



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022”

Trabajo de Titulación para optar al título de
“Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial”

Autor:

Apo Rosero, Evelyn Patricia

Tutor:

Mgs. Dina Lucía, Chicaiza Sinchi.

Riobamba, Ecuador. 2022

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Evelyn Patricia Apo Rosero, con cédula de ciudadanía 1805020631, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **Los Juegos Tradicionales como Metodología de Aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022**”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 08 de Julio de 2022.



Evelyn Patricia Apo Rosero

C.I: 1805020631

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Dina Lucía Chicaiza Sinchi catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DR. LEONIDAS GARCÍA ORTIZ” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO 2022”**, bajo la autoría de Evelyn Patricia Apo Rosero ; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 08 días del mes de julio de 2022.



Firmado electrónicamente por:

**DINA LUCIA
CHICAIZA**

Mgs. Dina Lucía Chicaiza Sinchi

C.I: 0602374258

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DR. LEONIDAS GARCÍA ORTIZ” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO 2022” por Evelyn Patricia Apo Rosero, con cédula de identidad número 1805020631, bajo la tutoría de Mg. Dina Lucía Chicaiza Sinchi; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a 16 de Agosto de 2022

Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz



Firmado electrónicamente por:
**LUIS FERNANDO
ALVEAR ORTIZ**

Miembro del Tribunal de Grado

PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora



Firmado electrónicamente por:
**TANNIA ALEXANDRA
CASANOVA ZAMORA**

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo



Firmado electrónicamente por:
**DOLORES BERTHILA
GAVILANES CAPELO**



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Apo Rosero Evelyn Patricia** con CC: **1805020631**, estudiante de la Carrera **Educación Inicial**, Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "La Lúdica para el desarrollo de la Percepción Visual en niños de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial "La Primavera" de la ciudad de Riobamba, periodo 2022", cumple con el **8 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 03 de agosto de 2022

 Firmado electrónicamente por:
DINA LUCIA
CHICALZA
Mgs. Dina Lucia Chicalza sinche.
TUTORA

DEDICATORIA

Este presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios ya que sin el nada de esto hubiese sido posible, a mi madre pues sin el apoyo de ella no lo hubiera logrado.

A mi abuelita Luz María quien es mi gran motivación a pesar de que no me acompañe físicamente, a mi abuelito, tíos y tías por haberme forjado a lo largo del camino.

A quienes me han brindado su apoyo incondicional en todo momento compartiendo risas y lágrimas durante este proceso, para alcanzar la meta planteada.

Evelyn Patricia Apo Rosero.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por permitirme cumplir una meta más en la vida.

Un profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme dado la oportunidad de educarme dentro de sus aulas, de tal forma a cada uno/a de mis docentes que han sido guías fundamentales en todo este proceso, por la gran empatía que han tenido cada uno de ellos siendo nuestros segundos padres y dándonos sus buenos consejos.

A mis padres por haberme enseñado a valorar todo lo que tengo, por haber creído en mí y por su esfuerzo.

A mis compañeras de clase por todos los momentos compartidos.

Evelyn Patricia Apo Rosero.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	1
DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	1
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	2
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	3
CERTIFICACIÓN.....	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO	6
ÍNDICE GENERAL	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	10
ÍNDICE DE FIGURAS	11
RESUMEN	12
ABSTRACT	13
CAPITULO I.....	14
1.1 INTRODUCCION.	14
1.2 Antecedentes	15
1.3 Formulación del Problema	16
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo General.....	17
1.4.2 Objetivos Específicos	17
1.5 Justificación.....	17
CAPÍTULO II.	19
2. MARCO TEÓRICO.	19
2.1 El juego	19
2.1.1 Definición del juego	19
2.1.2 Importancia.....	20
2.1.3 Tipos de juegos.....	20
2.1.4 Clasificación de los juegos	21
2.1.5 Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla:	21
2.2 Los juegos tradicionales	22
2.2.1 Definición de los juegos tradicionales.....	22

2.2.2	Tipos de juegos tradicionales	23
2.3	Metodología	25
2.3.1	Definición	25
2.3.2	Metodología del aprendizaje	25
2.3.3	Tipos de Metodologías del Aprendizaje	26
2.4	Aprendizaje	26
2.4.1	Definición de Aprendizaje	26
2.4.2	Tipos de aprendizaje	27
2.4.3	Aprendizaje significativo	27
2.4.4	Características del aprendizaje significativo	28
2.4.5	Principios del aprendizaje significativo	28
2.4.6	Aprendizaje en la infancia	29
2.4.7	Importancia del aprendizaje en la primera infancia	29
2.5	Educación inicial en el Ecuador	30
2.5.1	Estructura curricular	30
2.5.2	Ejes de desarrollo y aprendizaje	31
2.5.3	Niveles en la educación inicial	32
CAPÍTULO III.		34
3.	METODOLOGIA	34
3.1	Tipo de Investigación	34
3.1.1	Diagnóstica	34
3.1.2	Descriptiva	34
3.1.3	Correlacional	34
3.2	Diseño de Investigación	34
3.2.1	Investigación no experimental	34
3.3	Enfoque de la investigación	34
3.4	Técnicas e Instrumentos de recolección de Datos	34
3.4.1	Técnica	34
3.4.2	Instrumento	35
3.5	Población de estudio y tamaño de muestra	35
3.5.1	Población	35
3.5.2	Muestra	35
3.6	Métodos de análisis, y procesamiento de datos	35

3.6.1	Plan de recolección de la información.....	35
3.6.2	Procedimiento para la recolección de datos.	36
3.6.3	Análisis de resultados	36
CAPÍTULO IV.....		37
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	37
4.1	Análisis e interpretación de la Ficha de Observación	37
4.1.1	Observación a los estudiantes.....	37
CAPÍTULO V.		42
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	42
5.1	CONCLUSIONES	42
5.2	RECOMENDACIONES	42
BIBLIOGRAFÍA		43
ANEXOS		45

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Población	36
Tabla 2 Recolección de información	37
Tabla 3 Participa con seguridad en los juegos tradicionales.	38
Tabla 4 Al participar y expresarse el niño respeta el turno.	40
Tabla 5 Escucha las indicaciones y posteriormente las ejecuta.....	41
Tabla 6 Pide ayuda cuando la necesita.	42
Tabla 7 A través de los juegos se relaciona con los demás.	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Participa con seguridad en los juegos tradicionales	38
Figura 2 Al momento de participar y expresarse el niño respeta su turno.	39
Figura 3 El niño primero escucha las indicaciones del juego y posteriormente las ejecuta.....	40
Figura 4 Pide ayuda el niño cuando la necesita.....	41
Figura 5 El niño a través de los juegos se relaciona con los demás participantes.....	42

RESUMEN

En el siguiente trabajo de investigación denominada “Los juegos tradicionales como una metodología de aprendizaje en los niños de 4 años, ha sido realizado en la Escuela de Educación Básica Dr. “Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba. El propósito principal fue determinar el problema ¿De qué manera incide los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años? para lo cual se planteó como objetivo Analizar la influencia de los juegos tradicionales, al ser utilizados como metodología de enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 años. Para fundamentar se han revisado varios teóricos como. Romero & Gómez (2008) quien nos dice que “el juego se caracteriza por ser libre, voluntario y espontáneo, tiene un fin en sí mismo, es innato, es una actividad propia de la infancia, favorece el proceso de socialización, permite al niño coger seguridad en sí mismo, y tiene una función integradora entre otras”. Para ejecutar esta investigación se obtuvo una muestra de veinte niñas y niños de inicial 2, en este proceso el enfoque de la metodología fue de carácter cualitativo, el diseño de la investigación utilizada es de un carácter no experimental puesto que no se manipulara ninguna de las variables, se ha utilizado un tipo de investigación diagnóstica pues se busca identificar como intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje los juegos tradicionales, descriptiva, debido a que se utiliza para describir la realidad en la que se está trabajando y correlacional, porque se procura responder a las preguntas asociadas a las variables mediante población. La técnica utilizada fue la de observación directa el instrumento fue la ficha de observación misma que permitió la recolección de datos necesarios, la misma que facilitó la realización de las gráficas y cuadros estadísticos, se utilizó una tabla con indicadores donde obtuvieron los resultados que fueron tratados estadísticamente. Al término de la investigación se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales siguen siendo esenciales en la vida de los niños puesto que les ayuda a desarrollar sus diversas áreas incluyendo la motricidad gruesa y fina, por ende, es práctico que se utilice constantemente ya que será más fácil que fortalezca las habilidades básicas motrices y ayude en su desarrollo integral.

Palabras claves: Juegos, Tradicionales, Estrategia, Metodología.

Abstract

In the following research work called "Traditional games as a learning methodology in 4-year-old children, it has been carried out at the Dr. "Leónidas García Ortiz" School of Basic Education in Riobamba city. The main purpose was to determine the problem: ¿How does traditional games affect learning methodology in 4-year-old? children for which the objective was to analyze the influence of traditional games, when used as a teaching-learning methodology in 4-year-old children. To substantiate several theorists have been reviewed as. Romero & Gómez (2008) who tell us that "the game is characterized by being free, voluntary and spontaneous, it has an end in itself, it is innate, it is an activity typical of childhood, it favors the socialization process, it allows the child to gain self-confidence, and it has an integrating function among others". To carry out this research, a sample of twenty girls and boys of initial 2 was obtained, in this process the approach of the methodology was of a qualitative nature, the design of the research used is of a non-experimental nature since none of the variables were manipulated. variables, a type of diagnostic research has been used as it seeks to identify how traditional games intervene in the teaching-learning process, descriptive, because it is used to describe the reality in which it is working and correlational, because it seeks to answer to the questions associated with the variables through population. The technique used was direct observation, the instrument was the same observation sheet that allowed the collection of necessary data, the same that facilitated the realization of graphs and statistical tables, a table with indicators was used where they obtained the results that were treated. statistically. At the end of the investigation, it was concluded that traditional games are still essential in the lives of children since they help them develop their various areas including gross and fine motor skills, therefore, it is practical that they be used constantly since it will be easier to strengthen basic motor skills and help in their comprehensive development.

Keywords: Games, Traditional, Strategy, Methodology.



