



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE  
MANABÍ  
EXTENSIÓN CHONE**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PRIMARIA.

**TEMA:**

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESTIMULACIÓN DEL  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN  
BÁSICA.”

**AUTORES:**

CUADROS MOREIRA NERY NORBERTO

CUSME CANDELA YUVIANA JACQUELINE

**Tutora:**

Lcda. Aurora Barreiro Vera. Mg. Ge

CHONE-MANABÍ-ECUADOR.

2016

Licenciada Aurora Barreiro Vera, Mg.GE. Docente de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión Chone, en calidad de Tutora de TITULACIÓN.

**CERTIFICO:**

Que el Trabajo de Titulación: “**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESTIMULACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.**”, ha sido revisado en varias sesiones de trabajo, la cual se encuentra listo para su revisión y presentación.

Las opiniones y conceptos vertidos en este proyecto son fruto de la, perseverancia y originalidad de sus autores: **CUADROS MOREIRA NERY NORBERTO** con C.C.130625200-6 y **CUSME CANDELA YUVIANA JACQUELINE** con C.C 131054383-8, siendo de su exclusiva responsabilidad de sus actantes.

Chone, Noviembre del 2016.

.....  
**Lcda. Aurora Barreiro Vera. Mg.GE.**

**TUTORA DE TITULACIÓN**

## **DECLARATORIA DE AUTORÍA**

Damos constancia que el presente Trabajo de titulación con el tema **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESTIMULACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”**, es inédito y es el resultado del trabajo de investigación emprendido por sus autores.

.....  
**CUADROS MOREIRA NERY NORBERTO**

**C.I 130625200-6**

**Email:nerycuadros@hotmail.com**

.....  
**CUSME CANDELA YUVIANA JACQUELINE**

**C.I 131054383-8**

**Email:yuvianachicasxy@hotmail.com**

Chone, Noviembre del 2016.



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ  
EXTENSIÓN CHONE**

Los miembros del tribunal Examinador aprueban el informe escrito, con el tema:  
**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESTIMULACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”**,  
elaborado por los egresados: **CUADROS MOREIRA NERY NORBERTO** y  
**CUSME CANDELA YUVIANA JACQUELINE** de la Escuela de Ciencias de  
la Educación.

Chone, Noviembre del 2016

**Ing. Odilón Schnabel Delgado**  
**DECANO**

**Lcda. Aurora Barreiro Vera.**  
**TUTORA DE TITULACIÓN**

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

**SECRETARIA**

## **DEDICATORIA**

El éxito alcanzado durante los años de estudio es la recompensa a la superación, dedicación y experiencia adquirida, más que todo con el apoyo de quienes están en cada momento. Por esta razón la presente tesis está dedicada a:

Dios, creador Supremo y quien me guía por el camino del éxito y la felicidad.

Mis padres, apoyo constante y que gracias a sus consejos han hecho de mí, una persona de grandes valores, con la perseverancia de no decaer en momentos difíciles y quienes han estado a mi lado cuando los he necesitado.

Mi familia, porque son la fortaleza para seguir adelante y que por ese apoyo ahora estoy en una etapa profesional de mi vida que siempre anhelé.

*Nery Norberto*

## **DEDICATORIA**

Dedico mi trabajo de titulación a Dios por haberme dado salud y fuerzas para seguir adelante, y haberme permitido culminar con éxito mi carrera.

A mis padres por haberme brindado sus consejos para hacer de mí una mejor persona; a mis hijos por haber estado en esos momentos difíciles brindándome su amor, paciencia y comprensión.

A mis amigos por darme su apoyo moral en esta etapa de mi vida.

A mi esposo que ha estado a mi lado dándome cariño, confianza y apoyo incondicional para cumplir otra etapa de mi vida.

***Yuviana Jacqueline.***

## **AGRADECIMIENTO**

Los años de estudio, hacen del individuo un ser lleno de experiencias y virtudes.

Agradecemos firmemente a:

Dios, por ser nuestra bendición e iluminarnos el camino del éxito, por guiarnos y darnos perseverancia, ayudarnos cuando las situaciones son adversas.

A nuestros padres, por ser la fuente y apoyo primordial de nuestra vida.

