1. Ministerio de Inclusión Económica y Social.
2. Gobierno Autónomo Descentralizado parroquial Calderón.
3. Centro infantil Copitos de Nieve.
4. Comunidad Educativa.
5. Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Ministerio de Inclusión Económica y Social. Ente rector de la educación inicial que tiene la finalidad de promover el desarrollo integral de los infantes, desde su concepción hasta los 3 años. Esta institución es la encargada de crear políticas, estrategias, programas, proyectos, en beneficio para las personas de escasos recursos económicos, con los que trabajan conjuntamente en los centros infantiles, comunidad, padres de familia, centros de salud, para un excelente desarrollo físico, cognitivo y psicológico de los niños y niñas.

El Gobierno Autónomo Descentralizado de la parroquia de Calderón. Busca la protección, cuidado y formación de los habitantes del sector, trabaja conjuntamente con el Ministerio de Inclusión Económica y Social; respalda y mejora las instalaciones de los centros infantiles para brindar un buen servicio a los niños y niñas con la finalidad de mejorar la calidad de vida de los moradores del sector.

Centro de Desarrollo Infantil Copitos de Nieve. Acoge a los niños y niñas de escasos recursos quienes son beneficiarios directos del centro infantil, cuyo propósito es que los infantes tengan un buen desarrollo del esquema corporal, como resultado de la aplicación de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza se espera el desarrollo de movimientos, posturas y gestos del cuerpo, favoreciendo la autonomía de los infantes.

Docentes del centro infantil Copitos de Nieve. Al ser beneficiarias del proyecto, las docentes se encargarán de la aplicación de juegos tradicionales en base a la guía de actividades lúdicas, contribuyendo así al rescate de las costumbres y tradiciones propias del sector, y a su vez permitirá mejorar las capacidades físicas de los infantes de la comuna de Oyacoto.

Niños y niñas del centro infantil Copitos de Nieve. Son los beneficiarios directos ya que gozan de una buena atención en cuanto a la alimentación, salud y educación, que fortalecen al desarrollo de las áreas de aprendizaje como son:

Descubrimiento del entorno natural y cultural, manifestación del lenguaje verbal y no verbal, descubrimiento del cuerpo y motricidad y al desarrollo personal y social del infante.

Padres de Familia del centro infantil Copitos de Nieve. Son el primer actor en la educación de los niños y niñas, a su vez son quienes se integran al trabajo conjunto en las actividades de enseñanza aprendizaje y otras programadas por el centro infantil, con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas.

Instituto Tecnológico Superior Cordillera. Contribuye al desarrollo del país, impartiendo conocimiento sobre la aplicación de nuevas metodologías de aprendizaje, adecuadas para los niños y niñas; la institución aplica la metodología del amor, mediante las prácticas pre- profesionales que realizan los alumnos, para adquirir experiencia en el desarrollo del talento infantil.

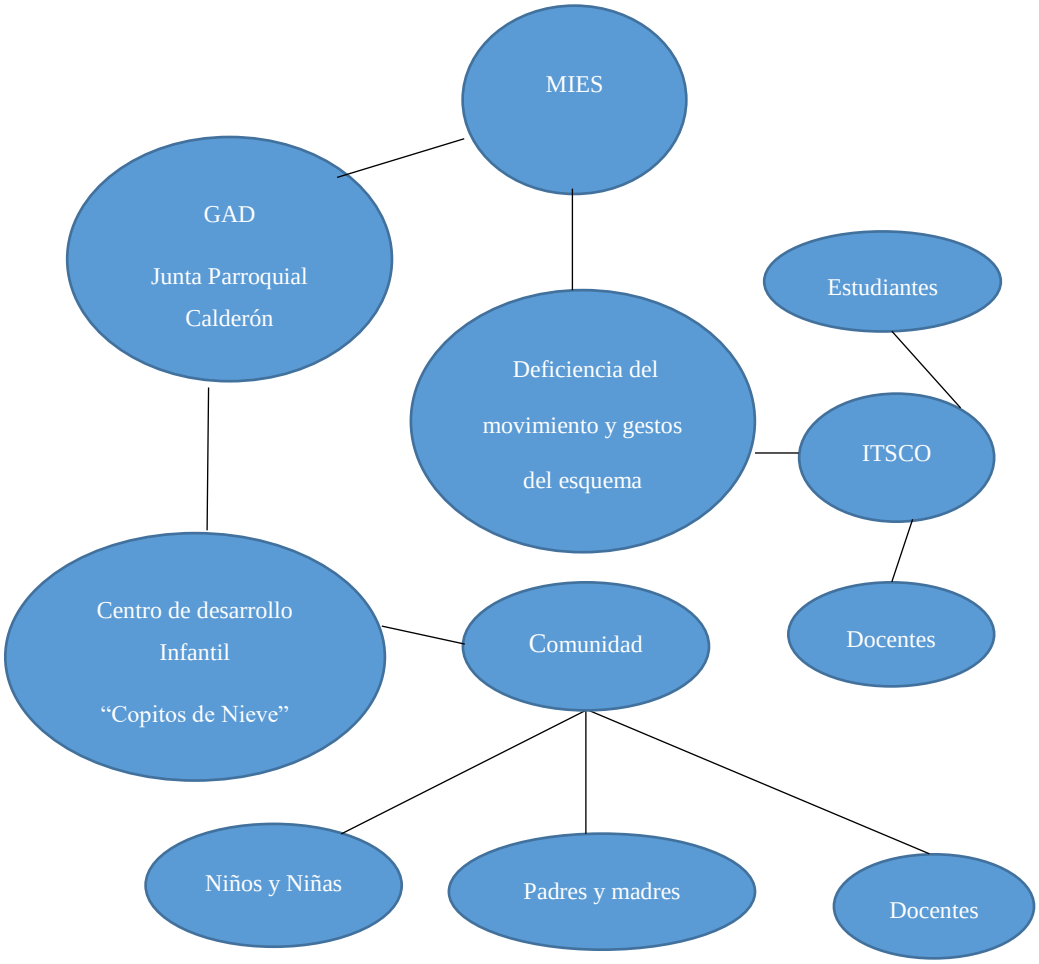

Figura 1 Mapeo de Involucrados
Elaborado por: Simbaña Silvia

2.01 Matriz de involucrados

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

- Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Centro infantil Copitos de Nieve.
- Docentes.
- Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

En la matriz de involucrados se ha considerado a todas las entidades que participan directamente con el Centro de Desarrollo Infantil “Copitos de Nieve”

En el análisis de la matriz de involucrados se toma en cuenta como primer involucrado al Ministerio de Inclusión Económica y Social, cuyo interés en el problema central es la aplicación de estrategias, programas, proyectos de calidad para la enseñanza aprendizaje de los infantes, frente al problema percibido es la falta de cumplimiento de todas las ordenanzas establecidas por el MIES, utilizando además el recurso y mandato en la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, Art. 40 que define al nivel de educación inicial como “el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad y autonomía y pertenencia a la comunidad y religión 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”; el interés sobre el proyecto es la aplicación y desarrollo del lenguaje corporal de los niños y niñas, mientras que el conflicto potencial esta que los docentes no ejecutan las actividades lúdicas.

El segundo involucrado es el Centro Infantil Copitos de Nieve cuyo interés sobre el tema es impulsar al desarrollo integral del niño mediante juegos tradicionales, el problema central que ha detectado el centro infantil copitos de nieve es el desinterés que existe por parte del docente en capacitarse sobre nuevas estrategias metodológicas de aprendizaje; para dar cumplimiento a los recursos y mandatos establecidos en el Código de la niñez y adolescencia en el que se incluye el derecho a las prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos(Art.26). El interés sobre el problema es que los niños y niñas logren buen equilibrio corporal, el conflicto potencial que presenta es el espacio físico limitado y no adecuado.

Como tercer involucrado se encuentran los docentes, su interés sobre el problema central es aplicar la guía didáctica sobre el juegos tradicionales; se divisa como problema que no existes recursos pedagógicos actualizados, en cuanto a recursos de este involucrado se establece el art. 15 de la Constitución que dice que el desarrollo infantil constituye la atención a niños y niñas de 0 a 36 meses de edad que incluye acciones de salud preventiva, alimentación saludable, educación con corresponsabilidad de la familia, corresponsabilidad de la comunidad y en articulación intersectorial; desde el enfoque de derechos, interculturalidad e intergeneracional. El interés sobre el proyecto es lograr el desarrollo corporal con movimiento, posturas del cuerpo y rostro que favorece al infante. En cuanto a los

conflictos potenciales se presentan la falta de ejecución de juegos tradicionales poco significativos.

El cuarto involucrado es el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, el interés sobre el problema central es generar soluciones para el bienestar en la sociedad a partir de la autoevaluación, la excelencia académica, científica y tecnológica. Un problema percibido es la falta de tiempo por los estudiantes debido a que estudian y trabajan; Se cumple con los recursos, mandatos del instituto tecnológico Cordillera que se sustenta en los siguientes valores: respeto, integridad servicio, trabajo en equipo innovación lealtad y equidad. El interés sobre el proyecto es transmitir los conocimientos adquiridos por los docentes hacia los estudiantes, el conflicto potencial es que no existe retroalimentación académica por parte del alumnado.

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 inclusión económica y social.	Aplicar estrategias, programas, proyectos de calidad para la enseñanza aprendizaje de los infantes.	No cumplen con todas las ordenanzas establecidos por el ministerio de inclusión económica y social.	En la ley orgánica de educación intercultural LOEI, art. 40	Aplicar el proyecto para el desarrollo del lenguaje corporal.	Los docentes no ejecutan las actividades.
Centro infantil Copitos de Nieve	Impulsar al desarrollo integral del niño mediante Juegos tradicionales.	Desinterés por parte del docente en capacitarse sobre estrategias metodológica nuevas.	MIES código de la niñez y adolescencia (Art.26)	Lograr niños y niñas con un buen equilibrio corporal.	Espacio físico limitado y no adecuado.
Docentes	Aplicar la guía didáctica sobre juegos tradicionales.	Carencia de recursos pedagógicos.	MIES, código de la niñez y adolescencia art. 15	Lograr el desarrollo corporal con movimientos, posturas del cuerpo y rostro que favorece al infante.	Ejecución de juegos tradicionales poco significativos.
Instituto Tecnológico Superior Cordillera	Generar soluciones que creen bienestar en la sociedad a partir de la autoevaluación, la excelencia académica, científica y tecnológica.	Falta de tiempo por los estudiantes.	Se sustenta de los siguientes valores: Respeto Integridad y servicio Innovación Eficiencia Lealtad Equidad.	Transmitir los conocimientos adquiridos por los docentes hacia los estudiantes.	No existe retroalimentación académica por parte de los estudiantes.

Elaborado por: Simbaña Silvia

CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01. Árbol de problemas

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

Como punto de partida se ha definido el problema central como la deficiencia del movimiento y gestos del esquema corporal, generando las siguientes causas y efectos.

Primera causa: Desconocimiento de los docentes acerca del desarrollo corporal

Segunda causa: Escaso interés de los docentes en la actualización de los conocimientos para el correcto desarrollo corporal de los niños y niñas.

Tercera causa: Carencia de recursos pedagógicos para fortalecer el esquema corporal.

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

Primer efecto: Los infantes no realizan los juegos corporales adecuadamente para alcanzar un buen desarrollo motriz grueso.

Segundo efecto: Limita a los niños y niñas a enriquecerse a través de los juegos tradicionales.

Tercer efecto: Los niños y niñas no experimentan nuevas estrategias para desarrollar el lenguaje corporal.

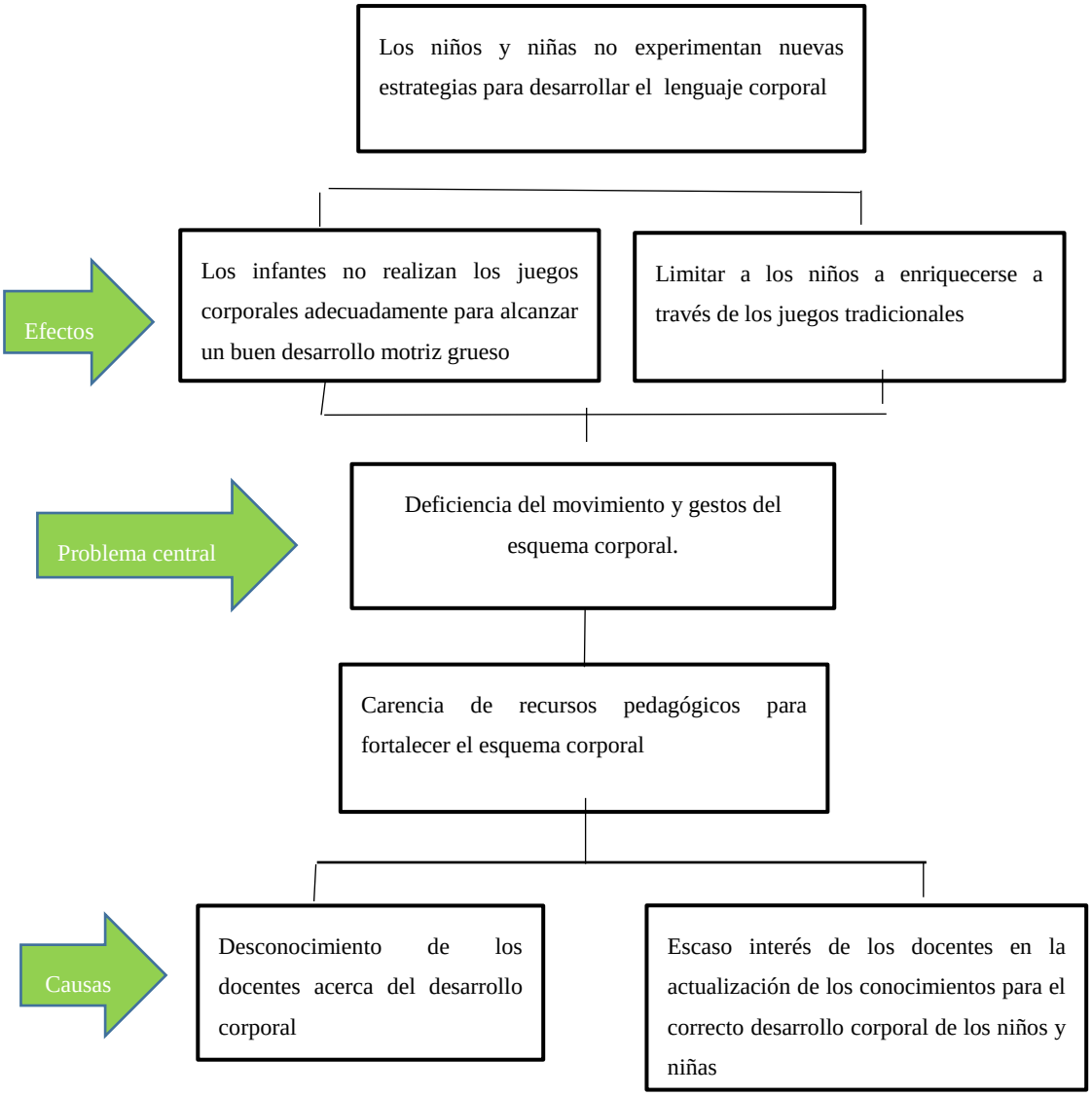

Figura 2 Árbol de problemas

Elaborado por: Simbaña Silvia

3.02 Árbol de objetivos

De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos, se ha realizado el estudio de los medios y fines, partiendo del objetivo general que es potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años de edad.