Firmado electrónicamente por:
**ALEXANDER
PEREZ**

Reviewed by:
Lcdo. Alexander Pérez Herrero
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 1757815798

CAPITULO I

1.1 INTRODUCCION.

Los juegos tradicionales son considerados como una fuente de transferencia de conocimientos y culturas de otros tiempos, la práctica constante de estos juegos dentro o fuera de las instituciones está considerada como independencia infantil que ayuda al desarrollo de las habilidades y capacidades motoras mediante el juego activo y participativo entre las niñas y niños, teniendo grandes beneficios para los mismos.

Al hablar sobre juegos tradicionales, este hace referencia aquellas actividades lúdicas que guardan tradición a lo largo del tiempo mismas que han sido transmitidas de generación tras generación por las familias y guardan relación con el contexto cultural en el que se practicaban, este tipo de juegos están ligados a la historia y tradición de un lugar en específico en la historia del ser humano, existe una gran diversidad de juegos tradicionales los cuales por lo general son propios de cada cultura y hacen referencia al contexto socio cultural de cada región.

Los juegos tradicionales pueden desarrollarse de manera individual y colectiva con o sin juguetes los mismos, que suelen hacer alusión a la época en la que fueron creados; es aquí en donde se tendrá en cuenta que no todos los juegos son aptos para las diferentes etapas de desarrollo niños y niñas.

En la actualidad las practicas lúdicas de los niños están relacionadas en su mayoría con la tecnología, debido a los diversos acontecimientos que se ha presentado, mismas que han encargado de dejar a un lado a los juegos tradicionales como tal, es por ello que es importante revivir estas actividades ya que estas tienen múltiples beneficios para los niños, ayudan a mejorar la autonomía permitiéndoles reconocerse a sí mismos como seres únicos e irrepetibles, mejorando su capacidad psicomotriz, cognitiva entre otras.

Dentro del contexto escolar se puede encontrar diversas metodologías mismas que podrán ser utilizadas para el aprendizaje de los niños dentro del área de inicial, a esta edad la coordinación motriz es muy notable por ende es importante utilizar actividades que conlleven al juego siendo una clave esencial para el desarrollo de los niños.

Los docentes serán la guía dentro o fuera del aula de clases, teniendo en cuenta que las actividades a utilizarse como estrategias deben estar ligados a las diversas actividades al aire libre y a su tradición, siendo esta una herramienta importante haciendo de los juegos tradicionales sean una metodología de enseñanza aprendizaje donde se permitirá a los niños educarse mientras juegan a aprender la historia, su cultura y mejorando a la vez sus múltiples inteligencias que poseen.

Al mismo tiempo se debe tener en cuenta que mediante la utilización de una buena metodología de aprendizaje basada en los juegos tradicionales amplia el entendimiento

de los estudiantes, haciendo que el conocimiento adquirido sea más placentero y significativo, el cual perdure en el niño a lo largo de su vida.

El juego facilita a que el aprendizaje sea fácil y divertido en donde los niños trabajaran una manera libre y no obligada solo con el hecho de acatar las diferentes instrucciones que se presenten en cada juego, beneficiando también al desarrollo de las diversas áreas de la psicomotricidad, basándose en el respeto por la cultura, mientras se fortalecen los valores manteniendo vivos los juegos tradicionales en cada cultura.

El siguiente trabajo de investigación está compuesto por diferentes contenidos, mismo que se detallan a continuación

Capítulo I. Planteamiento del Problema: Se detalla el planteamiento del problema en el cual se identifican las causas que originan el problema objetivo tanto general Y específicos de la investigación, posteriormente la formulación del problema de los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje, la justificación y objetivos.

Capítulo II. Marco teórico: En este capítulo se encuentra el desarrollo de la variable independiente y la variable dependiente.

Capítulo III. Metodología: En este capítulo se encuentra la modalidad, el tipo el diseño de la investigación, además la población, muestra, la técnica y el instrumento de la recolección de datos con la que se trabajó.

Capítulo IV. Resultados y Discusión: Se indica la información estadística de la observación realizada a los estudiantes, así como también el análisis e interpretación de datos mediante cuadros y pasteles.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones: Se lleva a cabo las conclusiones y recomendaciones, donde se comprueba que los objetivos específicos y se brindan las recomendaciones necesarias para atender las dificultades encontradas en el proceso investigativo.

1.2 Antecedentes

Los juegos tradicionales son propios de un lugar, país o región, a través de su práctica estas ayudan a reconocer sus raíces y tradiciones, son fáciles de utilizar puesto que se necesita el cuerpo como instrumento o recursos de la naturaleza para su práctica, sin la necesidad de utilizar material tecnológico para su empleo, haciendo que estas sean un principio de difusión de conocimientos a los niños, suelen ser utilizados de manera grupal o individual.

A nivel mundial, la educación juega un papel fundamental para el progreso humano y su desarrollo, niños y niñas los mismos que tienen derecho a la educación ya que dentro de esta adquieren habilidades y capacidades esenciales, propias de una educación de calidad, favoreciendo el pleno desarrollo de la personalidad humana, siendo la educación inicial la base fundamental del desarrollo del aprendizaje del niño, sin embargo existen varios

vacíos en su aprendizaje mismos que son generados en esta etapa temprana del niño, los cuales son causados en su mayoría por la mala práctica docente y las caducadas metodologías de enseñanza aprendizaje en el contexto escolar.

En Latinoamérica la educación inicial y básica ha tenido varios desfases y problemas con respecto al uso de estrategias metodológicas no vigentes o erróneas las cuales provocan que el nivel de aprendizaje en niños en edades tempranas sea deficiente por ende al llegar a grados superiores de educación la mayoría de docentes se encuentra con niños con pocas capacidades y con nulos aprendizajes significativos

En Ecuador la educación inicial es un derecho fundamental que el gobierno promueve en los primeros años de vida siendo esta la etapa más trascendental en su aprendizaje, sin embargo existen varios fallos en el sistema educativo y en las distintas metodologías de aprendizaje utilizadas dentro de la educación inicial, ya sean causadas por la baja información o actualización de los docentes o por el poco o nulo interés del sistema educativo, en esta etapa en la que los niños aprenden a través del juego, mismos que generan conexiones neuronales a través de actividades físicas que les permita complementar su aprendizaje, es aquí donde entra la práctica de los juegos tradicionales usada como metodología de enseñanza aprendizaje, sin embargo en la actualidad estas actividades han ido en continua extinción ya que la tecnología ha ido ganando un gran espacio dentro de la forma de divertirse de los niños dejando a un lado los juegos al aire libre, los juegos de palmas, las escondidas en fin los juegos tradicionales .

En la ciudad de Riobamba en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” se ha detectado que los niños y niñas necesitan un aprendizaje basado en el juego como una estrategia metodológica, debido a que es aquí donde los niños necesitan incrementar su expresión corporal, así como también la motricidad gruesa y fina, mejorando sus niveles de inteligencia.

El problema en la institución radica en que los niños y niñas no están muy relacionados con los juegos y la exploración al medio ambiente, ya que en estos dos últimos años una pandemia ha cambiado el estilo de vida de las personas, puesto que se ha trabajado por un largo periodo desde casa y en cuanto al retorno a la institución han sido mediante varias medidas de seguridad para el bienestar de los mismos, haciendo que los alumnos no se encuentren familiarizados con el entorno en su totalidad, por tanto debido al temor, desconocimiento o falta de iniciativa por parte de las docentes de la institución del área de inicial, para implementar estas actividades como una herramienta de diversión, recreación y sobre todo entretenimiento que a la vez provoquen el enriquecimiento en conocimiento de los infantes, además del trabajo en equipo, el compañerismo, creatividad e imaginación.

1.3 Formulación del Problema

¿De qué manera incide los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la escuela de educación básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, de la ciudad de Riobamba de la Provincia de Chimborazo?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Analizar la influencia de los juegos tradicionales, al ser utilizados como metodología de enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 años de edad, en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, de la ciudad de Riobamba, periodo 2022.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Determinar los juegos tradicionales del país mediante una sustentación bibliográfica que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Identificar los juegos tradicionales utilizados como estrategias metodológicas mediante una ficha de observación, que facilite la recolección de datos necesarios para detectar dificultades en el proceso de enseñanza -aprendizaje.
- Presentar variaciones en juegos tradicionales mediante una bitácora en los diferentes ámbitos de estudio que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 4 años de edad.

1.5 Justificación

Esta propuesta es de suma importancia en el presente trabajo de investigación se refiere al problema que tiene los niños de la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, y el impacto de los juegos tradicionales como una metodología de enseñanza-aprendizaje mismo que permite el desarrollo de los niños y mejora su motricidad.

El impacto de esta propuesta es generar un aporte significativo en los diversos juegos tradicionales como una estrategia que beneficie al desarrollo de los alumnos además contribuye de forma positiva que los docentes rescaten estas actividades y lo empleen como estrategias para el mejoramiento de las habilidades de los estudiantes.

Los juegos tradicionales con el pasar del tiempo se han ido perdiendo, puesto que el planeta se encuentra en una constante evolución de tecnología, haciendo que las tradiciones propias de nuestros orígenes se vayan desapareciendo y que mejor rescatar estos juegos a través de las nuevas generaciones.

Como es de conocimiento el juego es una de las estrategias más manipuladas para promover el desarrollo de los niños y niñas, impulsando su potencial psicomotor, los juegos tradicionales ayudan a crear un mundo de fantasía al momento de trasladarnos a otras épocas y conocer sus costumbres.

El presente trabajo pretende concientizar lo útil y beneficiosos que llegan hacer este tipo de actividades dentro del ámbito educativo, puesto que se encuentran con una gran cantidad de estrategias metodológicas que suelen ser utilizadas para la enseñanza aprendizaje de los alumnos, para su desarrollo psicomotor, sin embargo, al hablar de la

educación inicial en donde los niños se encuentran en una etapa de aprendizaje esencial y clave para su desarrollo generando aprendizajes a través del juego, la mayoría ha teniendo un aprendizaje 100% lúdico, siendo aquí en donde se procura incorporar los juegos tradicionales como una herramienta que beneficie al desarrollo de los estudiantes, haciendo que eleve su motivación e interés.

Además, se considera factible que los docentes en esta etapa de aprendizaje utilicen estas actividades como estrategias de transmisión de información para adquirir más capacidades psicomotrices como una metodología de enseñanza aprendizaje que permita a los niños educarse mientras juegan a aprender la historia de su cultura y mejorando sus múltiples inteligencias.