A nuestros esposos, por ser nuestros compañeros y por su apoyo constante.

A nuestros hijos, quienes son la fortaleza para salir adelante.

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión Chone, por abrirnos sus puertas para poder adquirir los conocimientos necesarios y que hoy me sirven para ser un buen profesional.

*Los Autores*

## ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	PÁGINAS
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACION DE AUTORIA.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO . ; <b>Error! Marcador no definido.</b>	
DEDICATORIA .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
1.-INTRODUCCIÓN.....	1-2
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
2.1 Contextualización.....	3
2.1.1. Contexto Macro.....	3
2.1.2. Contexto meso.....	4
2.1.3. Contexto Micro .....	4
2.2 Formulación del Problema.....	5
2.3 Delimitación del Problema.....	5
2.4 Interrogantes de la Investigación .....	6
3. JUSTIFICACIÓN .....	7
4. OBJETIVOS. ....	8
4.1 Objetivo General.....	8
4.2. Objetivos Específicos.....	8
CAPITULO I.....	9
5. MARCO TEÓRICO.....	9



5.1 Juegos Tradicionales. ....	9
5.1.2.-Importancia de los Juegos Tradicionales .....	11
5.1.3.-Características de los juegos tradicionales.....	11
5.1.3.-Tipos de Juegos Tradicionales .....	12
5.1.4.-Ventajas y desventajas de los juegos. ....	14
5.1.5.- Gestión Educativa .....	15
5.1.6 Importancia de las Actividades Lúdicas .....	16
5.1.7.-Actividades Curriculares.....	17
5.1.8.- Actividades Recreativas.....	17
5.1.9.-Beneficios de las Actividades Recreativas o de recreación. ....	18
5.1.10.-Los Juegos Tradicionales como Estrategias pedagógica. ....	19
5.1.11.-Valor el juego en el desarrollo socio-afectivo del niño/a. ....	19
5.1.12.-La vida del niño y el juego.....	20
5.1.13.-El Juego en la Educación Infantil .....	21
5.1.14.-Origen del juego popular-tradicional.....	22
5.1.15.-Juego lúdico. ....	23
5.1.16.-La Cultura de los Juegos Tradicionales .....	24
5.1.17.-Evolución histórica del juego .....	24
5.1.18.-Ventajas y desventajas de los valores educativos de los juegos tradicionales .....	25
5.1.20.- Teorías del Juego. ....	26
5.2 Estimulación del Aprendizaje. ....	27
5.2.1.-Importancia de la Estimulación .....	28
5.2.3.-Tipos de Estimulación .....	28
5.2.4.-Características de estimulación.....	31

5.2.5.- Recursos Didácticos para estimular .....	32
5.2.6 Procesos Pedagógicos .....	32
5.2.7.- Implementos Deportivos.....	34
5.2.8 Destrezas Psicomotriz .....	35
5.2.9.-Habilidades sociales.....	36
5.2.10.- Papel de la familia en los programas de estimulación. ....	39
5.2.11.- Áreas de la estimulación temprana .....	40
5.2.12.- Proceso enseñanza aprendizaje.....	42
5.2.13.-Las funciones de la enseñanza .....	45
5.2.14.-Aprendizaje en la estimulación.....	46
5.2.15.-La familia en el proceso de aprendizaje.....	47
5.2.16.-Estrategias de estimulación.....	48
5.2.17.- Las Ventajas de la Estimulación Temprana.....	48
5.2.18.- Tipos de aprendizaje para estimular .....	49
5.2.19.- La importancia de la motivación en el aprendizaje y desarrollo de los niños.....	50
5.2.20.- Valores que intervienen en la estimulación de niños prescolares.....	51
CAPITULO II .....	52
6.-HIPÓTESIS .....	52
6.1 Variable independiente.....	52
6.2. Variable Dependiente.....	52
6.3 Término de relación .....	52
6.4 Operacionalización de las Variables .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
6.4.1. Operacionalización de la variable independiente (Juegos tradicionales) .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