Los medios que viabilizarán el logro del objetivo central son:

Primer medio: Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo corporal.

Segundo medio: Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas innovadoras.

Tercer medio: Elaborar un recurso pedagógico que beneficie al desarrollo corporal de los infantes.

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

Primer fin: Niños y niñas con una buena coordinación del lenguaje corporal.

Segundo fin: Niños y niñas practican juegos tradicionales como actividades lúdicas

Tercer fin: Niños y niñas con buena coordinación corporal, seguros de sí mismos, conocedores de las costumbres y tradiciones.

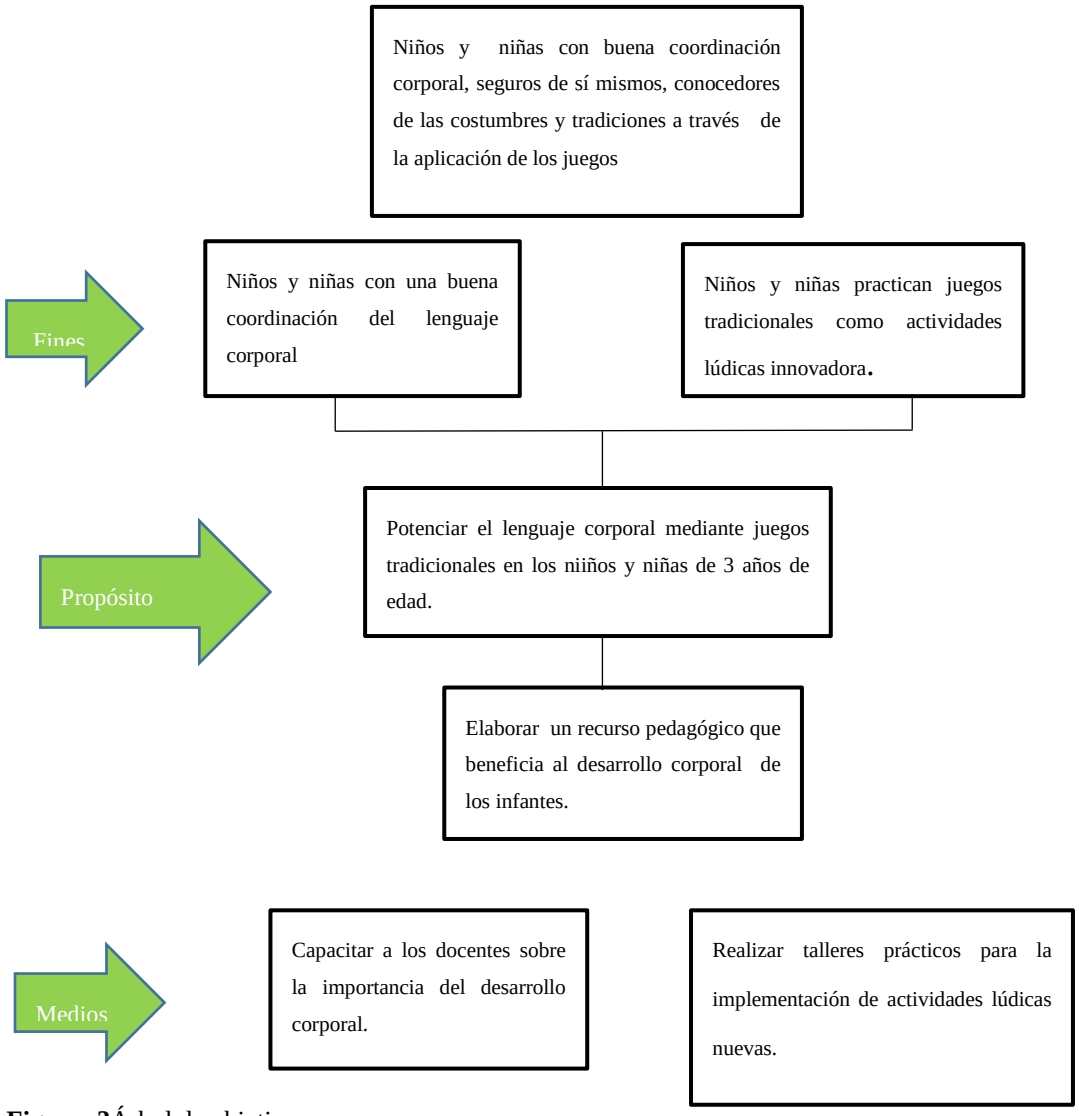

Figura 3Árbol de objetivos

Elaborado por: Simbaña Silvia

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de Alternativas

El análisis de las alternativas, los objetivos específicos se realizarán a través de: Impacto sobre el propósito, Factibilidad Técnica, Factibilidad Financiera, Factibilidad Social y Factibilidad Política.

Los objetivos que se han planteado en el presente proyecto, muestran una propuesta para la solución del problema encontrado, en el Centro Infantil “Copitos de Nieve” así que se plantea los siguientes objetivos:

Primer objetivo: Capacitar a los docentes sobre la importancia del desarrollo corporal, el impacto sobre el propósito tiene un valor de cuatro (4) colocándose en el rango medio alto, porque existe conocimientos sobre la ejecución de las actividades de juego para incrementar la capacidad física de los infantes, en la factibilidad técnica tiene un valor de cinco (5) equivalente a alto, porque se conoce que el juego es importante para el desarrollo motriz de los niños y niñas convirtiéndose en una herramienta de enseñanza aprendizaje, la factibilidad financiera presenta un valor de cuatro (4) con una relevancia de medio alto, ya que las capacitaciones correrán en

horas de trabajo en la cual no obtendrá costo alto, obteniendo así la factibilidad social con un valor de cinco (5) equivalente a alto, ya que existe la participación de toda los docentes en la elaboración de recursos, fomentando así la colaboración, trabajo en equipo, solidaridad entre otros, La factibilidad política tiene un rango de cinco (5) equivalente a alto. Ya que existen reglamentos de la institución que permite este tipo de actividades en beneficio de los educandos. Dando una suma total de 23 que se considera alto.

Segundo objetivo: Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas. El impacto sobre el propósito se coloca en un porcentaje de cuatro (4) ubicándose en el rango medio alto, porque los niños y niñas adquieren conocimiento sano a nivel físico y mental a través de la práctica continua de los juegos tradicionales, en cuanto a la factibilidad técnica con un valor de cinco (5) equivalente a alto, logrado por las actividades del juego que los docentes realizarán en clases innovadoras que lleve a los infantes a obtener capacidad expresiva, respecto a la factibilidad financiera tiene el valor de cuatro (4) equivalente a medio alto, ya que no se requiere de recursos económicos por que estas actividades se las puede ejecutar al aire libre y con materiales elaborados. La factibilidad social posee la cantidad de cinco (5) que tiene un rango alto, ya que ayuda al infante a relacionarse con sus pares desarrollando la conducta y personalidad del niño y niña, obteniendo la suficiente capacidad para las competencias sociales, en lo referente a la factibilidad política posee el valor de cinco (5), que percibe un porcentaje alto ya que se rige a las normativas para el incremento del lenguaje corporal. Todos estos valores nos dan una suma de total 23 que es un porcentaje Alto.

Tercer objetivo: Elaborar un recurso pedagógico que beneficia al desarrollo corporal de los infantes, el impacto sobre el propósito posee un rango de cinco (5) equivalente a alto, porque la guía didáctica permite la buena ejecución de los juegos tradicionales de acuerdo a la edad y las características que poseen cada infante, se complementa la factibilidad técnica se encuentra en un valor de cinco (5) ubicado en la categoría alto ya que a través de la práctica de las actividades lúdica el infante adquiere huesos fuertes, tonicidad, lateralidad, es decir que alcanza el dominio físico, en cuanto a la factibilidad financiera se adquiere el valor de cinco (5) equivalente a alto, ya que no se requiere de materiales de alto valor, en cuanto a la factibilidad social tiene un valor alto ya que se logrará niños y niñas con habilidades y autoestima elevada, en la factibilidad política se obtiene un valor de cinco (5) que es alto, ya que se respeta los derechos de los niños y niñas a la educación. Dando un total de 24 puntos.

Cuarto y último objetivo: Potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niiños y niñas de 3 años de edad; el impacto que produce sobre el propósito tiene un valor de cinco (5) que es alto ya que permite al docente implementar nuevas estrategias lúdicas para el incremento de las habilidades de los niños y niñas, respecto a la factibilidad técnica se observa un rango de cuatro (4) equivalente a medio alto ya que se cuenta con los recursos para la elaboración del proyecto y cumplimiento del mismo en beneficio del centro infantil “Copitos de Nieve”, la factibilidad financiera se coloca en un rango de cinco(5), equivalente a

rango alto ya que se cuenta con los recursos necesarios gracias al apoyo del centro Infantil Copitos de Nieve, en cuanto a la factibilidad se coloca en un valor de cinco (5), que es un valor alto, ya que gracias a la participación de la comunidad educativa se logra que los docentes se incentiven a capacitarse en la ejecución de los juegos tradicionales. En la factibilidad política se obtiene la cantidad de cinco (5) que equivale al rango alto debido a que las normativas de nuestro país considera fundamental el desarrollo de los infantes, para ello ha creado programas de capacitación virtuales para los docentes. Todos estos valores nos dan una suma total de 23 que es un porcentaje Alto.

Tabla 3 Análisis de Alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILI-DAD TÉCNICA	FACTIBILI-DAD FINANCIERA	FACTIBILI-DAD SOCIAL	FACTIBILI-DAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORÍA
Capacitar a los docentes sobre la importancia del desarrollo corporal.	4	5	4	5	5	23	Alto
Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas.	4	5	4	5	5	23	Alto
Elaborar un recurso pedagógico que beneficia al desarrollo corporal de los infantes.	5	5	4	5	5	24	Alto
Potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niiños y niñas de 3 años de edad.	5	4	5	5	5	24	Alto
Total	18	18	17	20	20	93	

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

Elaborado por: Simbaña Jayana Silvia Mariela

4.02 Matriz de impacto de los objetivos

En el análisis crítico de esta matriz de impacto de los objetivos, se examinan, a través de: Factibilidad de lograrse, Impacto de género, Impacto ambiental, Relevancia y Sostenibilidad.

Primer objetivo: Capacitar a los docentes sobre la importancia del desarrollo corporal. para ello la factibilidad de logro es cambiar las estrategias de aprendizaje tradicionalista por un aprendizaje innovador y significativo que permita el desarrollo integral del infante dando un valor de cinco (5) ubicándose en el rango alto, en cuanto al impacto de género se puede identificar que todos los docentes despierten el interés en los juegos tradicionales con un valor de cinco (5) equivalente a medio alto, ya que los infantes no sentirán ser escolarizados y realizaran las actividades planificadas espontáneamente. El Impacto ambiental es orientar a los docentes para la ejecución de los juegos corporales, ya que a través de las capacitaciones los docentes mejoran la actividades pedagógicas al impartir clase innovadora, dando un valor de (5) equivalente a alto, respecto a la relevancia, los docentes buscan nuevas actividades lúdicas, para incrementar el desarrollo corporal, mental y psicológico de los niños y niñas para que a futuro sea competitivos con un valor de cuatro(4) equivalente a medio alto, en cuanto a la sostenibilidad se considera que se debe aplicar los juegos tradicionales constantemente con un valor de cinco (5) ubicándose en un rango alto ya que al utilizar los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje y una alternativa para usarlo en el tiempo libre, sustituyendo así la Tv,

juegos electrónicos entre otros. La una suma total es de veinte y cuatro (24), alcanzando la categoría Alto.

Segundo objetivo: Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas, en la factibilidad de logros ayuda a mejorar el desempeño docente con un valor de cuatro (4) equivalente a medio alto, para que los niños y niñas disfruten de las actividades pedagógicas nuevas y así desarrolle al máximo el esquema corporal en cuanto al impacto de genero se practican los juegos corporales de acuerdo a la edad del niño y niña con un rango de cuatro (4) que equivale a medio alto, ya que a través de la capacitación docente motiva al educador a continuar impartiendo conocimiento de acuerdo a las características del infante para seguir su ritmo en el aprendizaje, en el impacto ambiental se optimiza las planificaciones diarias, donde se utiliza al juego como herramienta de aprendizaje con un valor de cinco (5) ubicándose en el rango alto, porque rescate y aplica los juegos tradicionales en cada actividad para no dar prioridad a otras actividades que induce al sedentarismo infantil, en cuanto a la relevancia es que el ambiente debe ser agradable y llamativo de manera que los niños y niñas socialicen con sus pares, con un valor de cuatro (4) equivalente a medio alto, para captar el interés de los infantes en la ejecución de distintas actividades y obtener una sociedad activa y saludable, con respecto a la sostenibilidad no se requiere de recursos económicos altos, dando resultados positivos con un rango de cuatro (4) que equivale a medio alto, porque se puede ejecutar estas actividades en áreas verdes y con materiales reciclado. Se obtiene la suma total de veinte y uno (21), ubicándose en la categoría alto.

Tercer objetivo: Elaborar un recurso pedagógico que beneficie al desarrollo corporal de los infantes, la factibilidad de logro es motivar a los docentes en la aplicación de las actividades del juego para mejorar el lenguaje corporal, con un valor de cuatro que equivale a medio alto (4), respecto al Impacto de genero El recurso está dirigido a los docentes sin discriminación de raza y genero con un rango de cinco (5) equivalente a alto, en cuanto al impacto ambiental el juego tradicional se desarrolla en un ambiente de ameno que permite el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, en forma integral, tiene un valor de cuatro (4) ubicándose en un rango medio alto, la relevancia es que los niños y niñas puedan alcanzar el dominio físico, intelectual y afectivo emocional, tiene un valor de cinco (5), con un rango alto. La Sostenibilidad las actividades lúdicas de la guía se pueden ejecutar al aire libre, manteniendo el equilibrio respecto al tiempo y las actividades planificadas con un rango de cinco (5) dando un rango alto. Con la suma total de (23), ubicándose en la categoría alto.