Con la utilización de los diversos juegos tradicionales lograrán que los 20 beneficiarios directos de la Escuela de Educación Básica Dr. “Leónidas García Ortiz” obtenga un mejor nivel de desarrollo, tanto en el área física, social, emocional e intelectual. Considerándose así viable la utilización de los juegos tradicionales como una estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1 El juego

2.1.1 Definición del juego

Según varios autores el juego es considerado una actividad de carácter universal, ya que ha estado presente en el desarrollo de la historia la humanidad se ha reflejado también en todas las sociedades, a lo largo de la vida del hombre se han encontrado pruebas como restos arqueológicos y diferentes hallazgos que muestran la evidencia de esta práctica desde hace miles de años.

El juego es una actividad la cual se puede realizar de manera simbólica o con la utilización de un instrumento extra al cual es conocido como un juguete, mismo que han evolucionado a lo largo del tiempo, existiendo en la actualidad miles de variaciones tanto de juegos como de juguetes o instrumentos que generan la actividad, al igual que sus características las cuales han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado.

A lo largo de la historia han surgido muchas definiciones y conceptualizaciones del juego, sin embargo, cada autor toma diferentes referencias para explicar el término, es por ello por lo que no existe una definición unitaria del concepto de juego.

Dentro de los distintos conceptos uno de los más completos se puede afirmar que es el siguiente, según (Aprendisaje, 2017)“ El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.”

Es importante lo que menciona este autor y estando de acuerdo con el pues la actividad del juego es reconocida sin necesidad de experiencia por los niños y niñas se relacionan con facilidad y sobre todo les brindan grandes beneficios para su progreso.

A lo largo de la historia al juego se le han atribuido varios sinónimos uno de ellos dentro del ámbito de aprendizaje es la palabra lúdico misma que la pueden definir como un adjetivo que puede calificar todo lo que se relaciona con el juego y el jugar, dicha palabra esta derivada de su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

El juego es una actividad indispensable en la vida del ser humano en especial en el niño y más en las instituciones educativas dentro del área de inicial, son particularmente necesarias, puesto que favorecen a la expresión de su imaginación y libertad, para crecer de manera individual y social, según el juego que se realice se encontrara sujeto a reglas, mismas que irán variando según la edad de los

participantes, si son niños dichas normas serán adaptadas para su alcance de ser el caso de un adulto tendrán un poco más de dificultad, deberán tener en cuenta que las medidas deben ser aceptadas con libertad ya que su finalidad es evadir la rutina y las preocupaciones habituales en caso de personas adultas, la diversión y desarrollo en el caso de estudiantes.

2.1.2 Importancia

El juego es considerado una práctica muy importante en todo el contexto del desarrollo del ser humano desde sus primeras etapas y a lo largo de su vida, los beneficios de estas actividades pueden llegar a ser múltiples, ya sea en el aspecto de la salud, aprendizaje del desarrollo social, desarrollo cognitivo, desarrollo físico e intelectual del hombre. Dentro de las características más importantes que desarrolla la práctica del juego encontramos las siguientes:

- **El juego y la práctica lúdica** tienen un rol importante en el desarrollo intelectual-cognitivo, a través de su práctica se fomentan la observación, las capacidades lógicas del niño, mejorando su atención, fantasía e imaginación, su iniciativa, investigación científica, los conocimientos, habilidades, hábitos y el potencial creador.
- **Dentro del volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal.
- **En el afectivo-motivacional** se genera el compañerismo, el interés, el placer por la actividad, el colectivismo, el trabajo grupal, el espíritu de solidaridad, se aprende el dar y recibir ayuda, el juego es en una vía para estimular y fomentarla creatividad, además de la asimilación de los conocimientos técnicos y satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo. (Perez, 2021)

2.1.3 Tipos de juegos

Existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar

- **Los juegos de actitudes;** los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos, este tipo de juego se considera una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa
- **Los juegos sociales,** que son juegos que permiten a los niños a desarrollar su capacidad de relación y de interacción con otros miembros de igual jerarquía y

edad emocional e intelectual que ellos, estos tipos de juegos permiten al niño encajar en el entorno, aprendiendo a respetar las reglas y conocer las emociones de los demás

- **Los juegos de dramatización** son juegos que tratan de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos, periten jugar con las imaginaciones y la fantasía de lo que el niño quiere o anhela ser (Ruiz Juan, 2018).

2.1.4 Clasificación de los juegos

Según los distintos autores la clasificación de los juegos puede variar es por ello que existen diferentes criterios por los que se crea una clasificación del juego, Algunas de las distintas clasificaciones, se basan en los siguientes aspectos:

- La capacidad que se desarrolla.
- La dimensión social.

2.1.5 Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla:

En esta subcategoría se pueden apreciar cuatro juegos diferentes que facilitan al progreso de los estudiantes en el desarrollo de sus diversas capacidades, en su infancia siendo las siguientes:

- **Juego psicomotor:** la siguiente clasificación del juego psicomotor ayuda a expresar la relación entre los procesos psíquico y motor, del niño a la par que desarrolla la capacidad motora a través de la actividad física y la acción corporal, dentro de esta subcategoría se diferencian los juegos siguientes
 - **Juegos sensoriales y perceptivos:** este tipo de juegos favorecen la discriminación sensorial en el niño y ayudan a actuar como un elemento fundamental de conocimiento.
 - **Juegos motores:** este tipo de juego como su nombre lo dice ayuda a desarrollar el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal, mejorando de forma completa la capacidad motora. (Perez, 2021)
- **Juego cognitivo:** Este juego ayuda a desarrollar las capacidades intelectuales y el nivel cognitivo y la creación de conexiones neuronales, dentro de estos juegos encontramos los siguientes.
 - **Juegos de manipulación y construcción:** estas actividades potencian la creatividad, la atención y también la concentración.
 - **Juegos de experimentación:** este tipo de juegos ayudan a mejorar la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.

- **Juegos de atención y memoria:** este tipo de actividades ayudan a fomentar la observación y la concentración.
 - **Juegos lingüísticos:** estos juegos fortalecen la capacidad de comunicación, la expresión verbal y ayudan a aumentar el vocabulario y mejorar el léxico de los niños.
 - **Juegos imaginativos:** este tipo de actividad ayuda a desarrollar la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.
- **Juego social:** este juego se trabaja en grupo y ayuda en las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización, dentro de este tipo de juegos encontramos los siguientes.
 - **Juegos simbólicos:** este tipo de juegos consisten en simular situaciones reales o ficticias también objetos y personajes (que no están presentes en el momento de juego).
 - **Juegos de reglas:** son los tipos de juego constan de una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
 - **Juegos cooperativos:** estos juegos son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.
- **Juego afectivo:** El juego afectivo se implica en todo tipo de emociones, que ayudan a desarrollar sentimientos, el nivel de afecto y desarrollar el autoconcepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos. (Ruiz Juan, 2018)
- **Juegos de rol o dramáticos:** facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
- **Juegos de autoestima:** mejoran la percepción y la valoración personal.

2.2 Los juegos tradicionales

2.2.1 Definición de los juegos tradicionales

Según (Rodríguez, 2021) “Los juegos tradicionales son aquellas actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros”

Como nos da a entender Rodríguez sobre este tipo de actividades les permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región, haciendo que de esta forma puedan contribuir a la preservación de la cultura de un país y de sus tradiciones, de igual manera este tipo de juegos son una fuente de transmisión de

conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas, su práctica constante dentro de la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras que ayudan a promover el juego activo y participativo entre los niños.

El objetivo de este tipo de juegos puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamentan en la interacción de dos o más jugadores y sus reglas son básicamente sencillas. Son actividades realizadas por los niños por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden cuándo, dónde y cómo jugar.

Entre los distintos juegos y actividades tradicionales, están las que utilizan juguetes o instrumentos conocidos como, la perinola, el yoyo, el trompo, carrera de sacos, saltar la soga o cuerda, el palo encebado, sin embargo, también encontramos las actividades típicas que no emplean objetos son el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas.

2.2.2 Tipos de juegos tradicionales

- **La Rayuela:** En este juego será necesario dibujar en el piso una figura dividida en cuadros, el juego consiste en lanzar una ficha y avanzar dando saltos con un solo pie, se debe regresar a donde empezó el juego con un solo pie, pero tomando en cuenta que se debe recoger la ficha sin perder el equilibrio.

Las figuras pueden variar al igual que la decoración para que sea mas entretenido para los niños se puede poner color, animales, números, frutas, etc. Así ampliaran sus conocimientos de acuerdo al juego.

- **La Cometa:** Para poder jugar este juego es necesario que la cometa este realizada con materiales muy livianos como carrizo, papel de colores y una piola, el juego de la cometa consiste en hacerla volar en un lugar despejado donde corra mucho viento.

Sera necesario dejar volar la creatividad de los niños pueden realizar cometas con forma de figuras geométricas, con colores de su preferencia e incluso poder hacer de diversos animales.

- **El Trompo:** Para este juego es necesario un trompo elaborado con madera o plástico y una piola, el juego del trompo consiste en hacer bailar el trompo envolviéndolo con la piola y soltándolo con mucha fuerza, donde el que mayor tiempo se encuentre girando ganara el juego.

Hoy en día el trompo se puede encontrar en diversos colores, pero mantienen su forma tradicional y las mismas reglas de hace tiempo.

- **La Cuerda o Soga:** Para poder jugar este juego es importante tener una cuerda resistente y dos grupos de personas que se coloran a los extremos de la cuerda, el juego consiste en tirar la cuerda de ambos lados con fuerza, por su puesto deberán ser la misma cantidad de participantes en cada lado, el ganador será quien logre desplazar al otro grupo más allá del límite que

en muchos casos será una línea dibujada en el centro. Además, se puede tomar dos personas los extremos de la cuerda y los demás participantes saltar dentro de ella si fallan quedarán eliminados. Si desean se realizará penitencias de acuerdo a lo que el juez o el grupo ganador decidan.