6.4.2. Operacionalización de la variable dependiente (Estimulación del Aprendizaje).....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPITULO III.....	55
7. METODOLOGÍA.....	55
7.1 Tipo de Investigación.....	55
7.2.- Nivel de investigación. ....	55
7.3 Métodos.....	55
7.4.- Técnicas de recolección de datos.....	56
7.5.- Población y Muestra.....	56
8.- MARCO ADMINISTRATIVO.....	58
8.1.-Recursos Humanos:.....	58
8.2.-Recursos económicos.....	58
CAPITULO IV.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
9.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	59
9.1.-Encuesta realizada a los docentes.....	59
9.2.-Encuesta realizada a los padres de familia.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
9.3.-Resultados de la Ficha de Observación.....	79
9.4.-Resultados de la Entrevista.....	89
10.- COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS.....	93
CAPITULO V.....	94
11.-CONCLUSIONES.....	94
12.-RECOMENDACIONES.....	95
13.- BIBLIOGRAFÍA.....	96
14. ANEXOS.....	99

## **1.-INTRODUCCIÓN.**

A partir de la segunda década del siglo XXI nuestro país empezó un constante cambio dentro de su sistema educativo, y la educación en un proceso de evaluación, lo cual permite a los docentes prepararse para buscar nuevas metodologías en la enseñanza y motivar a los estudiantes; con la finalidad de rescatar los juegos tradicionales en las instituciones educativas y obtener resultados positivos.

Los juegos tradicionales son un recurso con el que los docentes estimulan el aprendizaje de los estudiantes y los potencializa en sus definiciones de sus contenidos, metodologías, técnicas productivas, fuentes de información e instrumentos para organizar las actividades que se van a realizar.

En el presente Trabajo de titulación se encuentra el planteamiento del problema, en la que se contextualizará las opiniones de autores a nivel mundial, nacional y local, la que enfocará en las causas y efectos del árbol del problema, la formulación del problema, las interrogantes, delimitación espacial, temporal, justificación y los objetivos. (Analizar la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de educación básica)

**El capítulo I** está constituido por el Marco Teórico, con los contenidos investigativos, la fundamentación, las categorías fundamentales, relacionadas con los juegos tradicionales (Parte de lo lúdico, cuya finalidad es implementar en el proceso educativo; para alcanzar el saber de un orden determinado de objetos) la estimulación del aprendizaje (Es el producto del proceso enseñanza-aprendizaje).

**El capítulo II**, está elaborado por la Hipótesis con las variables independientes, dependiente y la operacionalización de la variable.

**El capítulo III**, está determinado por el tipo de investigación bibliográfica y de campo, el nivel de investigación descriptiva, los métodos inductivo-deductivo, sintético-analítico estadístico, técnicas de recolección de datos como son:

entrevistas al directivo, encuestas a padres de familia y docentes, fichas de observación a los estudiantes, población y muestra, estratificación de la población.

**El capítulo IV** se encuentra el análisis e interpretación de los resultados de las encuestas ejecutadas a los docentes, padres de familia, entrevista al director y ficha de observación a los estudiantes y seguidamente esta la comprobación de hipótesis lo cual sirvió para obtener los resultados requeridos para el trabajo de titulación.

Finalmente, en el **capítulo V** se encuentran las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía de cada uno los autores citados y así sustentar los criterios y opiniones de los investigadores del trabajo de titulación. También están los anexos que son como evidencias.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1 Contextualización.**

#### **2.1.1. Contexto Macro**

Los juegos tradicionales son actividades recreativas, que se utilizan para la diversión y la felicidad de los niños/de las diferentes instituciones educativas de nuestro país, en las cuales se trata de rescatar los juegos antiguos como herramientas educativas y llevarlos a la práctica desempeñando un papel importante en los procesos dentro del aula. Además, se trata de recuperar lo que nos pertenece ya que ha estado de generación en generación. Además, es considerado como parte de una experiencia humana y están presentes en nuestras culturas y en el ámbito de la educación de nuestros estudiantes, docentes, padres de familia.