Cuarto objetivo: Potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niiños y niñas de 3 años de edad, cuya factibilidad de logro es incrementar la agilidad corporal en los infantes a través de nuevos juegos tradicionales dando un valor de cinco (5) equivalente a alto, ya que al incorporar los juegos lúdicos tradicionales favorece al enriquecimiento de la cultura y tradición de cada pueblo, en el impacto de genero los niños y niñas obtienen buena coordinación corporal con un valor de cinco (5) con un rango alto, ya que se busca en el niño y niña desarrollará al

máximo su área motora gruesa, en el impacto ambiental los niños y niñas adquieren aprendizaje significativo obteniendo la cantidad de (4) colocándose en el rango medio alto, ya que las actividades se desarrollan en un ambiente libre, espontáneo, agradable, utilizando prácticas auténticas para que el niño adquiera este aprendizaje, en cuanto a la relevancia permite mejorar la calidad de la educación, tiene un rango de cinco (5) ubicándose en alto, ya en el currículo de educación inicial establece que es un derecho la educación de calidad y equidad, respecto a la sostenibilidad los juegos tradicionales vuelven a ser practicados satisfactoriamente con un valor de cuatro(4) equivalente a medio alto, de manera que se rescate los juegos lúdicos tradicionales como una opción enriquecedora y sean puestos en práctica para lograr niños y niñas autónomos orgullos de su cultura y tradición. La suma total es (23), ubicándose en la Categoría alto.

Tabla 4 Matriz de Impacto de los objetivos

Objetivos	Factibilidad de logros	Impacto de genero	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categoría
Capacitar a los docentes sobre la importancia del desarrollo corporal.	Cambiar las estrategias de aprendizaje tradicionalista, para el desarrollo integral del infante. (5)	Despierta el interés de los infantes al aplicar los juegos tradicionales. (5)	Orientar a los docentes para la ejecución de los juegos corporales. (5)	Docentes buscan nuevas actividades lúdicas. (4)	Utilizar a los juegos tradicionales contantemente. (5)	24	Alto
Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas.	Mejora el desempeño docente. (4)	Practicar los juegos corporales de acuerdo a la edad. (4)	Optimizar las planificaciones diarias, donde se utilice al juego como herramienta de aprendizaje. (5)	Ambiente agradable y llamativo para socializar con sus pares. (4)	No se requiere de recursos económicos altos, dando resultados positivos. (4)	21	Alto
Elaborar un recurso pedagógico que beneficia al desarrollo corporal de los infantes.	Motiva a los docentes a aplicar las actividades del juego para mejorar el lenguaje corporal. (4)	No existe discriminación de género. (5)	El juego tradicional desarrolla las capacidades Físicas de los niños y niñas. (4)	Niños y niñas alcanzan el dominio físico, intelectual y afectivo emocional. (5)	Las actividades lúdicas se puedan ejecutarse al aire libre. (5)	23	Alto
Potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niños y niñas de 3	Incrementar la agilidad corporal en los infantes a	Niños y niñas con buena coordinación	Niños y niñas adquieren aprendizaje significativo.	Mejorar la calidad de la educación.	Los juegos tradicionales vuelvan a ser practicados		

años de edad.	través de nuevos juegos tradicionales. (5)	corporal. (5)	(4)	(5)	satisfactoria mente. (4)	23	Alto
Total	18	19	18	18	18	91	Alto

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

Elaborado por: Simbaña Jayana Silvia Mariela

4.03 Diagrama de estrategias

El diagrama de estrategias permite conocer las actividades que se realiza para poder cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto.

Así vemos que en la finalidad se observa, niños y niñas con buena coordinación corporal, seguros de sí mismos, conocedores de las costumbres y tradiciones a través de la aplicación de los juegos.

Seguido del propósito que es potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años de edad.

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

1.- Capacitar a los docentes sobre la importancia del desarrollo corporal.

En el que se proponen las siguientes actividades:

*Investigación sobre el tema.

*Elaborar cronograma de socialización y capacitación.

2.-Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas.

En el que se plantean las siguientes actividades:

* Elaborar cronograma de actividades

* Ejecutar talleres sobre actividades lúdicas tradicionales acorde a la edad del infante.

Elaborar un recurso pedagógico que beneficie al desarrollo corporal de los infantes.

En el que se formulan las siguientes actividades:

*Investigar sobre la utilidad de los diferentes materiales en el desarrollo corporal.

*Elaborar la guía de actividades para el desarrollo del área motor grueso. (Materiales con texturas, colores

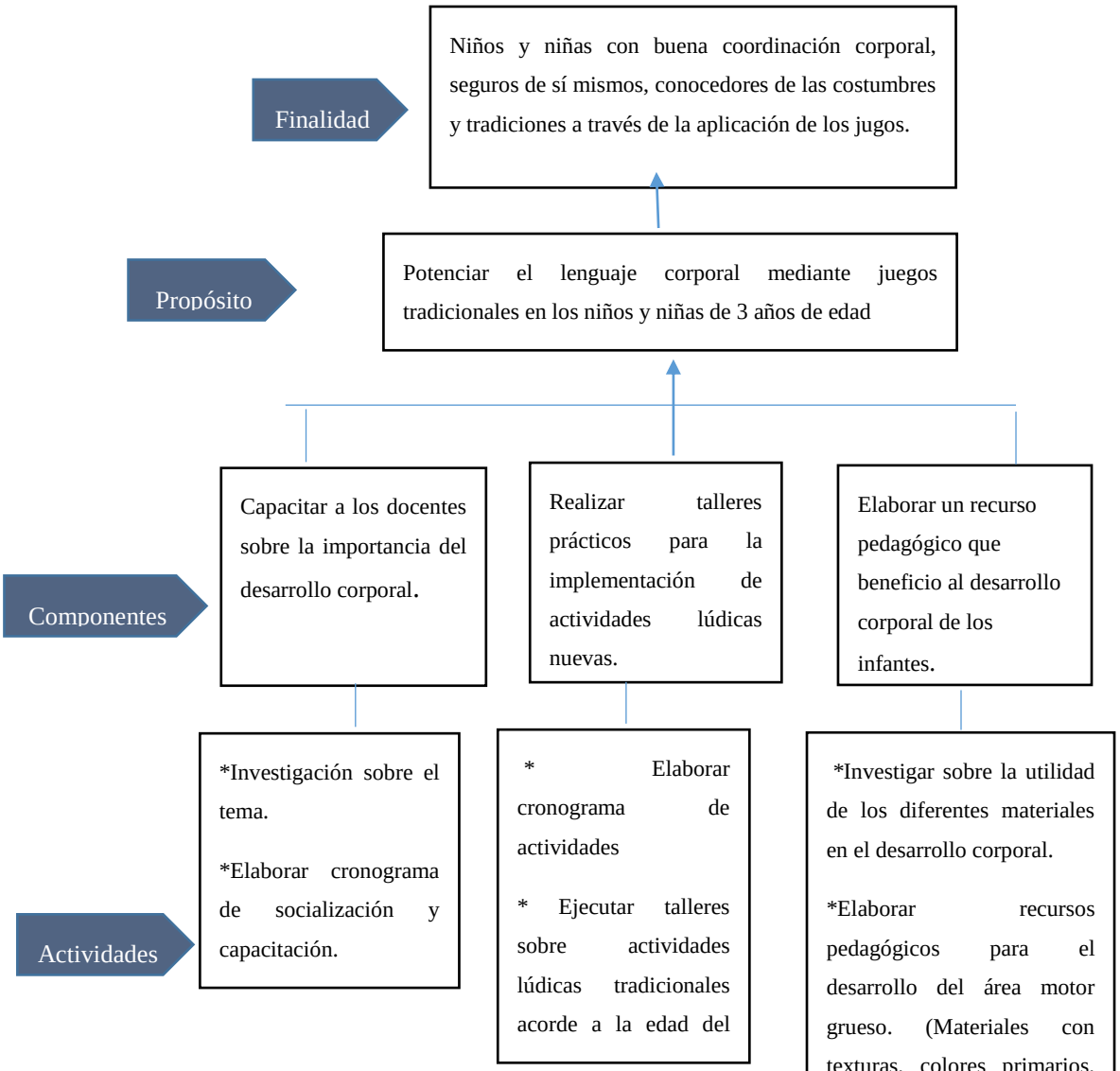

Figura 4 Diagrama de Estrategias

Elaborado por: Simbaña Silvia

4.04 Matriz de Marco Lógico

La matriz del marco lógico se puede observar la facilidad de poder implementar varios puntos a desarrollar dentro del proyecto, como finalidad existe niños y niñas con buena coordinación corporal, seguros de sí mismos, conocedores de las costumbres y tradiciones a través de la aplicación de los jugos.

El propósito es potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años de edad.

Y como componentes mencionamos los siguientes:

Primer componente: Capacitar a los docentes para el desarrollo del lenguaje corporal, para informar a los docentes sobre las actividades lúdicas que fortalece el lenguaje corporal de los infantes utilizando como recurso a la guía de actividades lúdicas.

Segundo componente: Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas, para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, en las salas de aprendizaje con nuevas estrategias para el desarrollo del lenguaje corporal en el infante, para lograr el objetivo deseado debe ser actividades creativo e innovador al momento de ejecutar las movimientos.

En el tercer y último: Elaborar un recurso pedagógico que beneficio al desarrollo corporal de los infantes.

Tabla 5 Matriz de Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FINALIDAD **Niños y niñas con buena coordinación corporal, seguros de sí mismos, conocedores de las costumbres y tradiciones a través de la aplicación de los jugos.**	Niños y niñas con buen esquema corporal. Los docentes opinan sobre la importancia de aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo del lenguaje corporal. El esta pregunta se obtuvo la siguiente resultado de un 100%	Encuesta inicial y final dirigida a docentes	Falta de capacitaciones referentes al desarrollo del infante
PROPÓSITO **Potenciar el lenguaje corporal mediante juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años de edad**	Mediante la concientización los docentes demostraron no saber los beneficios que obtiene el infante al desarrollo el lenguaje corporal.	Encuesta dirigido a docentes	Compromiso por parte de las docentes en implementar las actividades lúdicas en sus planificaciones y realizarlas de forma constantemente
COMPONENTES **Capacitar a los docentes para el desarrollo del lenguaje corporal.**	Mediante la socialización se desea incentivar al 95% de docentes para poner en práctica todo lo que se impartió en el taller de socialización mientras que con el resto de porcentaje se seguirá trabajando para lograr aceptación de todo el grupo.	Materiales didácticos.	La coordinadora debe incluir a todas las docentes a la participación de capacitaciones.
2.- Realizar talleres prácticos para la implementación de actividades lúdicas nuevas	Ejecutar los juegos tradicionales en las planificaciones diarias.	Materiales didácticos.	Fomentar la utilización de las actividades de la guía de actividades lúdicas de 3 años de edad.
3.- Elaborar un recurso pedagógico que beneficio al desarrollo corporal	Mediante el recurso didáctico lograr la atención del niño para un aprendizaje significativo.	Materiales didácticos.	Facilitar la ejecución de las actividades mediante la guía didáctica

de los infantes.

ACTIVIDADES	Gastos corrientes Aportaciones	Autogestión	
*** Ejecutar talleres sobre actividades lúdicas tradicionales acorde a la edad del infante.**	• Aportaciones de las docentes del centro infantil Aportaciones de la coordinadora del proyecto.	Tutorías capacitaciones	Previamente los docentes investigaran sobre el tema y al final del taller se conversara sobre la información consultada.
***Investigación sobre el tema.** ***Elaborar cronograma de socialización y capacitación.** ***Elaborar recursos pedagógicos para el desarrollo del área motor grueso. (Materiales con texturas, colores primarios, figuras geométricas etc.)**	Carpetas Hojas de carpeta Esferos Impresiones Tela Fomix Silicona Cartón prensado	20,00 40.00	• Asistencia • Interés • Colaboración de las docentes • Puntualidad • Interés de cambio

Elaborado por: Simbaña Silvia

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01 Antecedentes

En el Centro de Desarrollo Infantil “Copitos de Nieve” se ha evidenciado que las docentes no conocen sobre el beneficio de los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años de edad, quienes demuestran dificultad en la coordinación y equilibrio motriz, además que este tema ha sido poco explorado, lo cual limita la ejecución de actividades lúdicas tradicionales en la primera infancia.

En base a las investigaciones realizadas de tesis, proyectos elaborados en las diferentes instituciones de educación superior utilizan al juego como propuesta pedagógica en niños y niñas de los niveles 4to y 5to de educación básica para el desarrollo del área cognitiva y física en los infantes, teniendo para ello buenos resultados.

En este documento se plantea incorporar los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje corporal con la ayuda de una guía de actividades lúdicas de movimiento; capacitaciones, talleres y la elaboración de material pedagógico dirigido a los

docentes del centro infantil “Copitos de Nieve”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el período académico 2017.

5.01.01 Datos informativos

Nombre de la institución: Centro de Desarrollo Infantil “Copitos De Nieve”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Calderón

Dirección: Oyacoto, y 4 de Octubre

Teléfono: 2839-241

Email: Copitos de Nieve @hotmail.com

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Público

Modalidad: Presencial

Jornadas: Matutina

Número de estudiantes: 40

Número de docentes: 15

Autoridad máxima: Lcda. Elsa Chushig coordinadora.

5.01.02 Reseña histórica

El centro infantil “Copitos de nieve ” abrió sus puertas el 03 de agosto del 2010, siendo su fundadora la Licenciada Elsa Teresa Chushig, una mujer que brindaba ayuda a las familias vulnerables, por ello inicia buscando ayuda a entidades públicas, e inicia un proyecto con la función Martha Estrella atendiendo a 40, niños y niñas de bajos recursos, madres solteras y madres adolescentes, se brinda la atención en la casa comunal, se fue modificado para lograr un ambiente apto para los infantes; el nombre de Copitos de Nieve se da ya que cada niño demuestra su dulzura y amor para cambiar a la comunidad. Nuestro centro infantil se encuentra ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito parroquia Calderón barrio Oyacoto tras la iglesia católica San Francisco, para su funcionamiento se utiliza un uniforme de mandil azul, ya que es fácil de conseguir y resulta económico.

El CIBV brinda una educación de calidad y calidez utilizando metodologías de juego aprendizaje para desarrollar una nueva generación, anhelando a crecer a nivel institucional llegando a formar seres humanos de excelencia y progreso que aporte ideas positivas en beneficio de la sociedad, brinda capacitaciones al personal docente para tener un centro infantil de buena calidez educativa.