- **Agua de Limón:** Para este juego se requiere de un grupo de niños donde debe haber un líder, el juego consiste en cantar «Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo perderá ya que el líder dirá al final que se deben unir de 2 o más personas por lo general el que pierde sale el juego y continúan los demás o si no cumple una penitencia.
- **Los Ensacados:** Para este juego se necesita de sacos o costales, el juego consiste en saltar con los sacos en una carrera donde quien llegue primero ganara dependiendo de las reglas que se indique ya que se puede pedir a los participantes correr en línea recta con los sacos o en zip-zap para darle aun un poco más de complejidad, e incluso hacer algún tipo de circuito, se puede jugar de manera grupal o individual.
- **Pan Quemado:** Este juego consiste en esconder un artículo ya antes mencionado por el líder, puede ser una chompa, pelota o algún artículo, etc. La persona que lo escondió debe guiar a los participantes para que lo encuentren con las frases: Frio, Caliente, Se quema el pan quemado, siendo así el ganador el primero que lo encuentre.
- **Las Canicas o Bolas:** Para este juego se necesitan canicas o bolas de cristal, el juego de las canicas consiste en sacar las bolas que estén dentro un círculo o también se puede jugar un versus de dos personas. Los participantes que saque más canicas ganan.
- **Las Escondidas:** Este juego consiste en contar con los ojos cerrados hasta 30 puede ser menos o más de acuerdo a como pongan las reglas los jueces, donde los demás participantes busquen esconderse de tal manera que sea difícil encontrarlos el primero en ser descubierto será el que cuenta en la próxima ronda el juego no acaba hasta que se encuentre al último de los participantes. (Espinoza, 2021)

Tomando en cuenta que se ha dado a conocer los juegos tradicionales se procederá a exponer un ejemplo con cambios en el juego de la rayuela trabajando en el ámbito. Descubrimiento del medio natural y cultural misma que incluye las relaciones lógicas matemáticas.

Para esto hemos variado en la forma tradicional de la figura y en vez de números se ha colocado huellas e imágenes de animales y los cuadros han sido de varios colores puesto que se les hará más llamativo a los niños, aprenderán colores, aparte de conocer figuras geométricas también explorar a su alrededor reconocer animales que se encuentran en el medio.

Para esto serán las reglas básicas de juego con algunas variaciones como por ejemplo la ficha será elaborada por los niños mismo con el animal de su preferencia ya sea doméstico a salvaje, se empezará desde el primer cuadro con la ficha se saltarán ese cuadro y dirán el color y que animal hace referencia la imagen

que se encuentra en dicho lugar, sin pisar la línea, se pondrá los dos pies solo en los rectángulos que están juntos pero si la ficha no está dentro de dicha área seguirán saltando con un pie hasta completar la vuelta posteriormente y retirando la ficha si se olvida su compañero/a continuara, se puede colocar penitencias o no eso es a elección de los participantes.

Este juego además puede influir en los otros ámbitos como el de expresión y comunicación su motricidad gruesa será reforzada obteniendo una mejor coordinación siendo beneficioso para los mismos.

Esta actividad se puede visualizar en el: Anexo. 1

2.3 Metodología

2.3.1 Definición

La palabra metodología puede ser definida como una serie de métodos y técnicas de rigor científico las cuales se aplican sistemáticamente antes y durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado científicamente y teóricamente válido, sin importar su uso la metodología funciona como el soporte conceptual así como una guía que rige la manera en que aplicamos los procedimientos en una investigación o en diferentes aspectos que desarrollamos siendo una herramienta que nos guía en el proceso. (Coelho, 2021)

El uso de la metodología es muy común y podemos encontrar metodología en distintas áreas de estudio, ya sea como una metodología didáctica en Educación, o la jurídica en Derecho, de igual forma como para la solución de problemas determinados podemos aplicar una serie de pasos específicos que, en suma, funcionan como una metodología paso a paso.

2.3.2 Metodología del aprendizaje

Según (Lanchares:, 2019) “La metodología del aprendizaje es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, factores como la organización del tiempo (horarios de estudio), el acondicionamiento del lugar de estudio, la concentración, la comprensión, el interés, la memoria, la claridad de pensamiento, la toma de notas, los buenos hábitos de lectura, el repaso y la preparación para un examen, son todos aspectos que al aplicarse con rigor metodológico mejoran las capacidades de aprendizaje y rendimiento escolar.”

La metodología educativa es todo lo que conocemos como métodos de enseñanza y aprendizaje, es todo aquello que utilizan los docentes y pedagogos llevan a cabo su actividad diaria.

En la actualidad existen diferentes tipos de metodología en las instituciones educativas las mismas que implican el uso de distintos recursos, las herramientas, las técnicas, los métodos didácticos y las estrategias varían en cada caso, esto depende del docente y del objetivo que quiere alcanzar como también lo hacen las

evaluaciones, los diagnósticos y los análisis de capacidades o dificultades de los alumnos, en la metodología educativa tradicional como en la innovadora, el objetivo que se persigue es afianzar los contenidos, así como motivar y dar sentido al conocimiento por vías diferentes (Lanchares:, 2019).

El uso de tipos de métodos educativos distintos afecta también a los papeles asignados a docentes y estudiantes. Especialmente al grado de actividad de estos últimos.

2.3.3 Tipos de Metodologías del Aprendizaje: Existe una diversidad de tipos de metodología ya que hoy en día se ha ido innovado de acuerdo como se ha ido evolucionando nos enfocaremos en las más conocidas que son:

- **Aprendizaje Cooperativo.**

Esta metodología ayuda a resumir de forma sencilla el aprendizaje cooperativo de tal manera que los maestros usan para agrupar a los estudiantes y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva.

Los partidarios de este modelo indican que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos.

Lo que caracteriza a este modelo es que su estructura se basa en la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada.

En el aprendizaje individual, el alumno se centra en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de sus compañeros. En cambio, en el aprendizaje cooperativo el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas (Pesantes, 2021).

2.4 Aprendizaje

2.4.1 Definición de Aprendizaje

A la palabra aprendiza se le atribuye distintas definiciones las cuales han ido variando y modificándose a lo largo de la historia, se puede decir que el aprendizaje es un proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica o mejora sus conocimientos, habilidades, conductas o destrezas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción, de igual forma podemos afirmar que, el aprendizaje es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones: aprender. (Editorial, 2022)

Dentro del contexto educativo no es sencillo hablar de aprendizaje, ya que existen diversas teorías y aproximaciones al hecho. Lo que se tiene claro es que los seres humanos y los animales superiores estamos dotados de cierta capacidad de adaptación de la conducta y de resolución de problemas que puede ser resultado

de presiones ambientales o de eventos fortuitos, pero también de un proceso voluntario de enseñanza.

El aprendizaje es un proceso que está ligado a lo largo de la vida del humano, este se vincula con el desarrollo personal y se produce de la mejor manera cuando el sujeto se encuentra motivado, es decir, cuando tiene ganas de aprender y se esfuerza en hacerlo. Para ello emplea su memoria, su capacidad de atención, su razonamiento lógico o abstracto y diversas herramientas mentales que la psicología estudia por separado, a medida que se sabe más sobre las dinámicas del aprendizaje, por otro lado, se puede diseñar estrategias educativas mejores y se puede sacar un mejor provecho a las capacidades mentales innatas del ser humano. Los encargados de ello son los pedagogos.

2.4.2 Tipos de aprendizaje

Según (Lanchares:, 2019) A lo largo del desarrollo del ser humano se han creado y han ido evolucionando distintos tipos de aprendizaje los cuales son adaptados a los distintos contextos del desarrollo y a las diferentes etapas de la vida del ser humano, estos ocho tipos de aprendizaje se desarrolla en la etapa de la primera infancia y se van puliendo según el desarrollo del niño.

- **Aprendizaje receptivo:** Aquellas dinámicas de aprendizaje en que el sujeto que aprende únicamente debe comprender, entender, el contenido para poder luego reproducirlo, sin que medie ningún tipo de descubrimiento personal
- **Aprendizaje por descubrimiento:** Caso contrario al anterior, implica que el sujeto que aprende no reciba la información de manera pasiva, sino que descubra los conceptos y relaciones según su propio esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** Se basa en la repetición del contenido a aprender, para fijarlo en la memoria.
- **Aprendizaje significativo:** Aquel que le permite al sujeto poner en relación el nuevo contenido con lo que ya sabe, incorporándolo y ordenándolo para darle sentido según aprende.
- **Aprendizaje observacional:** Se basa en la observación del comportamiento de otro, considerado modelo, y la posterior repetición conductual.

2.4.3 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje que resulta de relacionar los conocimientos previos con nueva información adquirida, dentro del desarrollo intelectual del niño este aprendizaje es el más importante ya que es un aprendizaje basado en la comparación a través de un proceso por el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos o destrezas usando como base conceptos anteriores que ya poseíamos, pero a la vez reestructurando este nuevo aprendizaje comparándolo con el anterior.

Según (Sandoval, 2020). “Este tipo de aprendizaje significativo surge cuando la estructura cognitiva asocia la información nueva con los conceptos relacionados ya implantados en ella para establecer una conexión”

2.4.4 Características del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo está englobado dentro de la psicología constructivista. Según David Ausbel citado por (Sandoval, 2020) “este es un tipo de aprendizaje en el que el aprendiz asocia, reajusta y reconstruye informaciones que ya poseía, o lo que es lo mismo : las ideas previas condicionan las nuevas que está asimilando”.

Este modelo tiene una serie de características importantes las cuales complementan el nivel de aprendizaje del niño:

- Los datos deben tener significado para el estudiante. No debe ser una mera incorporación mecánica de datos.
- Es recíproco, existe una retroalimentación entre la fuente y el receptor.
- El aprendiz entiende la información que se le está proporcionando.
- El aprendizaje adquirido puede ser aplicado en diferentes contextos. A esto se le define como transferencia del conocimiento.
- Existe una conexión entre la información nueva y la preexistente entre la estructura cognitiva.
- La información nueva complementa y enriquece a la información anterior y esto la hace más completa para el sujeto.
- El aprendiz tiene la disposición de aprender, siempre que tenga lógica y significado para él.

2.4.5 Principios del aprendizaje significativo

Es importante tomar en cuenta los principios del aprendizaje significativo ya que cada uno de ellos puede influir de manera positiva o negativa según como se usen dentro de la estructura del aprendizaje y el desarrollo del niño.

- **Tener en cuenta los conocimientos previos:** los conocimientos previos deben estar relacionados con los conocimientos que se quieren adquirir, de modo que sirvan de base para construir el nuevo aprendizaje.
- **Despertar el interés del alumno:** lograr que el alumno desee incorporar la nueva información a su estructura cognitiva a través de actividades que sean de su interés.
- **Crear un clima armónico y de confianza hacia el profesor:** el profesor debe representar una figura en la que se pueda confiar que estimule el aprendizaje en lugar de obstaculizarlo.
- **Proporcionar actividades de participación activa:** actividades que permitan al alumno opinar, debatir e intercambiar ideas para construir el aprendizaje utilizando su marco conceptual propio.