Un estudio realizado en Cuba por (NARIÑO, 2014) indico que “los juegos tradicionales ayudan en la estimulación del aprendizaje en los estudiantes, demostrando que el 78,5% de los encuestados se encuentra de acuerdo en la implementación de los juegos como metodología en el aula ya que por medio de ellos el nivel de aprendizaje en los estudiantes es significativo. También cabe recalcar que el estudio de los antecedentes del tratamiento a los juegos tradicionales permitió determinar el surgimiento y evolución de los mismos, contemplando el tratamiento de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en la enseñanza primaria”.<sup>1</sup>

Para muchos los juegos son recursos lúdicos necesarios para la estimulación de aprendizaje en los niños y niñas. Según las encuestas realizadas a nivel mundial el juego tradicional se lo puede definir como “propios de una región que se repite de generación en generación “que a lo largo de la vida influyen en la estimulación del aprendizaje de los niños y niñas. Es decir, hacer y no hacer respecto al estímulo del niño, puede convertirse en una forma que cuenta con determinados

---

NARIÑO,(2014).Actividades Recreativas de los Juegos Tradicionales. Cuba.

aspectos históricos, socio-culturales que ayudan a entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento.

### **2.1.2. Contexto meso**

En el Ecuador los juegos tradicionales son sumamente divertidos y han sido transmitidos de generación en generación por parte de los padres de familia, abuelos, que aparte de recrearse y rescatar las tradiciones y costumbres de sus antepasados. En la Universidad Tecnológica Equinoccial del sector sur de Quito, un estudio realizado por (HERNANDEZ, 2007) en las encuestas realizadas a los docente se obtuvo como resultado que el 96.67% indica que los juegos tradicionales estimulan el aprendizaje de los estudiantes mientras que el 3.3% lo define como tiempo libre y el 100% de ellos lo utilizan como metodología en el aula. Sin embargo, en los últimos años el Ministerio de Educación ha asumido este gran desafío de asumir un enfoque pedagógico, inclusivo y sociocultural de la actividad física en los niños y niñas y jóvenes del país, con el fin de contribuir a su desarrollo en el marco del Buen Vivir.

El Ministerio de Educación, incluyó en el currículo la asignatura de aprendiendo en movimiento como recursos de fortalecer los ejercicios diarios en el ser humano y de rescatar los juegos tradicionales que han sido olvidados. Sin embargo, la Constitución del Ecuador contribuirá a cumplir lo que establece la ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, que promuevan un desarrollo holístico de los y las ciudadanas, “estimulando el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.<sup>2</sup>

### **2.1.3. Contexto Micro**

En la Escuela de Educación Básica” 14 de Agosto” del sitio Narciso de la parroquia Santa Rita del cantón Chone, se ha denotado que la falta de juegos tradicionales está influyendo en la estimulación de aprendizaje, por la poca

---

<sup>2</sup> **HERNANDEZ, (2007).** Los Juegos Tradicionales en la Estimulación. Quito. Ecuador. Editorial.U.

predisposición de los docentes para realizar actividades lúdicas, lo cual está afectando al desarrollo psicomotriz de los estudiantes y en su ejecución dinámicas y creativa, en los procesos de la clases, y la falta de apoyo de los padres de familia en la institución educativa, para crear espacios lúdicos, lo que ha tenido como consecuencia que los estudiantes de educación básica, tengan una baja estimulación de aprendizaje y en el desarrollo de las destrezas motoras.

Otra de las causas son los procesos monótonos, por parte de los docentes en el área de educación física en la motivación de los estudiantes, el limitado involucramiento en el desarrollo de actividades curriculares de los representantes legales, la escasa aplicación de juegos tradicionales en la institución y como resultado la baja estimulación en el aprendizaje por los mecanismos tradicionales que utilizan los líderes educativos.

## **2.2 Formulación del Problema.**

¿De qué manera contribuyen los Juegos Tradicionales en la Estimulación del Aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación básica “14 de Agosto” del sitio Narciso del cantón Chone en el segundo quimestre del 2015-2016?

## **2.3 Delimitación del Problema.**

**Campo:** Educativo

**Área:** Educación Física.

**Aspectos:** a) Juegos Tradicionales

b) Estimulación del aprendizaje.

**Problema:** Escasos de implementación de juegos tradicionales

**Delimitación Espacial:** La presente investigación se desarrolló en la Escuela de Educación básica “14 de Agosto” del sitio Narciso del cantón Chone parroquia Santa Rita

**Delimitación Temporal:** Se desarrolló en el segundo quimestre en el periodo del 2015 2016.



## **2.4 Interrogantes de la Investigación**

¿Cuál es el nivel de preparación que tienen los docentes sobre juegos tradicionales?