En este establecimiento se practican valores y normas de convivencia para transformar la educación de nuestros niños y niñas en la excelencia del aprendizaje y

así lograr un buen desarrollo personal y social. Armonía y tranquilidad entre compañeros docentes, haciendo del centro infantil un lugar agradable.

5.01.03 Objetivos

5.01.03.01 Objetivo general

Elaborar una guía de actividades lúdicas con juegos tradicionales para potenciar el lenguaje corporal de los niños de 3 años de edad.

5.01.03.02 Objetivos específicos:

- Asociar los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas para el fortalecimiento del esquema corporal a través de práctica docente.
- Comprender sobre el beneficio que adquieren los infantes al aplicar los juegos tradicionales
- Involucrar a la comunidad educativa en el desarrollo y práctica de la guía de actividades.
- Ejecutar las actividades propuestas para el desarrollo corporal de los niños y niñas.

5.01.04 Justificación

En el centro infantil Copitos de Nieve se ha detectado la dificultad en el área motriz gruesa de los niños y niñas, además los juegos tradicionales no son practicados en la educación inicial sub nivel 1, por lo que se ha considerado que estas actividades del juego ayudará al infante para incrementar el lenguaje corporal.

El presente proyecto da a conocer sobre el desarrollo del lenguaje corporal utilizando a los juegos tradicionales como recurso didáctico para impartir conocimiento a los infantes de forma innovadora y creativa, de manera que los niños y niñas logren desarrollar su capacidad física y cognitiva.

A través de la guía didáctica de actividades lúdicas se implementará los juegos tradicionales mismos que han perdido espacio e interés, debido al uso de la tecnología y también a la existencia de hogares disfuncionales, que limitan la calidad tiempo con los hijos, causa que impide ser protagonistas principales en el relato de las historias que practican los juegos tradicionales. A esto se agrega el desconocimiento sobre el beneficio que tienen los juegos tradicionales los mismos que fomentaran la agilidad, el incremento de la masa corporal, lateralidad, confianza en sí mismo, así como también rescata los valores culturales.

La propuesta está dirigida a que los docentes se involucren en la práctica de los juegos tradicionales e incorporen en sus planificaciones diarias, de manera que fortalezca al desarrollo del infante, dando resultados positivos en el progreso físico de los niños y niñas, al mismo tiempo permite que estos adquieran valores, normas de juego y aceptación sobre su propia cultura, generando verdaderos cambios para la solución al problema del el Centro Infantil Copitos de Nieve.

5.01.05 Marco Teórico

5.01.05.01 El lenguaje corporal y el juego tradicional.

Según Patricia Stokoe (2015) dice que “El lenguaje corporal adquiere así la función de “lenguaje” la búsqueda de “un vocabulario” propio de movimientos que, organizados en una unidad significativa de forma y contenido permite transmitir, al igual que otros lenguajes artísticos, ideas, emociones y sensaciones personales y subjetivas, posibles de ser objetivadas en una elaboración externa al individuo.”

Se lo denominada también como comunicación no verbal se basa en la postura, mirada, gestuación del individuo, a través del lenguaje corporal permite trasmitir las emociones y sentimientos de los niños y niñas, desarrollando a la ves las habilidades que permita tomar en cuenta el estado del cuerpo ya sea que se encuentre triste, alegre, incomodo optimista o en una postura no adecuada etc., es necesario realizar actividades novedosas y creativas, para incrementar la expresión corporal en los infantes, para utilizar al lenguaje corporal como un medio de comunicación positiva para la sociedad.

“La expresión corporal es una disciplina que ayuda a tomar conciencia al individuo del cuerpo y lograr su progresiva sensibilización, aprender a utilizarlo plenamente tanto desde el punto de vista motriz como de su capacidad expresiva y

creadora para lograr la exteriorización de ideas y sentimientos" (Alexander Schächter, 1994).

Con el fortalecimiento del esquema corporal los infantes sentirán seguridad y confianza al transmitir sus ideas y sentimientos hacia las demás personas, hay que tomar en cuenta que en el aprendizaje interviene el movimiento corporal, ya que a través del movimiento el infante incrementará las conexiones neurológicas. Es importante el desarrollar de la capacidad física y emocional como también la creatividad, imaginación, percepción y las competencias sociales en los infantes.

El juego

El marco teórico de este documento tienen dos elementos importantes, el primero es el juego y el segundo es la actividad lúdica, en cuanto al primero, su máximo representante es Vygotsky (1997), quien señala que "una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural".

El juego al ser una actividad cultural, los juegos tradicionales son considerados como recursos importantes en el desarrollo socio-emocional de los infantes y es considerada como parte de la actividad lúdica, así también contribuye al

enriquecimiento de los valores culturales de la zona, permitiendo apreciar el entorno social en el que radica el infante, creando en el niño y niña vínculos afectivos con sus pares y adultos, al mismo tiempo permite conocer las reglas de los juegos de manera espontánea, aportando así a la imaginación y creatividad desde la primera infancia. Conociendo que el juego parte del nacimiento, empieza desde el movimiento motriz simple, que al pasar de los años estos movimientos se van haciendo más complejos para el incremento del lenguaje corporal de los niños y niñas, razón por la cual es necesario la ejecución de las actividades lúdicas tradicionales para que aprendan nuevas habilidades motoras, practicándolas en espacios al aire libre.

Los juegos tradicionales se han trasmitido de generación en generación, es decir de abuelos a padres, y de padres a hijos, mismos que aparecen y desaparecen y con el tiempo vuelven a surgir; se incorporan a estos, las normas y reglas de juego que son transmitidas oralmente y luego llevadas a la práctica. Los juegos tradicionales forma parte del patrimonio cultural, por ello, deben ser conservadas y transmititditas sin modificación alguna. Es necesario tener en cuenta que los beneficios en las diferentes áreas del aprendizaje son altos ya que fortalece el crecimiento y desarrollo del individuo.

Es de interés que se dé lugar a los juegos tradicionales en el ámbito educativo ya que no requiere de materiales didácticos para ser aplicados en las actividades pedagógicas que aporte al desarrollo de la masa corporal del párvulo, se pretende crear en los docentes amplios conocimientos de manera que permitan realizar clases

innovadoras y significativas. Los juegos tradicionales al ser parte de nuestra identidad, los niños y niñas identifican su propia cultura por ello se fomenta el respeto a las raíces culturales.

La lúdica

En cuanto a la lúdica para Domínguez Claudia (2015), “esta actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego”.

La actividad lúdica

La actividad lúdica es un instrumento para el desarrollo del hombre en las diferentes etapas del individuo, establece bienestar, aumenta la autonomía, la creatividad y el pensamiento en los niños y niñas; además favorece a las soluciones de los problemas del entorno, para obtener alegría, confianza, goce y placer brindando libertad en las acciones motrices. La actividad lúdica no se termina en la infancia al contrario esta actividad lo ejecutan en la vida adulta provocando la liberación de ansiedad y estrés para que el individuo desarrolle al máximo su

esquema corporal, el área cognitivo y el aspecto socioemocional. La actividad lúdica puede ser expresa mediante la pintura, música, baile, dibujo y expresión corporal que requiere grandes movimientos, para ello es necesario implementar los materiales pedagógicos para consolidar el aprendizaje y modificar el entorno de los infantes favoreciendo al aprendizaje significativo en los niños y niñas.

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

5.02.01 Metodología

Metodología cuantitativa: Esta metodología se enfoca en la búsqueda de hechos, para ello es necesario la aplicación de la encuestas que permita estudiar el problema existente para dar solución a los mismos; la opinión de los docentes es importante para determinar las fortalezas y debilidades, mismas que serán aprovechadas y a su vez vigorizadas y así garantizar el desarrollo físico del infante. En la metodología la aplicación de un instrumento de recolección de datos, permitirá tener una visión general de la problemática como es el escaso desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas.

5.02.02 Método

El método deductivo permite que la investigación inicie a partir de datos generales, es decir, originado de la experiencia, en este caso el juego tradicional y los beneficios que brinda para el desarrollo del infante, seguido de los datos particulares

que sirve para el incremento del lenguaje corporal en niños y niñas, a través de las actividades lúdicas tradicionales, mismas que deben ser fundamentadas teóricamente y con bases en diferentes fuentes bibliográficas. En el momento de aplicar el método deductivo, la generalización de la problemática, permite un proceso en el cual se desarrollan actividades que viabilizan la solución de problemas específicos, este caso de un grupo de niños de una institución, es decir parte de una problemática general que es el lenguaje corporal, pero el estudio se realiza en un lugar determinado.

5.02.03 Técnicas

La observación al ser una técnica directa, en este caso permitirá obtener datos reales y oportunos así como evidenciar a niños y niñas que tienen dificultad en coordinación, equilibrio y lateralidad, obstaculizando el normal desarrollo físico de los infantes, también facilita el análisis, la reflexión y toma de decisiones de manera oportuna, directa, en cuanto a su desarrollo motor.

Además, se realizó una encuesta para verificar la problemática, misma que se aplica a los docentes de los centros infantiles para optimizar la capacidad física de los párvulos.

5.02.04 Participantes

5.02.04.01 Población

El Centro de Desarrollo Infantil “Copitos de Nieve” está conformado por un grupo de 15 docentes más su coordinadora.

Autoridad: 1

- Directora

Docentes:

- Centro de Desarrollo Infantil “Luceritos de amor”: 8
- Centro Infantil Comunitario “Mushuc Pacari”: 7

Debido a que el Centro de Desarrollo Infantil “Copitos de Nieve” no cuentan con las suficientes docentes para la ejecución del proyecto, se realizó invitación correspondiente a docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Mushuc Pacari, Luceritos de amor” para sean partícipes de dicho proyecto.

5.02.04.02 Muestra de estudio

Se ejecutó una encuesta a 15 docentes.

5.02.05 Análisis de interpretación de datos

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

1.- ¿En las actividades diarias ha observado que los niños y niñas tienen dificultad al realizar movimientos gruesos?

Tabla 6 Valoración de la pregunta 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	60%
NO	6	40%
Total:	15	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

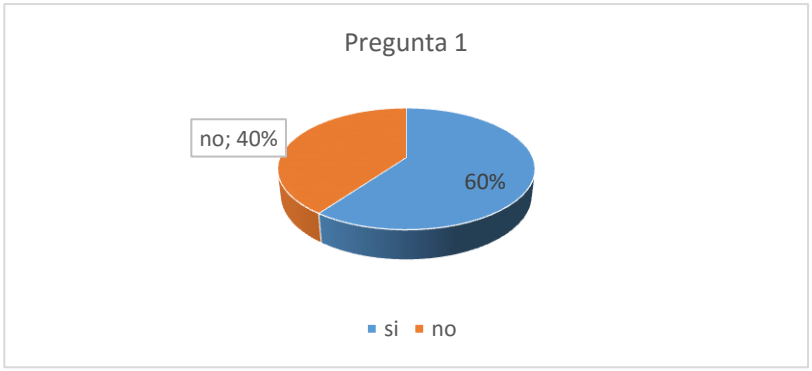

Figura 5 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Jayana Silvia

Análisis

Respecto a la encuesta realizada de la pregunta 1 podemos concluir que los docentes optan por el sí, que representa el 60% ya que observan que los niños y niñas tienen dificultad al realizar movimientos gruesos, lo cual indica que los niños no aplican nuevas actividades para el incremento del lenguaje corporal en las salas de aprendizaje, y el 40% optan por la respuesta no. Por qué asumen que las actividades que se han aplicado han ayudado a incremento de la capacidad física.

2.- ¿**Durante el juego, usted ha observado que los niños y niñas pierden el equilibrio y se caen constantemente?**

Tabla 7 Valoración de la pregunta

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	60%
NO	6	40%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

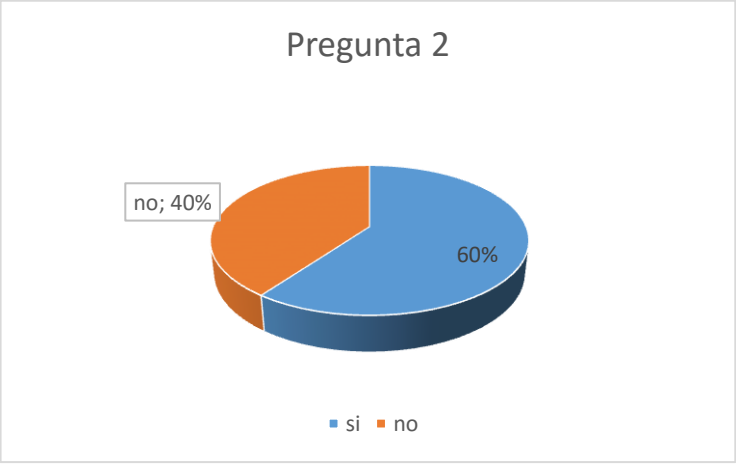

Figura 6 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Respecto a la pregunta 2 de la encuesta realizada a los docentes se ha obtenido los siguientes resultados: el 60% asegura que los niños y niñas pierden el equilibrio al momento de correr, colocarse en un solo pie o salta, mientras que el 40% responde que no ha evidenciado la pérdida del equilibrio en los infantes.

3.- ¿**Según su criterio, durante el periodo escolar los niños y niñas han logrado una buena lateralidad**?

Tabla 8 Valoración de la pregunta 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	5	20%
no	10	80%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

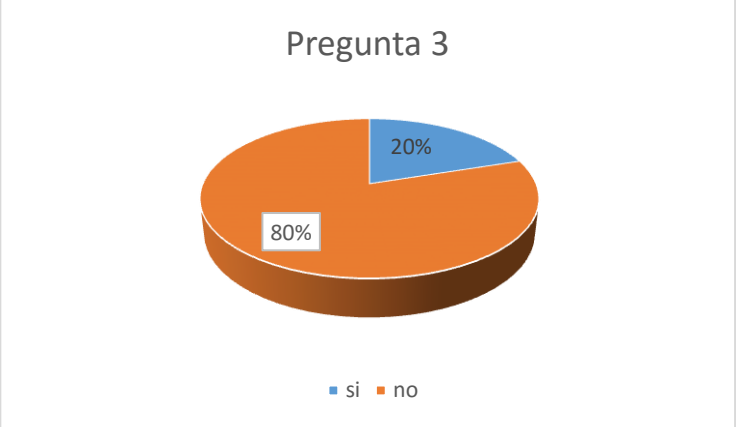

Figura 7 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

En relación a la pregunta 3 de la encuesta realizada a los docentes se ha obtenido los siguientes resultados: el 80% manifiesta que los niños y niñas no han logrado desarrollar la noción de la lateralidad, el 20% responde positivamente en cuanto al desarrollo de la lateralidad de los infantes.