- **Explicar mediante ejemplos:** los ejemplos prácticos son una representación que facilita la comprensión de la teoría.
- **Guiar el proceso cognitivo del aprendizaje:** al ser un proceso de libre construcción del conocimiento, el estudiante seguramente cometerá errores y el docente debe servir de guía para que sean corregidos o evitados.
- **Crear un aprendizaje situado en el ambiente sociocultural:** es necesario que el aprendiz entienda porque un mismo evento tiene distintas interpretaciones. (Sandoval, 2020)

2.4.6 Aprendizaje en la infancia

La etapa de la infancia es la más importante en el desarrollo del niño, en esta etapa se genera el aprendizaje general y el desarrollo de sus múltiples inteligencias el comienzo temprano de la educación garantiza la igualdad de todos. Ofrece a los niños marginados por la pobreza, su origen étnico, discapacidad, género o el lugar en el que viven, el estímulo que necesitan para dedicarse por completo a su educación es por ello que es importante la educación y el aprendizaje temprano de calidad ayuda a los niños a alcanzar su potencial de desarrollo y obtener los conocimientos y las destrezas que necesitan para prosperar en la escuela. (Javier Fernandez-Rio, 2018)

Un aprendizaje de calidad en la primera infancia reporta grandes beneficios para la sociedad, ya que consigue que más niños vayan a la escuela y que se reduzca el número de niños que la abandonan, que repiten curso o que necesitan un refuerzo educativo o educación especial.

2.4.7 Importancia del aprendizaje en la primera infancia

La primera infancia, es una etapa trascendental en el desarrollo del niño esta etapa se comprende desde el nacimiento hasta los ocho años, es una etapa de suma importancia en todas las áreas relacionadas al aprendizaje y desarrollo infantil.

En los primeros años de vida, surgen más de 1 millón de nuevas conexiones neurales las cuales se forman cada segundo, estas son las conexiones que construyen la arquitectura del cerebro, el fundamento sobre el cual depende todo aprendizaje, comportamiento y define la salud en el futuro del niño.

Por lo tanto, es muy importante que todas las personas involucradas en la crianza de un niño y las personas con las que conviven en su entorno como sus papás, abuelos, amigos o vecinos, ayuden al niño encaminarse exitosamente hacia un buen desarrollo

Las experiencias vividas durante la primera infancia afectan de gran manera el éxito futuro de los niños. Estudios de investigación demuestran que los niños expuestos a experiencias de calidad desde pequeños, como asistir a un buen programa de educación temprana, tienen más posibilidad de graduarse de la

preparatoria, ser dueños de su propia casa, tener un trabajo y ganar un sueldo más alto es por ello que el aprendizaje en la primera infancia forma la base de un futuro feliz y exitoso para todos los niños.

2.5 Educación inicial en el Ecuador

(Ministerio de Educacion., 2014)“El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. Con acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014, se oficializa la aplicación y el cumplimiento obligatorio del Currículo de Educación Inicial, para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial y para el Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia-SAFPI”.

En esta cita textual podemos comprender y afirmar que la educación inicial en el Ecuador es obligatoria dentro de todas las instituciones educativas ya sean de carácter público o privada, ya que dentro del ministerio de educación se reconoce la importancia de la educación en la primera infancia.

(Ministerio de Educacion., 2014) “El Currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

El ministerio de educación reconoce la educación inicial como un derecho universal para todos los niños sin importar la diversidad personal social o cultural en la que desarrolla y promueve la educación inicial de una manera metodológica enfocada al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la primera infancia.

2.5.1 Estructura curricular

- **Coherencia:** en la elaboración de los diferentes apartados es necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas.
- **Flexibilidad:** la propuesta tiene un carácter orientador que admite diferentes formas de ejecución y la utilización de diversos materiales de apoyo curriculares, que permitan su adaptación a los diferentes contextos nacionales.
- **Integración curricular:** implica mantener equilibrio de los conocimientos curriculares para lograr la formación integral, considerando

los ámbitos del sentir, pensar y actuar de los niños en sus procesos de aprendizaje

- **Progresión:** porque las destrezas descritas en los diferentes años, que abarca esta propuesta, han sido formuladas con secuencialidad y gradación determinando alcanzar diferentes niveles de dificultad.
- **Comunicabilidad:** es indispensable enfatizar en la claridad de los enunciados para facilitar su comprensión y apropiación.

2.5.2 Ejes de desarrollo y aprendizaje.

Los ejes son los pilares fundamentales donde los docentes basan sus procesos de enseñanza aprendizaje, el ministerio de educación e inclusión del Ecuador ha creado un cuadro de representación de los ejes el cual se divide según el nivel de educación desde la educación inicial hasta la educación básica, mirar anexo N.º 1.

- **Eje de desarrollo personal y social.** Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares. Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica. Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.
- **Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.** En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación. El ámbito del subnivel Inicial 2 se divide en dos

ámbitos, el de relaciones con el medio natural y cultural y el de relaciones lógico-matemáticas

- **Eje de expresión y comunicación.** En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato. Para subnivel Inicial 2, los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.

2.5.3 Niveles en la educación inicial.

Dentro de los niveles de educación inicial encontramos 2, el primer nivel conocido como subnivel inicial 1 el cual comprende la etapa de los 2 a 3 años y el segundo nivel conocido como Subnivel inicial 2 el cual comprende la etapa de 4 a 5 años que es en el cual enfatizaremos.

Subnivel inicial 2. Nos enfocaremos en este subnivel ya que es el que corresponde a nuestra área de estudio.

Este nivel complementa el nivel 2, aquí se pretende alcanzar un nivel de aprendizaje inicial completo y óptimo convirtiéndose en el más importante dentro del desarrollo cognitivo del niño, permitiéndolo avanzar a un nivel de educación básica.

Objetivos del subnivel. En el siguiente listado vamos a encontrar los siguientes aspectos:

- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
- Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGIA.

3.1 Tipo de Investigación.

3.1.1 Diagnóstica.

Este tipo de investigación busca identificar y analizar de qué forma los juegos tradicionales intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.2 Descriptiva.

Se utilizó para describir la realidad en el trabajo, que se han abordado como población objeto de estudio y así analizar las particularidades, condiciones y características que se presentan entorno a las variables de estudio.

3.1.3 Correlacional.

El estudio es Correlacional porque pretende responder a las preguntas de investigación asociadas a las variables mediante un patrón predecible para un grupo o población de estudio. En este sentido, este tipo de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre las dos variables, dimensiones, categorías o en una muestra o contexto en particular.

3.2 Diseño de Investigación

3.2.1 Investigación no experimental

Investigación no experimental debido a que no se va a manipular ninguna variable. Es aquella que está pensada para obtener la información deseada, y ninguna de las variables en te caso son manipuladas o controladas, obteniendo los datos de forma inmediata y estudiándolos consecutivamente.

3.3 Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo ya que una investigación de carácter social, con un corte longitudinal.

3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de Datos

Para obtener la información pertinente al problema que se va a investigar se utilizara la siguiente técnica e instrumento de investigación.

3.4.1 Técnica

La observación es una técnica de investigación que permite observar y analizar como los juegos tradicionales sirven como metodología de aprendizaje de los niños desarrollando la inteligencia y la motricidad de los niños al momento de

desarrollar lo propuesto, con el fin de alcanzar la debida información para el desarrollo de la misma.

3.4.2 Instrumento

La ficha de observación es un instrumento que permite recopilar información, porque ayuda al investigador a determinar ciertas manifestaciones a través de la observación a los niños de 4 años de la Escuela De Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, de la ciudad de Riobamba, periodo 2021, hay que tener en cuenta cada uno de los indicadores propuestos para verificar el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

3.5 Población de estudio y tamaño de muestra.

3.5.1 Población

La población en esta investigación serán los 20 estudiantes.

Tabla 1 Población

NÚMERO	BENEFICIARIO	CANTIDAD
1	Hombres	10
2	Mujer	10
3	Total	20

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”

3.5.2 Muestra

Para este estudio se plantea trabajar con toda la población de 20 estudiantes que seria los niños y niñas de educación Inicial paralelo “A” que comprenden la edad 3 a 4 años de la Escuela De Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”.

3.6 Métodos de análisis, y procesamiento de datos.

3.6.1 Plan de recolección de la información

Para realizar la recolección de información se procederá a trabajar con la población que en este caso consta de 10 niños y 10 niñas.

Tabla 2 Recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para la obtención de los objetivos plantados en esta investigación.

¿A quién está dirigido?	A los niños y niñas de la inicial 2
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos Tradicionales.
¿Quién?	Investigadora: Evelyn Patricia Apo Rosero
¿Cuándo?	Periodo 2022
¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”
¿Cuántas veces?	Cuatro veces
¿Qué técnica de recolección?	Por medio de la observación
¿Con que?	Con una ficha de Observación
¿En qué situación?	De forma anónimas y confidencial.

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”

3.6.2 Procedimiento para la recolección de datos.

Tras haber recolectado la información necesaria de procederá de la siguiente forma:

- ✓ Toma de datos necesarios tras la aplicación de los instrumentos
- ✓ Revisar la información obtenida
- ✓ Realizar la tabulación de la información
- ✓ Proceder a analizar los datos obtenidos
- ✓ Graficar e interpretar dicha información
- ✓ Analizar e interpretar los resultados obtenidos.

3.6.3 Análisis de resultados

Para obtener el estudio de los resultados se desarrollará los siguientes pasos:

- ❖ Análisis de resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos.
- ❖ Interpretación de los resultados, con el apoyo del marco teórico
- ❖ Comprobación estadística de los objetivos específicos.
- ❖ Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- ❖ Elaboración de una alternativa de solución.

CAPÍTULO IV.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se muestran los resultados de la aplicación del instrumento con el que se recolectó la información correspondiente a los niños de 4 años de edad de la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba periodo 2022.