¿Cuál es el grado de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas?

¿Cuál es el grado de participación de los estudiantes en las actividades recreativas?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo que han desarrollado los estudiantes?

### 3. JUSTIFICACIÓN

Los Juegos tradicionales son juegos típicos de un país, una región, mediante los mismos los niños y niñas, jóvenes, adultos se divierten socializado e instruido acerca de las raíces de los pueblos, de una manera amena y recreada siendo esto muy positivo.

El presente Trabajo de Titulación es de gran **interés** para los investigadores porque les permitirá egresar como licenciado en Ciencias de la Educación demostrar con la práctica los conocimientos adquiridos durante la formación de la carrera y además por la significancia de la problemática para la comunidad educativa ya que está afectando el desempeño escolar de los estudiantes. Este Trabajo de Titulación es muy **importante**, ya que se centró en determinar cuánto contribuyen los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje.

Tiene un alto grado de **originalidad**, ya que por primera vez en la institución se desarrolla una investigación sobre juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de educación básica. La investigación es **factible** desarrollarla por cuánto el equipo de investigación posee los conocimientos básicos de la temática, además, se cuenta con los recursos necesarios para la ejecución y así mismo se tiene el apoyo de la comunidad educativa.

Se **benefició** docentes y estudiantes de la Escuela “14 de Agosto” y de manera indirecta toda la comunidad educativa con los resultados alcanzados que se realiza en cumplimiento con la **Misión** de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, que busca formar profesionales competentes de grado, y su **Visión** que persigue ser líder en su ámbito de acción formando profesionales especializados en quienes sobresalgan los conocimientos científicos.

Este Trabajo de Titulación está en concordancia con el artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador que establece la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo, los derechos, al medio ambiente y la democracia; valores que estimulará la iniciativa individual de competencias.

## **4. OBJETIVOS.**

### **4.1 Objetivo General.**

- Analizar los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica, de la Escuela “14 de Agosto” del sitio Narciso, de la parroquia Santa Rita, cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016

### **4.2. Objetivos Específicos.**

- Indagar el nivel de preparación que tienen los docentes sobre juegos tradicionales.
- Investigar el grado de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas.
- Investigar el grado de participación de los estudiantes en las actividades recreativas.
- Establecer el nivel de aprendizaje significativo que han desarrollado los estudiantes.
- Diseñar una propuesta que sirva como alternativa de solución a los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “14 de Agosto” del sitio Narciso de la parroquia Santa Rita cantón Chone.

## CAPITULO I

### 5. MARCO TEÓRICO

#### 5.1 Juegos Tradicionales.

Durante las primeras décadas del siglo XXI los juegos tradicionales han sido rescatados con la finalidad de incrementar en el ámbito de la educación y así promover la participación de los niños, niñas y adolescentes, además conocer la importancia, origen, costumbres y cultura de la región o país a la que pertenecen. Sin embargo, también sirve como herramienta motivadora a los estudiantes y son utilizados en los maestros para impartir sus conocimientos adquiridos a lo largo de carrera.

Según, (MORAGAS, 2007): el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y de estancia en el espacio conquistado que le permite, que le permite una distinción entre su persona y las cosas”.<sup>3</sup>

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que desde hace muchísimos tiempos atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Al referirse de que son los juegos tradicionales, decimos que son juegos que han perdurado desde épocas atrás, pasando de generación en generación, siendo transmitidos por nuestros abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia y calidad de cada vida de cada uno de los ellos, su experiencia, su alegría, amor compartiendo en familia.

---

<sup>3</sup> MORAGAS J, (2007). Juegos Tradicionales.

(ARTEAGA O, 2010)<sup>4</sup>, considera que el juego es una actividad para recrear al niño/a y es una técnica para estimular el aprendizaje “Es decir, que las dos opiniones que han sido analizadas por los investigadores, están sumamente convencidas que los juegos son importantes para la estimulación de los estudiantes, ya que este permitirá realizar actividades lúdicas, curriculares y recreativas. Además, ayudará en el proceso de enseñanza-aprendizaje que los docentes imparten a sus estudiantes en las instituciones donde se desempeñan como líderes de la educación y motivarán su desempeño en el aula de clases para transmitir en ellos nuevos conocimientos sobre ¿por qué ¿el interés de los juegos tradicionales en nuestra comunidad educativa.