4. ¿**Cree usted que la aplicación de una sola actividad específica de juego es suficiente para el desarrollo motor**?

Tabla 9 Valoración de la pregunta 4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	15	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

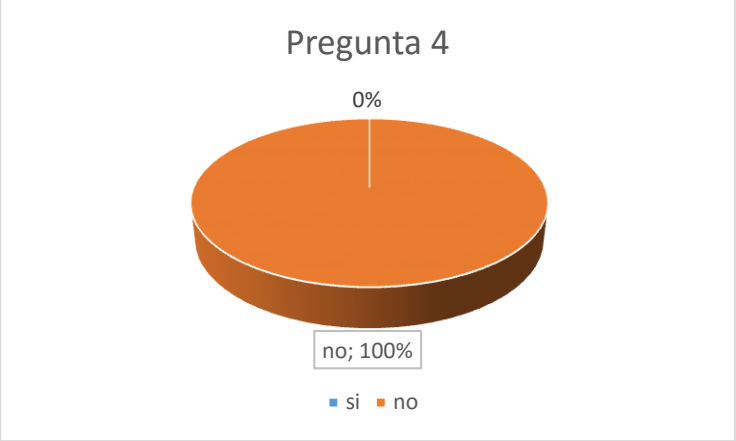

Figura 8 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Respecto a la pregunta 4 de la encuesta realizada, refleja que el 100% de los docentes consideran que una solo actividad específica de juego no es suficiente para el desarrollo motor, por lo que exige la aplicación de varias alternativas de juego sobre todo novedosas, llamativa para el infante, de manera que permita un desarrollo motor espontaneo y con Naturalidad.

5.- ¿**Cree usted que es necesario contar con diferentes alternativas de juego para fortalecer el esquema corporal**?

Tabla 10 Valoración de la pregunta 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

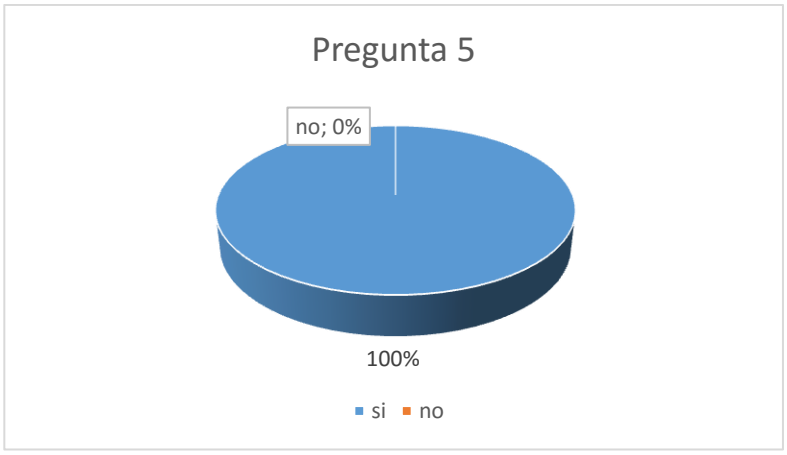

Figura 9 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

La pregunta 5 de la encuesta nos indica que el 100% de los docentes están de acuerdo en que es necesario contar con diferentes alternativas de juego para fortalecer el esquema corporal. La aplicación de nuevas alternativas de aprendizaje, permitirá que los infantes logren un aprendizaje significativo mediante el gozo y el disfrute de los juegos, que a su vez irán incrementando el esquema corporal.

6.- ¿**Considera usted que es necesario implementar alternativas de juego, como la tradicional para el desarrollo del lenguaje corporal**?

Tabla 11 Valoración de la pregunta 6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

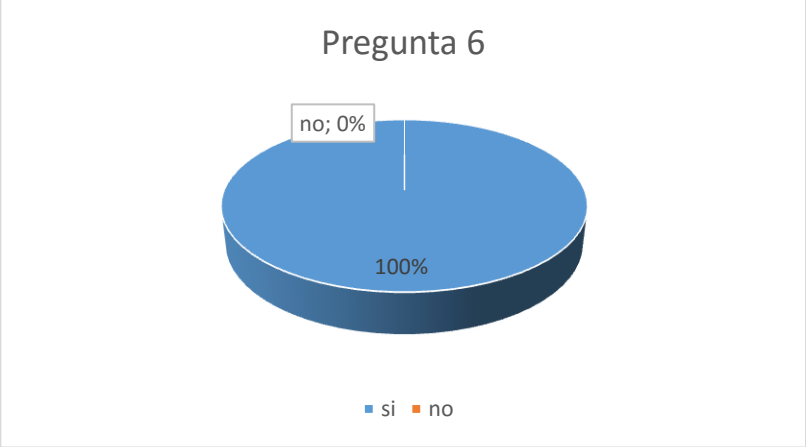

Figura 10 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Una vez realizada la encuesta podemos concluir que el 100% de los docentes responden positivamente, lo cual significa que es necesario la implementación de alternativas de juego, como la tradicional para el desarrollo cognitivo y lenguaje corporal.

7.- **¿Considera usted que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramienta pedagógica**?

Tabla 12 Valoración de la pregunta 7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	60%
NO	6	40%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

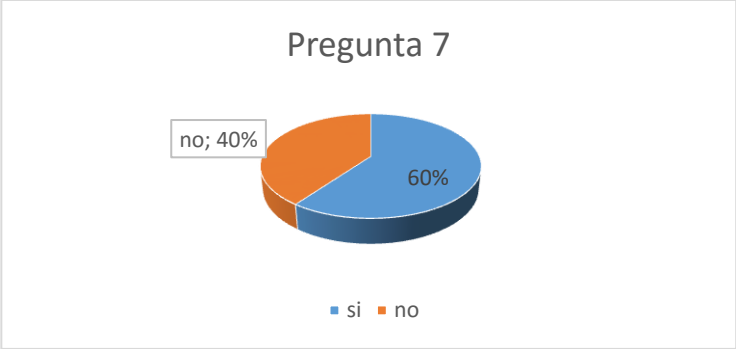

Figura 11Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

De la pregunta No**.** 7 de la encuesta realizada a los docentes da a conocer sobre el porcentaje obtenido que es: el 40% de los docentes consideran que no es necesario utilizar al juego como herramienta de aprendizaje, mientras que el 60 % afirma que es necesario utilizar al juego como recurso pedagógico.

8.- ¿**De los siguientes juegos cuales son los que usted más pone en práctica?**

Tabla 13 Valoración de la pregunta 8

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Gimnasia	7	46%
Juego en columpios	4	54 %
Gallinita ciega	0	0 %

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Silvia Simbaña

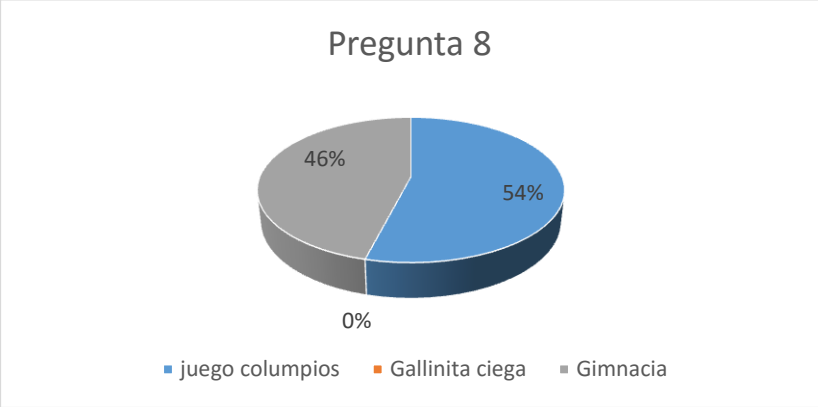

Figura 12Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Según la pregunta 8 de la encuesta realizada a los docentes da a conocer sobre el porcentaje obtenido, en el que indica que el 46% utilizan el rincón de gimnasia, el 54% columpios y ninguno de los docentes no aplican el juego tradicional dando un resultado del 100%. El resultado refleja que los juegos tradicionales no se ponen en práctica, lo cual motiva la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo motor del infante.

9.- ¿**La institución cuenta con un recurso pedagógico en beneficio del esquema corporal**?

Tabla 14 Valoración de la pregunta 9

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0 %
NO	15	100 %

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

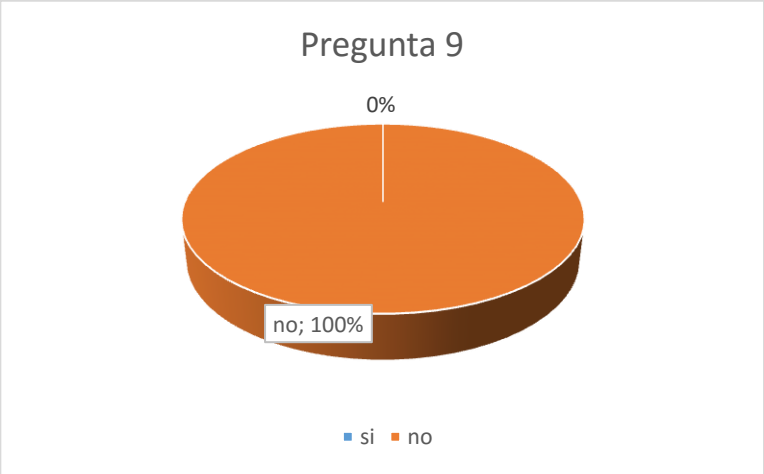

Figura 13 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

De acuerdo de la pregunta 9 de la encuesta realizada a los docentes responden de forma negativa con un porcentaje del 100%, ya que indican que no poseen recursos pedagógicos que direccione la aplicación de los juegos tradicionales en los infantes de 3 años de edad.

10.- ¿**Cree usted que los juegos tradicionales incrementa el desarrollo de la motricidad gruesa y fina**?

Tabla 15 Valoración de la pregunta 10

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	66%
No	5	34%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

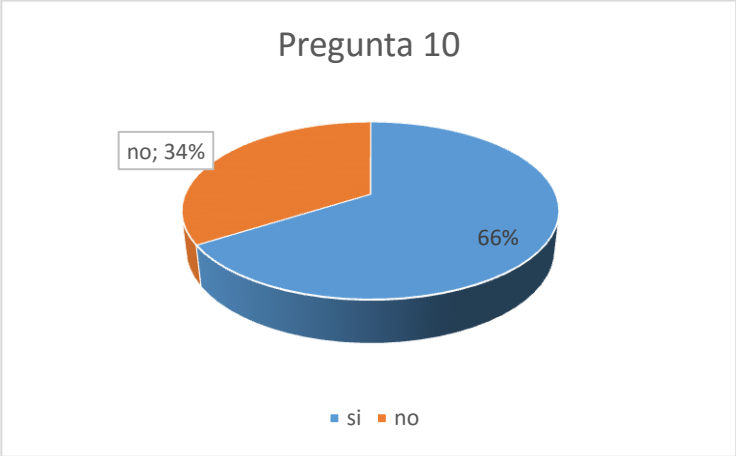

Figura 14 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Conforme a la pregunta 10 de la encuesta realizada podemos ultimar que todos los docentes consideran que el 66% si ayudan al desarrollo motriz gruesa, mientras que el 34% considera que el juego no beneficia al incremento del área motor del infante.

5.02.05.02 Tabulación de datos de la encuesta evaluativa aplicada después de la socialización de la guía.

1.- ¿Cree usted que al ejecutar los juegos tradicionales, el infante incremente la agilidad corporal?

Tabla 16 Valoración de la pregunta 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	13%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

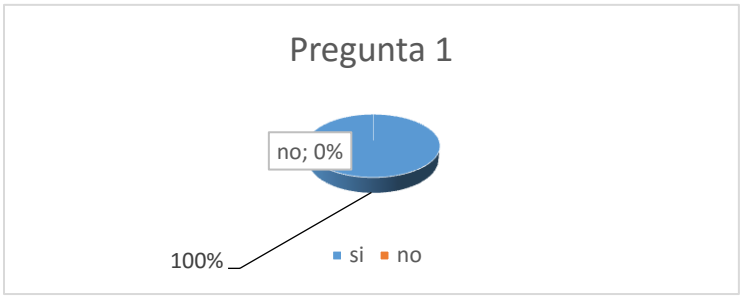

Figura 15 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

De acuerdo con la pregunta 1 de la encuesta realizada a los docentes da un porcentaje del 100%, ya que indican que es necesario tener en cuenta la aplicación de los juegos tradicionales en infantes de 3 años es viable y sobre todo creativo en vista de que los niños desconocen la existencia de los niños.

2.- ¿**Considera usted que los juegos tradicionales permite que los niños y niñas adquieran valores culturales**?

Tabla 17 Valoración de la pregunta 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	80%
No	3	20 %

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

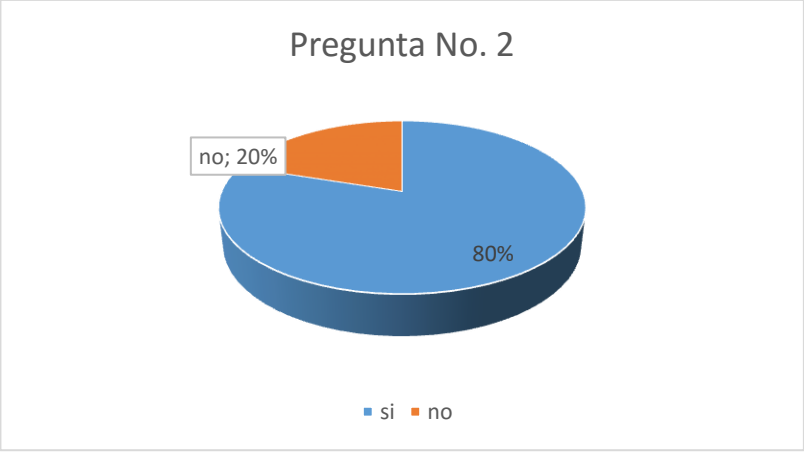

Figura 16Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Acorde a la pregunta 2 de la encuesta realizada podemos ultimar que todos los docentes consideran que el 80% si ayudan en la adquisición de normas y valores culturales, mientras que el 20% considera que el juego no beneficia en su totalidad al desarrollo social.