4.1 Análisis e interpretación de la Ficha de Observación

4.1.1 Observación a los estudiantes

- El niño participa con seguridad en los juegos tradicionales

Tabla 3 Participa con seguridad en los juegos tradicionales.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	9	45%
Rara vez	9	45%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, observación a estudiantes

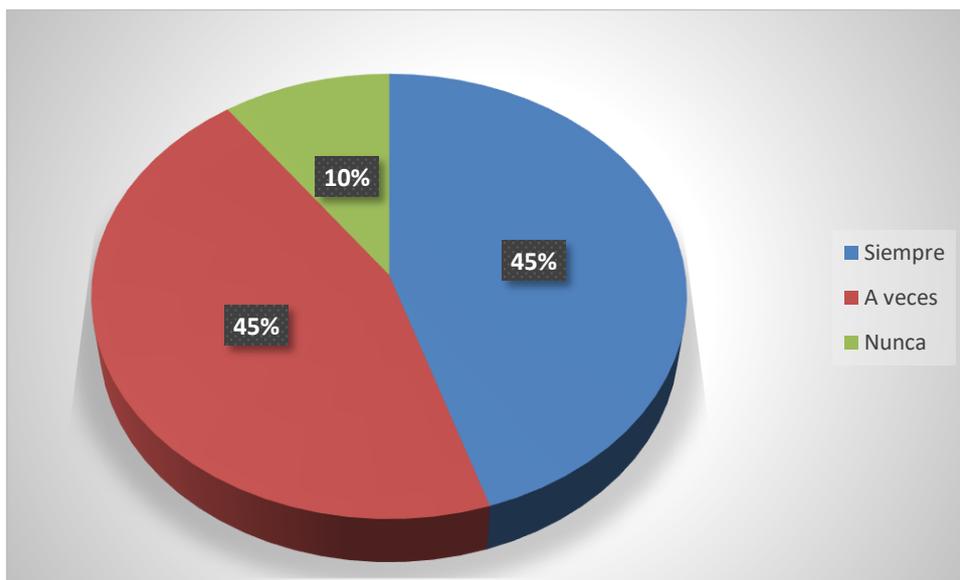


Figura 1 Participa con seguridad en los juegos tradicionales

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Tabulación del ítem 1

Análisis

De acuerdo con los resultados alcanzados tras efectuar la observación sobre si los niños participan con seguridad en los juegos tradicionales, indica que en un 45% siempre participa con seguridad, el otro 45% rara vez y en un 10% nunca participan con plena seguridad.

Interpretación

Tras el resultado de dicha observación realizada, se refleja un porcentaje notorio que los niños y niñas participan con seguridad e los juegos tradicionales, siendo casi escaso el otro porcentaje en los que no participan, por ende, se trabaja más con los estudiantes que aún no lo hacen.

- Al momento de participar y expresarse el niño respeta su turno.

Tabla 4 Al participar y expresarse el niño respeta el turno.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	5	25%
Rara vez	12	60%
Nunca	3	15%
Total	20	100%

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, observación a estudiantes

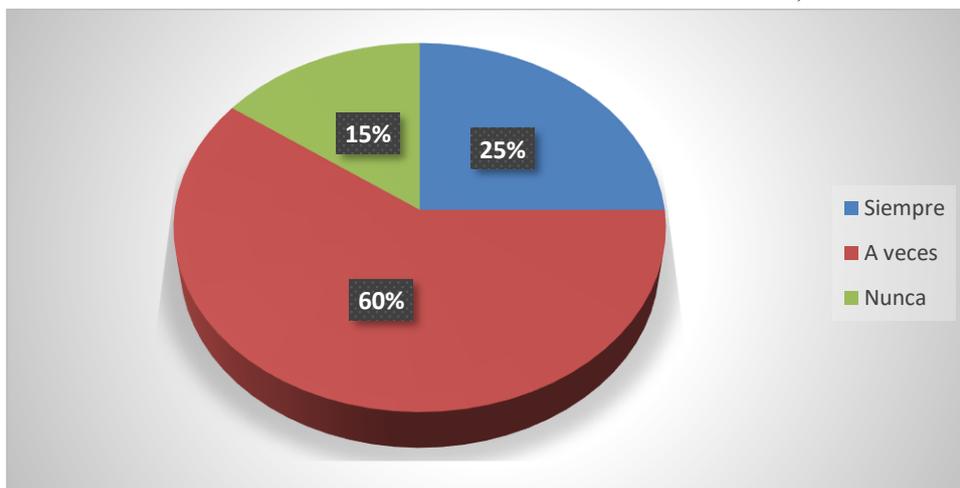


Figura 2 Al momento de participar y expresarse el niño respeta su turno.

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Tabulación del ítem 2

Análisis

Se observó que en un 25% siempre los estudiantes respetan el turno para expresar y participar en un 60% rara vez y en un 15% nunca.

Interpretación

Como resultado de la observación se refleja que un porcentaje alto solo rara vez respetan el turno de ellos y sus compañeritos, habiendo una minoría en este aspecto por parte de los demás estudiantes. Por consiguiente, es necesario trabajar

más en este aspecto, con diversas actividades que incluyan los juegos tradicionales como la rayuela he aquí aprenderemos a respetar nuestro turno a seguir órdenes y además ayudara a nuestra motricidad gruesa y fina, así como también nuestra expresión corporal.

- El niño primero escucha las indicaciones del juego y posteriormente las ejecuta.

Tabla 5 Escucha las indicaciones y posteriormente las ejecuta.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	11	55%
Rara vez	9	45%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, observación a estudiantes

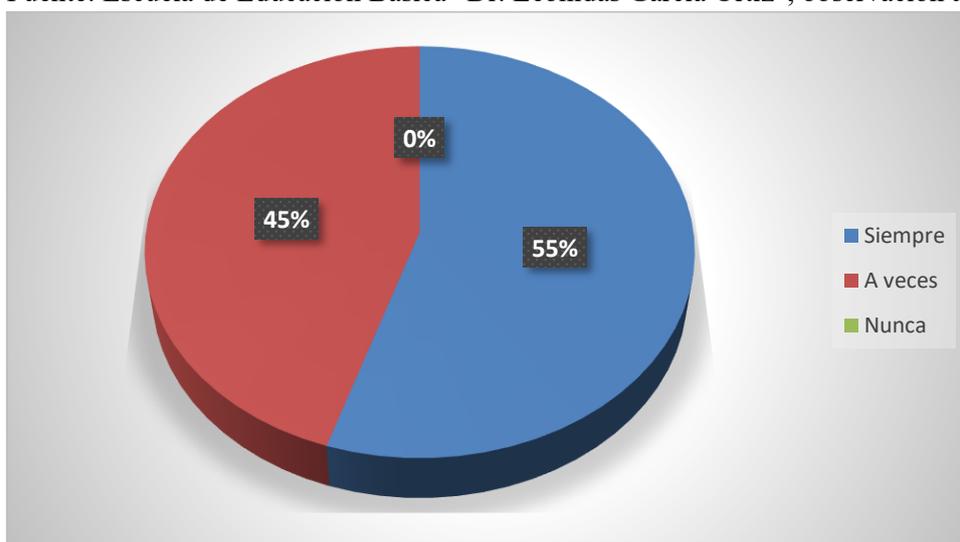


Figura 3 El niño primero escucha las indicaciones del juego y posteriormente las ejecuta.

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Tabulación del ítem 3

Análisis

Aquí se observó que un porcentaje elevado es decir el 55% siempre escucha las indicaciones y posteriormente las ejecuta seguidamente de un 45% rara vez que lo hace y teniendo 0% nunca lo hace.

Interpretación

Tras la observación existe un notorio porcentaje en donde los niños y niñas escuchas las indicaciones dadas y luego las ejecutan haciendo que este sea muy favorable, por otro lado y una cantidad considerable lo hace rara vez y siendo nula los estudiantes que no lo hacen, por tal razón, es necesario realizar actividades en donde sea muy necesario escuchar con atención como es el caso de las rondas

entrando aquí el juego del gato y el ratón aquí desarrollaremos su habilidad auditiva, la motricidad gruesa y se implementara a la vez su vocabulario.

- Pide ayuda el niño cuando la necesita.

Tabla 6 Pide ayuda cuando la necesita.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	20	100%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, observación a estudiantes

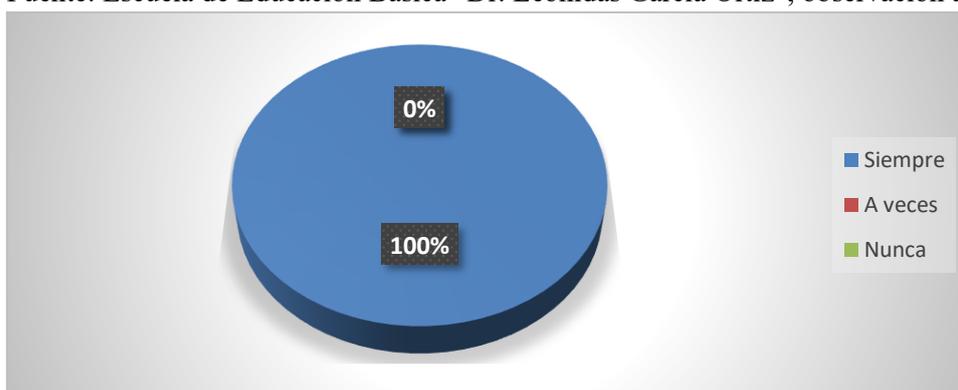


Figura 4 Pide ayuda el niño cuando la necesita.

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Tabulación del ítem 4

Análisis

Mediante la observación realizada tenemos un 100 % siempre en donde los niños piden ayuda cuando la necesitan, quedando en 0% rara vez y 0% nunca.

Interpretación

El resultado obtenido tras la observación no refleja que en su totalidad de porcentaje los alumnos piden ayuda cuando la necesitan siendo esto favorable, puesto que en caso de que no hayan comprendido, nos da la posibilidad de repetírselos y ayudar.

- El niño a través de los juegos se relaciona con los demás participantes.

Tabla 7 A través de los juegos se relaciona con los demás.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	19	95%
Rara vez	1	5%
Nunca	0	0%

Total	20	100%
--------------	----	------

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz”, observación a estudiantes

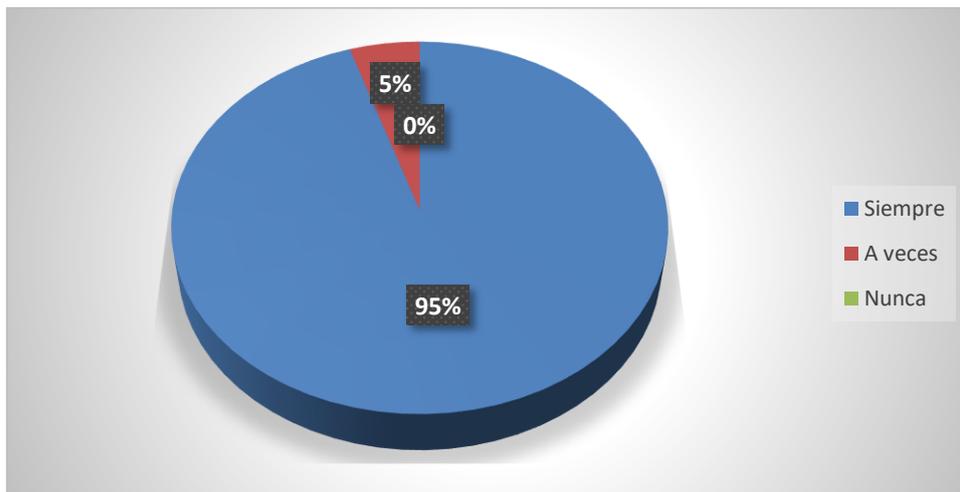


Figura 5 El niño a través de los juegos se relaciona con los demás participantes.