Un estudio realizado en el Centro Educativo Gaspar Marriotti en la ciudad de Latacunga por, (ARTEAGA O, 2010) se realizó una encuesta a los docentes y directivo, en la cual el 42.86% de los docentes respondieron que el juego es una actividad para recrear al niño/a, el 57.14% contestaron que es una técnica para estimular el aprendizaje.

Es decir, que las dos opiniones que han sido analizadas por los investigadores, están sumamente convencidas que los juegos son importantes para la estimulación de los estudiantes, ya que este permitirá realizar actividades lúdicas, curriculares y recreativas.

Además, ayudará en el proceso de enseñanza-aprendizaje que los docentes imparten a sus estudiantes en las instituciones donde se desempeñan como líderes de la educación y motivarán su desempeño en el aula de clases para transmitir en ellos nuevos conocimientos sobre ¿por qué ¿el interés de los juegos tradicionales en nuestra comunidad educativa.

---

<sup>4</sup> ARTEAGA O, (2010). Elaboración y aplicación de manual para fomentar los juegos tradicionales.Latacunga.Editorial.UTC.

### **5.1.2.-Importancia de los Juegos Tradicionales**

En los actuales momentos los juegos tradicionales son de mucha importancia, ya que ayuda a cultivar valores, motivación y desarrollo de la creatividad en los estudiantes y enfocarse más en las actividades diarias que imparten los docentes dentro y fuera del aula de clases; además genera cambios de actitud de manera positiva.

El Ministerio de Educación viendo la necesidad implementó en el pensum de estudio el área de cultura física 5 horas de aprendiendo en movimiento, con el fin de rescatar los juegos tradicionales y desarrollar las distintas destrezas, habilidades, desarrollo físico, mental, socio afectivo, cultural en los estudiantes.

Según, (PINZA, 2010) opina que: los “juegos tradicionales son de mucha importancia para la estimulación del aprendizaje, ya que permite al estudiante desarrollar sus habilidades, capacidades intelectuales, destrezas, potencialidades, creatividad, liderazgo, respeto a la igualdad, y cultivar valores de respeto en cualquier lugar determinado”.<sup>5</sup>

Además se toma en cuenta la investigación por la autora antes mencionada y de la encuesta ejecutada en la Unidad Educativa Fisco misional “Mons. Óscar Romero a los docentes en donde el 67% respondieron que la utilización de juegos tradicionales son beneficios para la estimulación de los estudiantes y el 33% opinaron que no son suficientemente válidos ni ayuda en las capacidades del niño o niña.

### **5.1.3.-Características de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales se caracterizan por sus hechos históricos; es decir por el seguimiento de un periodo que se ha dado de generación en generación ayudando en el desarrollo físico, mental, psicomotriz de los niños y mejorar cada una de sus capacidades motoras en los tiempos libres: para motivar el trabajo individual y en

---

<sup>5</sup> PINZA O, (2010). Los Juegos Tradicionales como desarrollo en la Estimulación del Aprendizaje. Loja.

equipo con el afán de integrar socialmente a ellos mismos demostrando cada uno de sus valores ya que son un elemento fundamental para su crecimiento personal.

Según, (RIVERA, 2014) manifiesta que: “el juego se caracteriza por la modalidad espiritual que tiene un niño y en los momentos vividos” “por su interés por sus actividades recreativas, por el estímulo y por los momentos inolvidables con su familia”.<sup>6</sup>

Teniendo en cuenta la opinión del autor antes mencionado los juegos se caracterizan por su originalidad, y se lo realiza con la finalidad de educar al niño mental e espiritualmente y así llevándolo a la competencia con su propio yo y ante su oponente mediante la práctica dentro del campo educativo en que se encuentre; para divertirse. Por ello se determinan reglas de cada uno de los juegos ejecutándolos con disciplina e humildad sin perder su esencia original de sí mismo y al entorno en el que se desenvuelve, practicándolo con esmero en su entorno escolar para su formación en un futuro.