3.- ¿**De su punto de vista respecto a la socialización sobre la capacitación de los juegos tradicionales?**

Tabla 18 Valoración de la pregunta 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy buenos	13	86%
Bueno	2	14 %
Malo	0	0%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

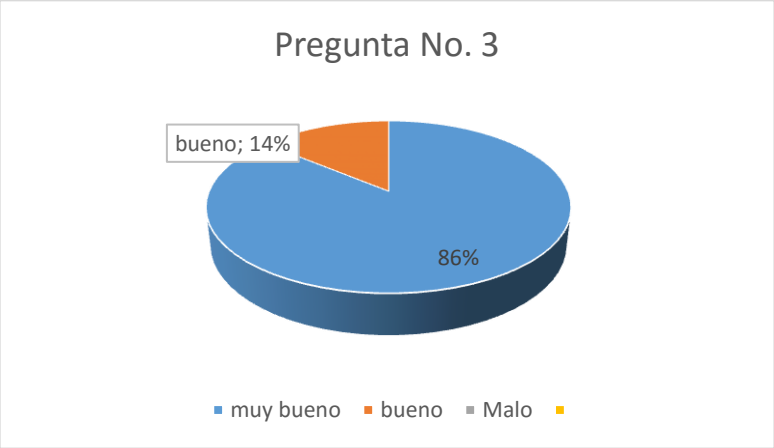

Figura 17 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Conforme a la respuesta de la pregunta 3, el 86% consideran que el taller fue comprensible es decir que estuvo muy bien la exposición, mientras que el 14% manifiesta que se debe detallar en menor tiempo.

4.- **¿Cree usted la guía de actividades puede ser aplicable y funcional en el desarrollo se los niños y niñas?**

Tabla 19 Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes

Elaborado por: Silvia Simbaña

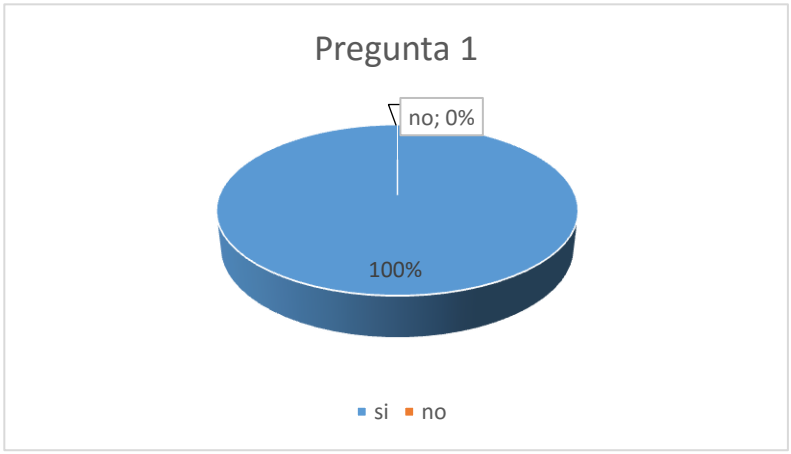

Figura 18 Valoración de la pregunta 4
Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

De acuerdo a la pregunta 4 de la encuesta realizada el 100% de los docentes afirma que la guía de actividades es aplicable en el aprendizaje e incremento del esquema corporal en los niños y niñas.

5.- **¿De los juegos demostrados cuál es el más novedoso e innovador?**

Tabla 20 Valoración de la pregunta 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Rayuela	10	66%
Bolas	3	20%
Avanzadas	2	14%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes

Elaborado por: Simbaña Silvia

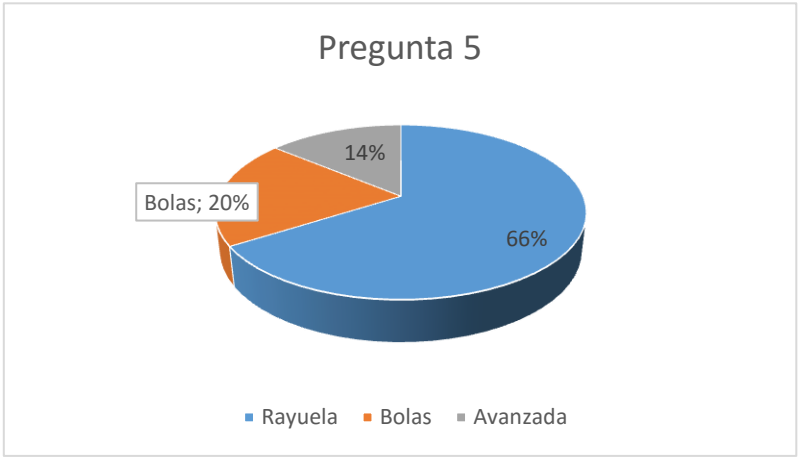

Figura 19 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Simbaña Silvia

Análisis

Conforme con la encuesta realizada luego de haber ejecutado la socialización de los juegos tradicionales arroja un resultado del 66% que considera que la rayuela fue novedoso, mientras que el 20 % cree que las bolas es más llamativa, y el 14% de los docentes optan por el juego de las avanzadas mismo que incrementa la masa corporal.

5.03. Formulación del proceso de Aplicación de la guía.

5.03.01. Taller de socialización

1.- Invitación entregada a los docentes que participaran en la socialización de la Guía de actividades lúdicas con juegos tradicionales para el fortalecimiento del lenguaje corporal, Dirigido a las docentes del Centro Infantil “Copitos de Nieve, Mushuc Pacari y Luceritos de amor”

El Centro Infantil “Copitos de Nieve”

Tiene el honor de invitar a la socialización sobre las actividades Lúdica para potenciar el lenguaje corporal en los niños y niñas de 3 años de edad.

Que se realizará

Día:28/08/2017

Hora: 16:00 pm

2.- Saludos y bienvenida a los asistentes

Buenas tardes queridas profesoras

Mi nombre es Silvia Simbaña

Les doy la bienvenida, en esta tarde dare a conocer a ustedes como docentes, lo importante que es potenciar el lenguaje corporal de los niños y niñas de 3 años de edad, mediante los juegos tradicionales.

3.-Dinámica de inicio

El alacrán, el alacrán,

El alacrán, el alacrán,

Como mueve su patita así, así,

Como mueve su patita así, así,

Y se mata así, se mata así, se mata así, así, así, así, así!!

Y se mata así, se mata así, se mata así, así, así, así, así !!

La dinámica consiste en realizar los movimientos exagerados del cuerpo de acurdo a la copla de la canción.

Objetivo de la dinámica:

Iniciar la capacitación con actividades lúdicas para captar la atención de los participantes y obtener talleres llamativos con información de calidad.

4.- Objetivos

Objetivo general

Capacitar a los docentes con el tema: Potenciar el lenguaje corporal mediante la ejecución de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años de edad para obtener personal de calidad.

Objetivos específicos

- Promover la ejecución de los juegos tradicionales en la institución.
- Lograr cambios en la planificación docente que beneficie al desarrollo del infante.
- Proporcionar al personal recurso didáctico para la eficiente ejecución de las actividades tradicionales.

5.- **Exposición del tema**

Tema: Potenciar el lenguaje corporal en los niños y niñas de 3 años de edad.

- ¿Qué es juego y el jugo tradicional?
- ¿Qué es actividad lúdica?
- ¿Actividades para fortalecer el lenguaje corporal?

6.- Ejercicios o actividades.

- Canciones

  Cantar coplas sencillas y cortas para luego implementar los movimientos

- Objetos

Rayuela: Consiste en elaborar el material con texturas y colores primarios para la utilizar en las salas de aprendizaje, cuyo elemento aporta al equilibrio del esquema corporal, así como también el área cognitivo.

Canicas de masa: Está elaborado de material artesanal como la maicena y cola donde se le puede añadir los colores primarios como: amarillo, azul y rojo, la actividad trata de dibujar un círculo en el suelo y colocar las canicas dentro del mismo, para luego sacar las canicas fuera de la figura e irlos colocando en un material que es realizado con cuberas de huevos que tengan el mismo color. En esta actividad logramos desarrollar el área motriz gruesa y la identificación de los colores.

El aro: Se utiliza la rueda de llantas y pedazo de cartón rectangular consiste en rodar la llanta a mucha velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad. Este juego aporta al desarrollo de la coordinación ojo mano y la concentración.

Agradecimiento y despedida

De antemano mis agradecimientos por brindarme su atención la oportunidad de compartir con ustedes este taller práctico, espero que les haya gustado todo lo que hemos instruido, y por lo consiguiente y lo pongan en práctica con los niños y niñas de su institución.

Evaluación

Para la evaluación de la socialización del tema expuesto se realizó una encuesta la misma que se pretende determinar si la forma de exposición fue la adecuada, si las actividades propuestas están acorde al tema, si la ponente tuvo la capacidad de satisfacer las inquietudes de los docentes, incrementando el conocimiento respecto al desarrollo del lenguaje corporal.

5.03.02. Formulación del Proceso de aplicación de la Propuesta

Elaborado por: Simbaña Silvia

Tutora: MSC. Pablo Esparza

Introducción

La guía de actividades aporta al docente, alternativas presenta instrucciones claras, lenguaje comprensivo y fácil manejo de juego, el documento contiene juegos que son adaptables a la edad de 3 años, para que los docentes del Centro Infantil Copitos de Nieve lo apliquen en sus actividades diarias; esto permitirá fortalecer la capacidad cognitiva y física del párvulo, ya que cada juego tiene procesos, reglas, canciones y diseños creativos relacionados al juego.

Los juegos tradicionales son fáciles de aplicar, en espacios al aire libre, y aportan al aprendizaje integral de los niños y niñas, además hace que las actividades sean más interesantes, por tanto significativas.

JUEGOS TRADICIONALES

Vygotsky (1979), quien señala que "una de las maneras de participar al niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural".

El juego tradicional al ser parte transcendental en la cultura de los pueblos, contribuyen en el enriquecimiento de normas y valores, mismos que son considerados también como recurso fundamental en el aprendizaje de los infantes, ya que a través de las actividades lúdicas se puede desarrollar al máximo el esquema corporal, la capacidad cognitiva, y el área socio emocional en los infantes.

Los juegos tradicionales en la actualidad han ido perdiendo espacio, ya que hoy en día la tecnología ha impactado en la sociedad, razón por la cual los juegos

tradicionales no son practicados con frecuencia, cambiando la forma de diversión en los niños y niñas, ya que pasan menos tiempo jugando en espacios al aire libre, además se evidencia la obesidad por el sedentarismos en el infante.

Para evitar las enfermedades del este siglo, es importante que los infantes se mantengan en actividad física, acompañada de una alimentación saludable; se considera importante la ejecución y transmisión de los juegos tradicionales en los infantes desde temprana edad, esta actividad aporta al rescate de las costumbres y tradiciones de cada pueblo.

Lo que encontraras en esta, tú guía

Objetivos

Objetivo general

Potenciar el lenguaje corporal utilizando al juego tradicional como recurso pedagógico en niños y niñas de 3 años de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo del esquema corporal
- Practicar las actividades lúdicas para el aprendizaje del niño y niñas.
- Mejorar la capacidad física mediante la ejecución de los juegos.

ACTIVIDAD N.1

Nombre: Agua de limón

Tiempo: 10 Min.

Objetivo: Desarrollar la vinculación emocional y social, lenguaje corporal y la lateralidad.

Materiales: No aplica.

- **Desarrollo.** Al realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.
- El docente entona la canción y pide que lo vayan repitiendo hasta lograr que los párvulos aprendan la copla, “agua de limón”
- El docente procede a dibujar un círculo en el suelo, para luego pedir a los infantes que se ubiquen en la figura, y procedan a caminar por el círculo mientras van cantando “agua de limón vamos a jugar el que se queda solo se quedara jei….” La copla se debe repetir dos veces y al finalizar la canción los niños y niñas deben abrazar al compañero de su lado.

➢ Esta actividad se debe realizar con movimientos circulare de lado a lado y en diferentes ritmos de velocidad.

ACTIVIDAD N.2

Nombre: Juguemos en el bosque

Tiempo: 10min.

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal, lenguaje verbal y lateralidad en los niños y niñas.

Material: Una tiza, disfraz del lobo

Desarrollo. El docente entona la canción y pide que lo vayan repitiendo hasta lograr que los párvulos aprendan la copla, “Juguemos en el bosque”

El docente pide a los niños y niñas formar un círculo y tomarse de las manos, para luego entonar la copla “Juguemos en el bosque hasta que lobo este, si el lobo aparece entero nos comer, que estas asiendo lobito, el lobo debe responder estoy levantándome de la cama,” sucesivamente con la prendas de vestir, La ronda se debe repetir hasta que el lobo esté preparado para comerlos, los niños y niñas.

- Se debe utilizar los gestos del rostro conjuntamente con los movimientos de las manos al momento de hacer la pregunta.

Actividad N.3

Nombre: Buenos Días su señorío

Tiempo: 10min.

Objetivo: Desarrollar la capacidad física, noción adelante atrás, y vinculación emocional y social.

Material: No aplica

Desarrollo: Al realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

- Para realizar la actividad el docente debe guiar al grupo dando un ejemplo de cómo se va a realizar el juego con la ayuda de su colega.
- El docente divide en 2 grupos a los infantes y ubica a los niños y niñas en forma horizonte, luego procede a explicar la actividad.
- El docente entrega a cada grupo un recurso pedagógico llamado el palo mágico
- Los niños y niñas de cada grupo deben sujetar el palo mágico, para trabajar la noción adelante y atrás logrando que los niños caminen coordinadamente mientras entonan la canción “Buenos días su señoría, matantiru la, que desea su señoría matantiru la, alguna de sus hijitas matantiru la, en que oficio la pondría matantiru la, en oficio de lavandera matantiru la, ese oficio no le gusta matantiru la, el oficio de secretaría matantiru la, ese oficio si le gusta matantiru la ” al finalizar deben formar y circulo y cantamos hagamos la vuelta entera con la niña en la mitad arbolito de naranja, semillita de laurel celebrando todos juntos matantiru liru la.

Actividad N.4

Nombre: Aserrín Aserran

Tiempo: 10 min.

Objetivo: Desarrollar las normas de juego, esquema corporal, lateralidad.

Materiales: No aplica.

Desarrollo. Al realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

- El docente ubica a los niños y niñas en par, y pide sujetarse de las manos y cantar la canción, en esta actividad los niños y niñas deben estar sentados con la mirada frente a frente.

  Aserrín, aserran,

  Los maderos de san juan,

  Piden pan no les dan piden,

  Queso les dan hueso y le cortan el pescuezo.

- Esta actividad se los debe ejecutar con movimientos del cuerpo balanceándose adelante y luego hacia atrás acompañado de los gestos faciales mientras se entona la copla.

Actividad N.5

Nombre: El florón

Tiempo: 10min.

Objetivo: Desarrollar las normas de juego, esquema corporal, lateralidad y el reconocimiento de las texturas.