Elaborado por: Evelyn Apo

Fuente: Tabulación del ítem 5

Análisis

Por la observación realizada se evidencio que un porcentaje alto es decir que de los alumnos el 95% siempre se relaciona con los demás niños y niñas mediante el juego 5% rara vez y un 0% nunca.

Interpretación

El resultado de la observación refleja que un porcentaje notorio en los niños logran relacionarse con los demás alumnos siendo esta una vía factible de aprendizaje y socialización con los demás, en este caso hay un porcentaje mínimo donde el niño no socializa muy seguido con sus compañeros para ello vamos a realizar actividades que incluyen a los juegos tradicionales como es el juego del papelote o cometa se hará de manera grupal pero cada uno tendrá su cometa por ende ayudara a lo que la coordinación ojo-mano, además de la motricidad gruesa y fina.

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Mediante la presente investigación se logró identificar que los juegos tradicionales de nuestro país, facilita el proceso de aprendizaje, además que beneficia a los estudiantes a su mejor desempeño académico mediante lo tradicional y lo innovador a la vez despertando sus intereses y curiosidades.
- Después de haber reconocido los juegos y recolectado la información necesaria mediante la ficha de observación se concluye que los niños y niñas mediante estas estrategias metodológicas, se les facilita más el aprendizaje, desarrollan su creatividad e imaginación.
- Se concluye que, mediante las variaciones en los juegos tradicionales, ayudan a los niños a expandir sus habilidades y capacidades haciendo que en lo tradicional también sea importante y divertido, despertando sus diversos intereses.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar planificaciones y actividades que incluyan los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje, dentro de las instituciones educativas además de hablar de su importancia y procedencia.
- Es importante que se rescate las tradiciones mediante el juego y dejemos un lado a tecnología y aprendamos a socializar más con los estudiantes para lograr despertar sus diversos intereses mismo que ayudaran a su mejor desempeño
- Es recomendable dar a conocer la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales a los docentes porque las clases serían más amenas se conocería un poco más de diversas culturas además que se incluyan más actividades de esta índole para el mejor desarrollo de habilidades de los alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

- Abril López, M. A.-M. (2019). *Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la inteligencia emocional*.
- Araujo, B. C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad*.
- Coelho, F. (2021). Significado de Metodología. *Universidad de Los Andes*, 12.
- Cuzco, J. (2020). 8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer. *Realinfluencers*.
- Editorial, E. (2022). Aprendizaje. *EtecéEquipo Editorial, Etecé*, 18.
- Espinoza, E. (2021). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. 13.
- Faros. (2019). El juego. *VV.AA. Cuadernos Faros. Núm. 7, 7, 25,27*.
- J., & R. (2018). IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE TEMPRANO. *Center on the Developing Child*, 5.
- Javier Fernández-Rio, A. M.-G. (2018). El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física. *RETOS. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 29(deporte y recreación), 201–206.
- Lanchares:, C. (2019). *Metodología de enseñanza y para el aprendizaje* (Global Cam).
- León, M. A. (s.f.). *Los juegos infantiles tradicionales*. Obtenido de Pérdida de unos valores
- Ministerio de Educacion. (2014). Currículo de Educación Inicial. © *Ministerio de Educación Del Ecuador, 2014*, 3. <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>
- Perez, M. (2021). El juego y sus beneficios. *DEFINICIONES CONCEPTOS DE ACTIVIDAD LUDICA*.
- Pesantes, J. (2021). metodologías educativas. *Formainfancia Pedagogiaschool*, 12.
- Rodríguez, D. (2021). Juegos tradicionales. *Definición de Juegos Tradicionales.*, 18.
- Ruiz Juan, F. (2018). Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. *Ecured*,

12, 14–21.

Sánchez, I. G., Ordás, R. P., & Lluch, Á. C. (2020). Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo. *Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, Universida*(Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)), pp. 19–22.

Sandoval, R. (2020). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. TIPOS Y CARACTERÍSTICAS. *La Ciencia Del Aprendizaje, 12*.

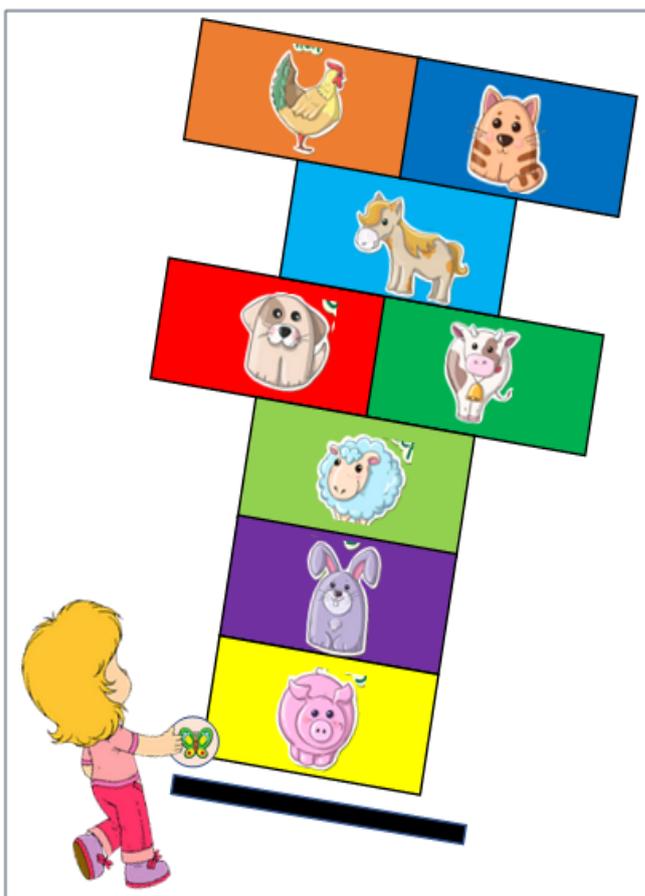
UNICEF. (2019). Aprendizaje temprano. *Centro Bright de Desarrollo En La Primera Infancia*.

Valenzuela, S. (2021). Desarrollo social y emocional. *Centro de Aprendizaje y Desarrollo Social En La Primera Infancia, 023*.

Öfele, M. R. (Marzo de 1999). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGÓGICAS. *Obtenido de efdeportes*.

ANEXOS

LA RAYUELA



MATERIALES

PINTURA DE COLORES

MOLDES DE ANIMALES

FIGURAS GEOMETRICAS

FICHA DECORADA A SU GUSTO.

¿DONDE SE JUEGA?

Se puede jugar al aire libre, en canchas, espacios abiertos e incluso dentro del aula.

VARIACIONES

Esta rayuela se encuentra compuesta por ocho espacios con colores diferentes y animales domésticos una línea de partida, la ficha será decorada al gusto del jugador y de acuerdo al cuadro en donde la ficha se ubique los niños reconocerán el animal imitarán el sonido y reconocerán color en el que se encuentra.

REGLAS E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Pueden participar varios niños y niñas respetando su turno, en los cuadros unitarios se saltará con un solo pie y en los cuadros juntos se saltará con los dos pies.

La ficha será lanzada al momento de iniciar el juego y al regreso será retirada sin pisar ese cuadro.

Se realizará el mismo procedimiento hasta culminar con todos los cuadros en caso de perder continuará el siguiente participante.

Se puede realizar penitencia en caso de desearla o no.

Anexo N.º 1: La rayuela

LA COMETA



MATERIALES

SORBETES DE COLORES
IMÁGENES DE FRUTAS
PAPEL SEDA
PAPEL CREPE
HILO NYLON
TIJERAS Y PEGAMENTO

¿DONDE SE JUEGA?

Se puede jugar al aire libre de preferencia en donde el viento sople más fuerte, en canchas, espacios con fuerte corriente de aire.

VARIACIONES

La cometa en este caso se la realizara con sorbetes se dará la forma que desee, con el papel seda se envolverá los sorbetes y su decoración será de todo tipo de frutas así el niño tendrá un vocabulario mas extenso, con el papel crepe se adornara con una cola a la cometa ya finalizada el hilo nylon se lo sujetara aun extremo para que este flote.

REGLAS E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

La participación de los niños puede variar de acuerdo al espacio en el que se encuentren tomando su debido distanciamiento para que en el aire no choquen las cometas.

Explicaran el procedimiento de como realizaron la cometa y porque utilizaron esas frutas y colores.

Recocerán los colores y las frutas de cada una de las cometas de los participantes.

El que mantenga a flote el mayor tiempo la cometa será el ganador.

Se puede realizar penitencia en caso de desearla o no.

Anexo N.º 2: La cometa

Elaborado por Evelyn Apo

EL TROMPO



MATERIALES

TROMPO DE MADERA

PINTURA DE COLORES

IMÁGENES PARA DECORAR

PIOLA PAA HACER BAILAR

PEGAMENTO

¿DONDE SE JUEGA?

Se puede jugar en superficies de preferencia planas para que baile con mayor facilidad el trompo, puede ser un patio de cemento, tierra o madera.

VARIACIONES

En el caso del trompo se decorará con imágenes de medios de transporte todos serán diferentes a los de sus compañeros y cada uno ira reconociendo si es aéreo, terrestre o marítimo de acuerdo a previas explicaciones dadas para dicha actividad.

REGLAS E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Con la piola o cuerda envolveremos el trompo de manera ya decorado y explicado la clase sobre los medios de transporte.