Materiales: objeto pequeño, puede ser con texturas que sea al alcance de las manos del niño

Desarrollo: Al realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Seleccionamos a un niño para que dirija la actividad, mientras el docente va guiando la ejecución del juego, ubicamos a los infantes en línea recta y solicita que junten las manos con las palmas bien cerradas.

Se inicia con el dialogo:

El florón que 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 tienes tú?

Al encontrar el objeto se vuelve a repetir el juego con el niño o niña que lo tenía.

Actividad No. 6

Nombre: Alfon fin folfín

Objetivo: Desarrollar esquema corporal, normas de juego, coordinación de ojo mano

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Al realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Solicitamos a los infantes sentarse en círculo e iniciar con golpes en las palmas de la mano del compañero de alado, pedimos a los niños que vayan lento y luego rápido

Se inicia con el dialogo:

Alfonfin, fon fin colorado,

Alfonfin, fon fin colorín,

Academia de zafar fa, fes, fis, fos fus,

Al terminar la última palabra se debe aplastar la mano del compañero, para luego salir del juego.

- Para esta actividad se debe utilizar los movimientos de las manos iniciando con la palma de acostado y luego con las palmas de lado.

Actividad No. 7

Nombre: Un marinerito”

Objetivo: Desarrollar la coordinación del esquema corporal, lateralidad y equilibrio.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Al realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Solicitamos a los infantes ubicarse en círculo e iniciar con los movimientos de la ronda; golpear las manos con las manos del compañero

Se inicia con la ronda:

Un marinerito me tiro un papel,

En la que me dijo que me case con él,

Que tonta fui ya me case,

Tengo una suegra que espera un bebe,

Vamos a la plaza a ver qué pasa,

Pasa una gaviota punto y coma,

- En este juego se debe utilizar el gesto del rostro y movimientos del esquema corporal.

Actividad No. 8

Nombre: Gallinita ciega

Objetivo: Desarrollar las normas de juego, esquema corporal, lateralidad.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Para realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Seccionar a un niño/a que quiera imitar a una gallina, el docente debe explicar la función de la gallina que consiste en vendar los ojos del niño o niñas para que coja a un niño, y luego el infante que ha sido atrapado proceda a ser la siguiente gallina ciega

Solicitamos a los infantes ubicarse alrededor de la gallina para recitar el párrafo:

Niño/as: ¿gallinita ciega que perdiste? Gallina: ¡Una aguja y un dedal!

Niño/as: ¿en dónde? Gallina: ¡En la catedral!

Niños/as; ¡¡date 3 vueltas y la encontraras!!

Los niños y niñas deben contar en voz alta y decir aquí estoy hasta que los encuentren.

- Se debe cantar con voz elevada acompañado del gesto del rostro.

Actividad No. 9

Nombre: Mermelada

Objetivo: Desarrollar las normas de juego, esquema corporal, lenguaje verbal.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Para realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Ubicar a los niños y niñas en círculo a para entonar la copla:

Mermelada (añadir tres palmada),

De cereza (añadir tres palmada),

Ayer un chico me beso,

Yo le dije descarado,

El me dijo mal hablada,

Mis padres me enseñaron a cantar,

A leer, a escribir.

Me sub, mesub,

Me subo a la mesa rompo una botella,

Mi mama me pega, mi papá también,

Para consolarme me subo a mi cuarto,

Toco la guitarra, me pongo a catar.

Actividad No. 10

Nombre: Charo vegétalo

Objetivo: Desarrollar las normas de juego, esquema corporal y agilidad.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Para realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Procedemos a colocar a los niños y niñas en círculo para iniciar con la actividad:

Chalo vegétalo,

Chalo a la vez,

Chalo vegétalo en don francés,

Churris, churris mantis,

Churris, churris mantis.

Al momento de decir la copla churris, churris mantis los niños y niñas deben saltar y caer con los pies cruzados, el que no tenga los pies cruzados saldrá del juego, también se puede ejecutar con ritmo lento y rápido.

- Se debe utilizar los movimientos de los pies al ritmo de la canción

Actividad No. 11

Nombre: 66 del 46

Objetivo: Desarrolla las habilidades y destrezas y percepción espacial.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Para realizar este juego se necesita niños y niñas de tres años de edad.

Ubicar a los niños y niñas a ubicarse en círculo a para entonar la copla:

666 del 46 nosotras las mujeres enseñamos,

a los hombre, karate, boxeo y mucho coqueteo,

Siento que mi alma se me va a salir,

Siento que mi bebé se me va a llorar,

Me siento me paro me doy la media vuelta,

Y me siento así……

- Para realizar esta actividad se debe cruzar los brazos y golpear las palmas de las manos para luego quedase estáticos pero sentado.

Actividad No. 12

Nombre: A la rueda, rueda

Objetivo: Desarrolla las habilidades, destrezas y percepción espacial.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Círculos tomados de la mano se debe elegir a un niño o niña misma que debe cubrirse con la mano los ojos, el participante debe girar hasta que termine el ritmo de la canción. Y termina al seleccionar al siguiente niño que tomara el lugar de su primer compañero

A la rueda rueda, a la rueda rueda, de pan y canela,

De pan y canela, vístete pronto dame un besito

Y ve para la escuela, y vete a la escuela

Vamos a cantar cuando llegue abril,

También a dibujar acuéstate a dormir (siempre habrás de estar dispuesto a trabajar) En la yerba buena Y en el toronjil.

- Se debe utilizar la mímica de la copla, adicional los gestos del rostro.

Actividad No. 13

Nombre: El patio de mi casa

Objetivo: Desarrolla el lenguaje verbal y los movimientos finos del cuerpo

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Al cantar "Agáchate... deben realizar la acción. Deben marcar el ritmo con palmadas. Todos cantan:

El patio de mi casa es particular,

Si llueve se moja como los demás. Agáchate, niña,

Y vuélvete a agachar,

El que no se agacha no sabe ni bailar.

- Se debe utilizar la mímica de la copla, adicional los gestos del rostro.

Actividad No. 14

Nombre: Los escondidos

Objetivo: Desarrollar la atención, memoria, concentración y los movimientos del cuerpo.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: El jugador se coloca de espalda a los demás y cuenta hasta el número que le fue asignado, los demás se esconden, cuando termina de contar sale a buscarlos. Según los vaya detectando dice: ..... (Menciona el nombre del jugador) detrás de ‘’tal ‘’ lugar (en tal lugar) y toca la base y ese alumno se considera cogido. Los alumnos que tocan la base sin ser cogidos se salvan.

- Se debe utilizar la expresión facial al momento de encontrar a los niños escondidos.

Actividad No. 15

Nombre: Las sillas

Objetivo: Desarrolla el ritmo, memoria, concentración y los movimientos del cuerpo.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Este juego consiste en que se hace un círculo con sillas y los alumnos van corriendo alrededor del círculo y cuando se pare una música o el maestro diga por ejemplo: ¡YA! Todos los niños deben sentarse en las sillas. Según van trascurriendo las repeticiones de este acto, se irá quitando una silla y el alumno que no pueda sentarse, quedará eliminado. En nuestro caso, no contamos con ese número de sillas y para hacer el juego más movido (para trabajar la carrera), se realizará colocando el número de aros repartidos por todo el gimnasio, aprovechando así todo el espacio del que disponemos.

- Se debe utilizar el movimiento del cuerpo al ritmo de la canción.

Actividad No. 16

Nombre: La rayuela

Objetivo: Desarrolla el equilibrio de los movimientos del cuerpo y la concentración.

Tiempo: 10min.

Materiales: rayuela elaborado en cartón prensado

Desarrollo: Siguiendo con los mismos grupos que tenemos hechos del juego anterior, se realizará el juego de "la rayuela". En este caso, se realizarán algunas modificaciones: en primer lugar, Se colocará en primer lugar un aro de partida, deberán salir a la pata coja con una pierna hasta encontrarse con un ladrillo en el recorrido. Este marca el cambio de pierna hasta que lleguen al conjunto de aros que forman la rayuela. La realizarán saltando utilizando de forma alterna un pie y los dos (el juego de la rayuela derecha hasta la fila y dar el relevo al siguiente compañero.

- Se debe utilizar los movimientos de las extremidades superiores e inferiores.

Actividad No. 17

Nombre: Canicas

Objetivo: Desarrolla de la motricidad gruesa

Tiempo: 10min.

Materiales: bolas artesanales, algo para pintar el terreno

Desarrollo: se pinta una raya en el suelo a una distancia de 4- 5 metros aproximadamente se pinta un círculo. Los jugadores para comenzar el juego se sitúan, orden de tirada en el círculo.

Reglas: El chosqui debe ser limpio y no se puede arrastrar la canica.

- Cuando se le da un golpe (chosqui) a la canica de un compañero este debe salir del juego, el jugador que ha sido eliminado si desea jugar debe colocar una canica más para seguir jugando.
- Se pude poner más de una canica por participante, se puede jugar con un bolondro (canica de mayor tamaño)

➢ Se debe utilizar los movimientos de las extremidades superiores. Y luego iniciar con los dedos.

Actividad No. 18

Nombre: Carrera de sacos

Objetivo: Desarrolla la coordinación motriz mediante el salto.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Este juego se suele realizar con varios participantes, que recorre una distancia saltando asía una meta con las piernas introducidas en sacos, que impide dar pasos, se colocan todos los participante en una hilera, cuando se dé la salida éstos han de llegar a la meta dando saltos largos o cortos.

- Se debe utilizar los saltos largos y cortos y luego añadir el salto en su propio eje.

Actividad No. 19

Nombre: El aro

Objetivo: Desarrolla la coordinación ojo mano mediante el juego con las llantas.

Tiempo: 10min.

Materiales: llanta de bicicleta, y pedazo de cartón rectangular.

Desarrollo: El juego consiste en rodar el aro a mucha velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad. Un lugar que tenga cuatro esquinas. Si no lo hay, se dibuja un cuadrado en el suelo.

REGLAS: Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores: -¿Qué hay en la casita que alquilar? -A otro lugar que esta está ocupó En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse

- Se debe realizar los movimientos de los brazos.

Actividad No. 20

Nombre: La carretilla

Objetivo: Incrementar los movimientos del cuerpo y el desarrollo del trabajo en equipo.

Tiempo: 10min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

REGLAS: Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oir la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. ¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices"!

- Se debe utilizar los movimientos alternados de los brazos.

Actividad No. 21

Nombre: El pan quemado

Objetivo: Incrementar la agilidad de las extremidades inferiores.

Tiempo: 10min.

Materiales: Pelota.

Desarrollo: Consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que coordinara el juego, mismo que esconderá el objeto en algún lugar y decir en voz alta.

Se quema, el pan quemado,

Se quema, el pan quemado,

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío, si está lejos del pan,

Caliente, caliente si está cerca.

Gana el que encuentra el pan u objeto escondido.

- Se debe utilizar los gestos del rostro al momento de decir la copla.

Actividad No. 22

Nombre: Avanzadas”

Objetivo: Incrementar la masa muscular en los niños y niñas.

Tiempo: 10 min.

Materiales: Pelotas elaboradas.

Desarrollo: Dividir en grupos de 5, y luego pedir a los infantes que lancen la pelota para que el otro equipo lo atrape y proceda a esconderlo con un compañero, este debe esconder la pelota pequeña dentro de la ropa, en caso de ser descubierto debe otorgar la pelota a otro compañero, pero sin dejarlo caer al suelo, para meter un gol con la mano.

- Se debe utilizar los movimientos de las extremidades superiores.

Actividad No. 23

Nombre: Liguita

Objetivo: Incrementar movimientos gruesos, y precisión en los niños y niñas.

Tiempo: 10 min.

Material: Elástico.

Desarrollo: Se organizan grupos de 3 jugadores, el elástico debe ubicarse en diferentes alturas utilizando al cuerpo, se inicia desde los pies, luego rodillas, cintura, hombros, cuello cabeza y finalmente los brazos, de esta manera hay complejidad en el desarrollo del juego, las participantes deben saltar sobre el elástico.

Si los niños y niñas no cumplen con la serie de saltos establecidos pierde el juego, gana el que realice mejor la secuencia de los saltos sin equivocarse.

- Se debe utilizar los movimientos de los pies y manos.

Actividad No. 24

Nombre: Soguita

Objetivo: Incrementar movimientos gruesos, y precisión en los niños y niñas.

Tiempo: 10 min.

Materiales: Soga.

Desarrollo: Dos niños sujetan la soga de las dos extremidades para hacer la girar mientras el otro grupo se tunan y ordenadamente saltas uno por uno sobre ella.

Se entona la siguiente copla:

Osito, osito date la vuelta,

Osito, osito, mira al cielito,

Osito, osito salta en un piecito,

Osito, Osito vota el pañuelito,

Osito, Osito recoge el pañuelito,

Osito, osito. Sal de ahí.

- Utilizar los movimientos del cuerpo de acuerdo a canción.

Actividad No. 25

Nombre: Las cuatro esquinas

Objetivo: Incrementar el esquema corporal, memoria, atención.

Tiempo: 10 min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:

-¿Qué hay en la casita que alquilar? -A otro lugar que esta está ocupa En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente.

- Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse.
- Se debe utilizar los movimientos de los pies y manos.

Actividad No. 26

Nombre: San Benedito

Objetivo: Incrementar el esquema corporal, memoria, atención.

Tiempo: 10 min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benedito y a otro para "diablito". San Benedito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos.

El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Benedito, San Benedito, me coge el diablito!

San Benedito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benedito.

Actividad No. 27

Nombre: Las ollitas

Objetivo: Incrementar el esquema corporal, memoria, atención.

Tiempo: 10 min.

Materiales: No aplica.

Desarrollo: Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.

A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.

Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

- Se debe utilizar los movimientos de los pies y manos.

Actividad No. 28

Nombre: El juego de las frutas

Objetivo: Incrementar el esquema corporal, atención, memoria, lenguaje verbal.

Tiempo: 10 min.

Materiales: No aplica.

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

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

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

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

- Se debe utilizar los gestos del rostro, mientras cantan en voz elevada la canción.

Actividad No. 29

Nombre: Baile del tomate

Objetivo: Incrementar el ritmo corporal, atención, memoria, lenguaje verbal.

Tiempo: 10 min.

Material: tomates, grabadora y Cd de música

Desarrollo: Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

- Se debe utilizar el movimiento del cuerpo al ritmo de la canción.

Actividad No. 30

Nombre: La rayuela

Objetivo: Desarrolla el equilibrio de los movimientos del cuerpo y la concentración.

Tiempo: 10min.

Materiales: rayuela elaborado en cartón prensado

Desarrollo: Siguiendo con los mismos grupos que tenemos hechos del juego anterior, se realizará el juego de "la rayuela". En este caso, se realizarán algunas modificaciones: en primer lugar, Se colocará en primer lugar un aro de partida, deberán salir a la pata coja con una pierna hasta encontrarse con un ladrillo en el recorrido. Este marca el cambio de pierna hasta que lleguen al conjunto de aros que forman la rayuela. La realizarán saltando utilizando de forma alterna un pie y los dos (el juego de la rayuela derecha hasta la fila y dar el relevo al siguiente compañero.

- Se debe utilizar los movimientos de los pies y manos.

Referencias bibliográficas

- *RODRIGUEZ IAN (2013) Juego donde está el sonajero, la olla, rey de las arenas (https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf).*
- *FARINANGO Rosario (1969) aporte por parte de los padres de familia en los juegos (666 del 46, marinerito, alfonfin colorado).*
- *JAYANA María (1967) aporte familiar (el florón, aserrín aserrrán).*
- *RODRIGUÉZ Claribel, los escondidos, el gato y el ratón (http://www.ilustrados.com/documentos/eb-juegos%20tradicionales.pdf).*
- *TROYA Juan, juegos la rayuela, el patio de mi casa,(https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12360/1/TFG-B.649.pdf)*
- *BERNARDO Ricardo (20011) juego de canicas, carreara de sacos (http://iessidon.com/arce/JUEGOS%20POPULARES.pdf)*
- *Empresa Educativa,(2008) juegos tradicional el aro, la carretilla (https://josechuferreras.files.wordpress.com/2012/05/juegos_andaluces_tradicionales.pdf)*
- *CHUMPI Francisco(2012) juego de avanzadas, el pan quemado(http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/4266/1/UPS-CT002608.pd)*
- *CORDERO Ulises juego de la soguita, liguita o y ollas encantadas (http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/8997/Juegos%20tradicionales.pdf?sequence=1)*
- *RUELAS Bertha, juego las cuatro esquinas (http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf)*

- *GUALPA Vicky Juego de la frutas, las ollitas, San Benedito(http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml)*

CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.01 Recursos

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

6.01.01 Recursos Humanos:

- Docentes de los Centros Infantiles “Luceritos de amor, Mushuc Pacari, Copitos de Nieve”

6.01.02 Recursos Materiales:

- Encuestas
- Copias
- Libros
- Resma de papel bon A4
- Salón del Centro Educativo
- Tríptico
- Transporte
- Refrigerio

6.01.03 Recursos técnicos y tecnológicos:

- Internet
- Computadora
- Impresora
- Flash Memory
- CD
- Cámara fotográfica
- Infocus

6.01.04 Recursos Financieros:

Los recursos que se ha necesitado para la elaboración del proyecto, materiales didácticos, así como también para la fabricación de la guía de actividades lúdicas, sirve para potenciar el lenguaje corporal a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años de edad, dirigido a docentes del Centro Infantil Copitos de Nieve, estos gastos han corrido por parte de la estudiante. Y tiene un presupuesto total de 433.20

6.02. Presupuesto

Tabla 21 Recursos financieros**.**

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	300	0.15	45.00
Alimentación	30	3.00	90.00
Pasajes	30	2.00	60.00
Anillado	3	15	45.00
Empastado	1	60.00	60.00
Flash Memory 8GB	1	10.00	10.00
Cartón prensado	2	1.60	3.20
Lana	8	2.00	16.00
Telas Fieltro	8	5.00	40.00
Pistola	1	5.00	5.00
Silicona	30	0.30	9.00
Imprevistos		50.00	50.00
TOTAL			433.20

Elaborado por: Simbaña Silvia

6.03 Cronograma

Tabla 22 Cronograma de Actividades

MES	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDAD																								
Aprobación del tema	X	X	X	X																				
Delimitación de tema e investigación de campo					X	X	X	X																
CAPÍTULO I								X																
Antecedentes								X																
Macro.								X																
Meso.								X																
Micro.								X																
Justificación																								
Definición de la Matriz “T”								X																
CAPITULO II							X																	
Matriz de análisis de involucrados								X																
CAPITULO III												X												
Árbol de problemas												X												
Árbol de Objetivos													X											
CAPITULO IV													X											

Matriz de análisis de Involucrados												X											
Matriz de análisis de impacto de alternativas												X											
Construcción de Diagrama de Estrategia													X										
CAPITULO V													X										
Propuesta													X										
Antecedentes																X							
Justificación																X							
Objetivos general y específico																X							
Metodología																X							
Encuestas , tabulación											X												
Orientación para el estudio																		X					
Taller																			X				
CAPITULO VI																X							
Presupuesto																X							
Cronograma																		X					
CAPITULO VII																					X		
Conclusión y Recomendaciones																					X		
Bibliografía																						X	
Anexos																						X	

Elaborado por: Silvia Simbaña

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

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

- Mediante del proyecto de investigación, los docentes fueron capacitados para adquirir nuevos conocimientos y así impartir clases innovadoras y creativas.
- Es necesario la implementación de los juegos tradicionales, ya que beneficia el fortalecimiento del esquema corporal del infante.
- Aporta al desarrollo de reglas de juegos, la convivencia armónica con sus compañeros, adquiriendo valores como el respeto, trabajo en equipo, solidaridad entre otros.
- Contribuye al desarrollo motor, cognitivo de los infantes.
- Los padres de familia y docentes deben realizar un trabajo conjunto en las actividades lúdicas, en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

7.02 Recomendaciones

- Utilizar constantemente la guía de juegos tradicionales en el Centro Infantil "Copitos de Nieve", para incrementar el lenguaje corporal de los niños y niñas de 3 años de edad.

- Capacitar constantemente al personal docente para que permitan brindar una educación con calidad y calidez.
- Dotar a la comunidad educativa de materiales didácticos innovadores y creativos que afirmen el desarrollo integral de los niños y niñas, complementando con el uso de la guía de actividades lúdicas para potenciar la enseñanza y aprendizaje del lenguaje corporal.
- Ejecutar el juego tradicional para incrementar las capacidades cognitivas, la habilidad motriz que además sirve como terapia en los niños y niñas con conductas agresivas.
- Utilizar el juego como herramienta esencial en el aprendizaje de los infantes. Para obtener un aprendizaje de calidad.
- Rescatar los juegos tradicionales para trasmitir las costumbres y tradiciones de cada pueblo, a su vez ayudar al desarrollo motor desde la primera infancia.

7.03 Referencias bibliográficas

- *Patricia Stokoe (2015) que es lenguaje corporal (https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2837/1/TFG-L153.pdf)*

- *Zapata, 1990 Definición del juego (http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf)*
- *Torbert y Schnieder, 1986 Definición del juego (http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf)*
- *Revista vinculado : 2009 definición juego (file:///C:/Users/Mega%20Impresoras/Downloads/historia_y_evolucion_del_juego.pdf)*
- *libro de la educación inicial, 22: 2008 historia del juego (http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf(ojo)*
- *MEJÍA Eloy: 2009 historia del juego*
- *(http://www.sport.ifcs.ufrj.br/recorde/pdf/recordeV2N2_2009_15.pdf)*
- *Derechos de los niños (http://www.unicef.org/ecuador/booklet_derechos_bis.pdf)*
- *Ley Orgánica de Educación Intercultural (http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/reglamento-loei-texto.html)*
- *Buestan José:2010 el juego en el ecuador (http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf)*

- ***Bibliográficas***

- *http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.com/2010/12/implementacion-de-estrategias-ludico.html*
- *http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf*
- *http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/339676-actividades-ludicas-al-realizar-tareas/*
- *: http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial2.shtml#ixzz4S6zw2Iuv*
- *Alfonso García, Josué Llull: 2009 Que es el juego (http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf).*
- *Pere Lavega Burgués: 2000 El juego (https://books.google.es/books?id=j8ryqyXJ-VwC&dq=Que+es+el+juego+juegos&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s)*
- *Ricardo Baquero:1997 teoría del juego según Vogotsky (http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JP-17YHV2W-14J7/art%C3%ADculo.pdf)*
- *Pérez Cristina: 2010 características del juego(http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf)*
- *Domínguez Claudia (2015: 15) la actividad lúdica()*

- *Pacchoco Guadalupe lenguaje Corporal (file:///C:/Users/Mega%20Impresoras/Desktop/expresion_corporal_nivel_inicial.pdf).*

Anexos

Anexo 1 Primera encuesta realizada a los docentes

Encuesta.

Objetivo General.

Conocer el nivel de conocimiento en cuanto al desarrollo del esquema corporal.

1. En las actividades diarias ha observado que los niños y niñas tienen dificultad al realizar movimientos gruesos.

Si ☐ no ☐

2. ¿Durante el juego, usted ha observado que los niños y niñas pierden el equilibrio y se caen constantemente?

Si ☐ no ☐

3. ¿Según su criterio, durante el periodo escolar los niños y niñas han logrado una buena lateralidad?

Si ☐ no ☐

4. ¿Cree usted que la aplicación de una sola actividad específica de juego es suficiente para el desarrollo motor?

1. Si no

5. ¿Cree usted que es necesario contar con diferentes alternativas de juego para Fortalecer el esquema corporal?

si ☐ no ☐

6. ¿Considera usted que es necesario implementar alternativas de juego, como la tradicional para el desarrollo del lenguaje corporal?.

si ☐ no ☐

7. ¿De los siguientes juegos cuales son los que usted más pone en práctica?

Juegos rincón de gimnasia ☐

Juegos en columpios ☐

Gallinita ciega ☐

8. ¿Considera usted que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramienta pedagógica?

si ☐ no ☐

9. ¿La institución cuenta con un recurso pedagógico en beneficio del esquema corporal?

si	no
☐	☐

10. ¿Cree usted que los juegos tradicionales incrementa el desarrollo de la motricidad gruesa y fina?

si	no
☐	☐

Anexo 2 Invitación a la socialización

Elaborado por: Simbaña Silvia

Anexo 3 Diapositivas de la socialización

Elaborado por: Simbaña Silvia

Tutor: MSc. Pablo Esparza

Elaborado por: Simbaña Silvia

Tutor: MSc. Pablo Esparza

Anexo 4 Fotos de la Socialización

Elaborado por: *Simbaña Silvia*

Elaborado por: *Simbaña Silvia*

Elaborado por: *Simbaña Silvia*

Elaborado por: Simbaña Silvia

Elaborado por: Simbaña Silvia

Anexo 5 *Registro de asistencia a la socialización*

MIES | Ministerio de Inclusión Económica y Social — ecuador ama la vida

DATOS DOCENTE

CIBV: ……COPITOS DE NIEVE…..

Nº	APELLIDOS NOMBRES	N.C.I	FIRMA
1	Mercy Guadalupe Hoyos Ochoa	1105394793	[firma]
2	Paola Maribel Borja Mideros	171041613-0	[firma]
3	Zeidy Nichol Quilumbaquin Pilco	172505575-8	[firma]
4	María Quilumba Simbaña	1721355269	[firma]
5	Mónica Tatiana Samueza Guañuna	171823836-1	[firma]
6	Maria Belen Vasquez Collaguazo	1722465364	[firma]
7	Naraza Rueda Aguirre	100259009-7	[firma]
8	SIMBAÑA JAYANA EVELYN DE LOS ANGELES	172619733-6	[firma]
9	SIMBAÑA SAMUEZA LUZ MARIA	171231471-3	[firma]
10	Simbaña Martínez Grace Natalia	172619367-3	[firma]
11	TIRON GRANDA JONIA BEATRIZ	171488938 1	[firma]
12	Castillo Valdéz Jhoselin Pamela	172515183-9	[firma]
13	Pilco Tzramuel Mery Elizabeth	172459240-5	[firma]
14	Paloguachay Córdova Graciela Dominza	172509615-8	[firma]
15	Hidalgo Meza Fanny Milena	1725331209	Milena Hidalgo
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			

Observación:……

……

COODINADORA DEL CIBV

Anexo 5 Encuesta evaluativa luego de la socialización del tema

ENCUESTA

LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

CARRERA: Desarrollo del Talento Infantil.

JORNADA: Nocturna.

OBJETIVO:

Incrementar el nivel de conocimiento en cuanto al desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de edad mediante los juegos tradicionales.

INDICACIONES

Lea con atención las siguientes preguntas y marque con una (X) en las alternativas que crea conveniente.

1.- ¿Cree usted que al ejecutar los juegos tradicionales, el infante incremente la agilidad corporal?

Si ☐ No ☐

2.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales permite que los niños y niñas adquieran valores culturales?

Si ☐ No ☐

3.- ¿De su punto de vista respecto a la socialización sobre la capacitación de los juegos tradicionales?

Si ☐ No ☐

4.- ¿Cree usted la guía de actividades puede ser aplicable y funcional en el desarrollo se los niños y niñas?

Si ☐ No ☐

5.- ¿De los juegos demostrados cuál es el más novedoso e innovador?

Rayuela ☐ Bolas ☐ Avanzadas ☐

Anexo 6 Certificado de Socialización

MIES | Ministerio de Inclusión Económica y Social

ecuador ama la vida

"CIBV COPITOS DE NIEVE"

Quito 30 de Agosto de 2017

CERTIFICACIÓN

Yo Elsa Teresa Chushig Vásquez con cédula de identidad N° 171731246-4 Coordinadora del CIBV, certifico que la Señora Simbaña Jayana Silvia Mariela con cédula identidad N° 172146563-9, realizó el día miércoles 30 de Agosto del 2017 , a las 15h00 pm a 16h00 pm, la socialización a los Docentes del Centro Infantil del Buen Vivir Copitos de Nieve con el tema Potenciar el Lenguaje Corporal Mediante Juegos Tradicionales en Niños y Niñas de 3 años de edad.

Pudiendo el interesado hacer uso del presente certificado como a bien tuviere a sus intereses.

Atentamente.

Lcda. Elsa Chushig
COORDINADORA DEL CIBV
COPITOS DE NIEVE

Dirección: Oyacoto 4 de Octubre **Parroquia:** Calderón **Teléfono**: 2839-291

Anexo 7 Certificado Urkund

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: simbaña silvia urkum.pdf (D30373263)
Submitted: 2017-09-05 01:09:00
Submitted By: pablo.esparza@cordillera.edu.ec
Significance: 4 %

Sources included in the report:

4.JUEGOS AUTOCTONOS ECUADOR.pdf (D11638335)
TESIS MAESTRANTE FIGUEROA MONICA.docx (D19054247)
TESIS TERMINADA CALIXTO.docx (D14866498)
Marcelo Sailema.docx (D12574176)
TESIS ARIAS MOROCHO SILVIA YOLANDA.docx (D21325247)
PROYECTO DE ORTEGA Y TROYA.docx (D13894391)
https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12360/1/TFG-B.649.pdf
http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf

Instances where selected sources appear:

19