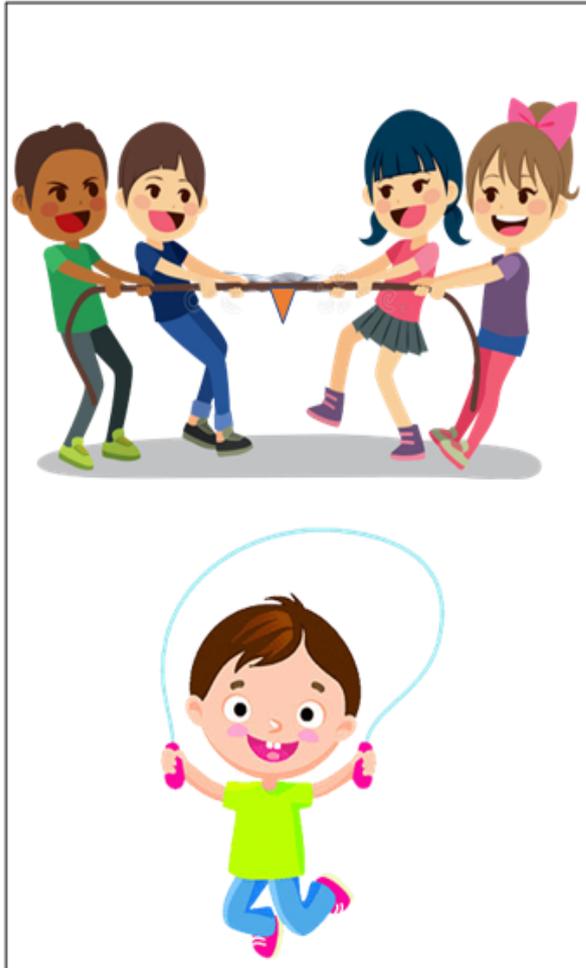
Se envolverá desde la punta hacia arriba hasta que este casi se termine dejando un extremo pequeño para sostener.

Lanzar en suelo e intentar hacer bailar dentro de un círculo previamente dibujado.

Anexo N.º 3: El trompo

Elaborado por Evelyn Apo

LA CUERDA O SOGA



MATERIALES

ROLLO DE PIOLA DE DULCE

FOMIX

SILICONA

¿DONDE SE JUEGA?

Se puede jugar al aire libre en el patio de la institución dentro de las aulas y el hogar en un espacio amplio, así como también en parques y demás lugares abiertos.

VARIACIONES

En el caso de la cuerda o sogá la realizamos nosotros mismo trenzando tres hebras que serán tomadas del rollo haciendo un nudo en el extremo para así dar la forma correcta lo recomendable será trabajar de manera individual a la vez estaremos ayudando a su concentración y a la motricidad gruesa, el fomix será utilizado para adornar los extremos de la sogá.

REGLAS E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Se realizarán grupos de la misma cantidad de niños de un extremo y del otro de la sogá y jalarán con todas sus fuerzas al equipo contrario haciendo que estos sobrepasen una línea en el suelo y pisan automáticamente perderá el equipo.

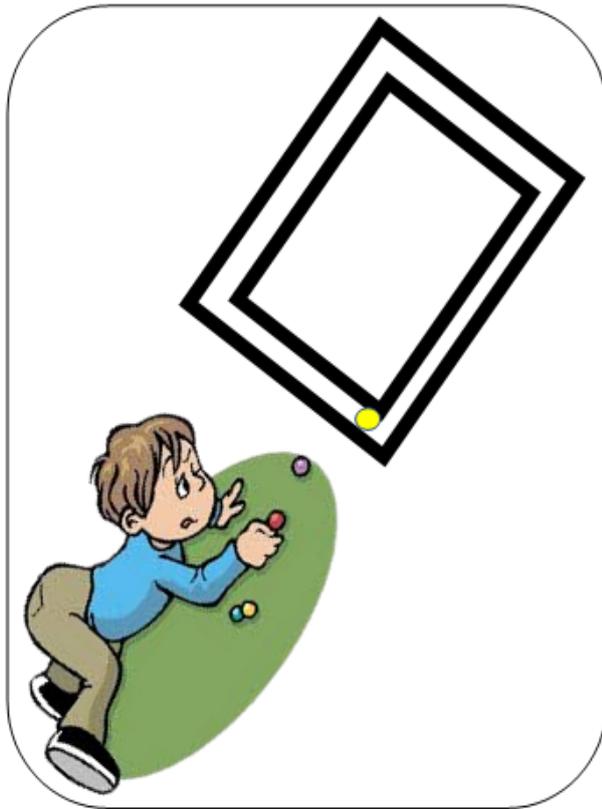
Se puede saltar la cuerda de manera individual o grupal los niños tendrán los extremos de la sogá y darán vueltas mientras uno salta dentro de ellas e irán contando el número de saltos que logran realizar.

Se puede realizar penitencia en caso de desearla o no.

Anexo N.º 4: La cuerda o sogá

Elaborado por Evelyn Apo

LAS CANICAS



MATERIALES

CANICAS

PINTURA DE COLORES

MOLDES DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

¿DONDE SE JUEGA?

Se puede jugar en todo tipo de superficie donde el desplazamiento de las canicas sea fácil

VARIACIONES

Para el caso de las canicas la intención es aprender sobre las figuras geométricas por ende la canica será lanzada pero seguida las formas geométricas ya sea un cuadrado, triángulo, rectángulo, etc. A la vez el niño repetirá la forma de la imagen plasmada.

REGLAS E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Colocaremos los moldes en la superficie en donde se pintará las figuras geométricas, se pintará al gusto de los estudiantes.

Se utilizará la canica seguida la línea de la forma de las imágenes que se encuentre evitando salir fuera de la línea de referencia además se repetirá el nombre y el color sobre el cual se está trabajando.

Anexo N.º 5: Las canicas
Elaborado por Evelyn Apo

CUADRO DE EJES Y DESARROLLO

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía
		Convivencia	Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas	Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita
		Expresión artística	Comprensión y expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad.	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

Anexo N.º 6: ejes del desarrollo de aprendizaje

Tomado del currículo de Educación Inicial del ministerio de Educación del Ecuador.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y TECNOLOGIAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema: del Proyecto de Investigación

“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “Dr. LEONIDAS GARCIA ORTIZ”, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN RIOBAMBA.”

FICHA DE OBSERVACIÓN

Determinar la importancia de los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años.

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
Observación N# 1 El niño participa con seguridad en los juegos tradicionales.			
Observación N# 2 Al momento de participar y expresarse el niño respeta su turno.			
Observación N# 3 El niño primero escucha las indicaciones del juego y posteriormente las ejecuta.			
Observación N# 4 Pide ayuda el niño cuando la necesita.			
Observación N# 5 El niño a través de los juegos se relaciona con los demás participantes.			

Anexo N.º 7

Elaborado por Evelyn Apo

Ficha elaborada para la observación realizada dentro del centro educativo en las aulas de inicial tras realizar las actividades previstas.



Anexo N. °8
Elaborado por Evelyn Apo.

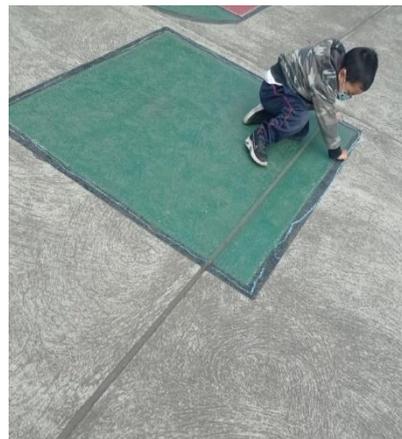


Anexo N. °9
Elaborado por Evelyn Apo.

Se practico con las canicas los niños la palpaban para saber su forma y textura y también experimentar con la misma para posteriormente salir a jugar con ellas.



Anexo N. °10
Elaborado por Evelyn Apo.



Anexo N. °11
Elaborado por Evelyn Apo.

Para iniciar las actividades empezamos trazando figuras y garabatos en el piso con la ayuda de tizas, posteriormente se trazó figuras geométricas en el piso con tiza sobre una figura previamente dibujada para que reconozcan la forma de las mismas y se procedió a realizar una rayuela para practicar con ellos esta hermosa actividad.



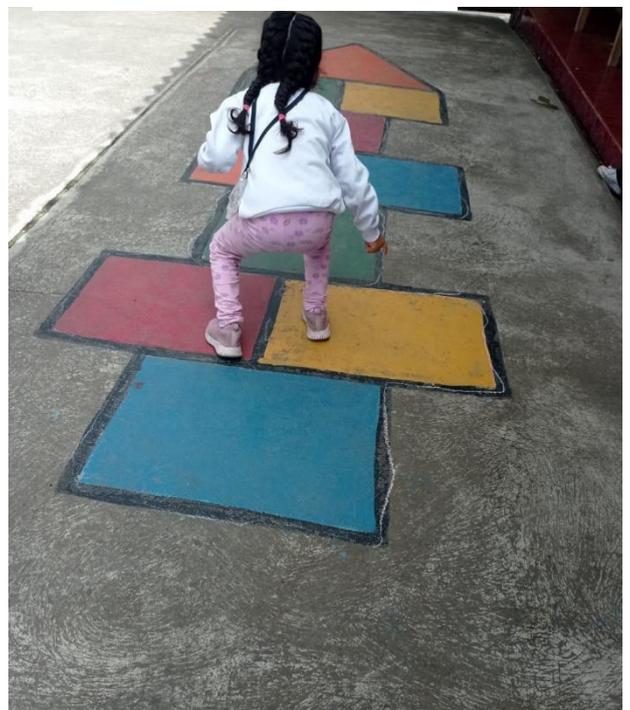
Anexo N. °12
Elaborado por Evelyn Apo.



Anexo N. °13
Elaborado por Evelyn Apo.



Anexo N. °14
Elaborado por Evelyn Apo.



Anexo N. °15
Elaborado por Evelyn Apo.

Los niños y niñas practicaron lo que es el juego de la rayuela siguiendo las debidas instrucciones y respetando el turno, debían saltar con un solo pie y dos cuando los cuadros estaban juntos tirando la ficha dentro de un cuadro sin pisar en la mismas al principio presentan dificultad para realizarlo.



Anexo N. °16
Elaborado por Evelyn Apo.

Se practico el juego de la cuerda que era dos grupos de la misma cantidad de niños de cada extremo deben jalar hasta pasar un alineamiento limite en el piso, el juego se lo realizo al aire libre.



Anexo N. °17
Elaborado por Evelyn Apo.

Se realizo diversos tipos de rondas incluyendo el gato y el ratón con todos los integrantes de igual forma se trabajó al aire libre.