En lo personal las acciones se determinan según el valor a cada una de las características de los juegos tradicionales para la formación integral de los niños y el resultado que se obtenga en los mismos; para darle la debida importancia y a los resultados requeridos en esta nueva propuesta en el pensum de estudio

### **5.1.3.-Tipos de Juegos Tradicionales**

Según, (LAVEGA, 2002) opina que: “el juego tiene una conexión con la cultura de cada región, a sus costumbres y el significado de la misma y la cultivación de sus valores” la que se distingue por sus tradiciones y el contacto de su entorno”.<sup>7</sup>

En varias investigaciones por diferentes autores manifiestan que en la antigüedad existían diferentes tipos de juegos los cuales cada uno de ellos tenían sus propias

---

<sup>6</sup>RIVERA.J.(2014)Impacto de los Juegos Tradicionales. Santiago de Cuba. Editorial Revista EFD.

<sup>7</sup> LAVEGA,P.(2002).Juegos Tradicionales y Educación .Lleiva:Nantes.3-5

reglas y sus propios estilos siendo esta una forma de cuidar su tesoro y de desarrollar su potencialidad en el ser humano.

Sin embargo en la actualidad el Ministerio de Educación incrementó en el pensum de estudio un horario determinado en el área de cultura física, aprendiendo en movimiento con la finalidad de rescatar cada uno de los tipos de juegos tradicionales que identifican a nuestro país, región a la cual pertenecen e incentivar en los estudiantes un mecanismo esencial, original como propuesta para desarrollar habilidades físicas, mentales, destrezas, potencialidades, dinámica, amor por su entorno y creatividad. Además, para disminuir problemas de salud en los niños y niñas que atraviesan por diferentes deficiencias físicas e internas entre otras dificultades. Entre los cuales tenemos los siguientes juegos tradicionales.

- **Juegos en solitario.** -En este juego no se da ningún dialogo entre los participantes. Ejemplo: Los lanzamientos, el bolo, el yoyo la rana, entre otros.
- **Juegos Cooperativos.** -Este juego consiste en tener una buena relación con el adversario. Ejemplo: Son juegos de salto de cuerda, danzas, los corros.
- **Uno contra todos.** - Este juego se manifiesta por un participante en el centro y sigue al resto de los jugadores. Ejemplo: “El grande cachete”, el juego de Tula o pillar. “la Main Chaude”
- **Duelos Individuales Simétricos.** -Este juego consiste en tener dos personas o dos grupos a la cual se enfrentarán y en él hay un ganador. Ejemplo: Juegos de lucha, pulseo de manos, tiro al palo o al blanco pulseo de pica
- **Duelos Individuales Asimétricos.** -Estos juegos son los de sombra, golpes de manos.
- **Duelos por equipos.** -Este juego se determina por ser de enfrentamiento entre jugadores como, por ejemplo: El balón prisionero, el marro, juego de pelotas, robar piedras entre otros.



- **Todos contra todos.** -Este juego se trabaja en equipo, es decir se ayudan entre uno y otros siendo del mismo equipo y juegan contra la oposición como, por ejemplo: El baloncesto, arrancar colas, juegos de canicas, la valle nommée.
- **Uno contra todos –todos contra uno.** -Es un juego de cooperación entre compañeros enfrentándose a otros jugadores derribándoles a cada uno de sus competidores y se le entrega un caballo a su compañero Ejemplo: Las batallas del caballito.

**Juegos ambivalentes.** -Este juego es originario de la región y es propicio para desarrollar las habilidades por las contradicciones ya sea de colaboración y de opuesto entre los participantes. Ejemplo: Las cuatro esquinas, la pelota sentada, los tres campos deben ser aptos para jugar ya que es importante concentrarse en lo que realizan los jugadores y jugadoras y el que toque el pito debe estar afuera del círculo para que no lo hagan caer.

#### **5.1.4.-Ventajas y desventajas de los juegos.**

En la actualidad existen varios juegos novedosos que cubren muchas veces las necesidades y deseos del niño/a, jóvenes y adultos de una manera positiva en el desarrollo de la imaginación y su habilidad, pero a la misma vez estos juegos pueden ser negativos para su equilibrio emocional ya que si no tiene la vigilancia de los padres o un control exclusivo de sí mismo podría tener consecuencias graves dentro y fuera del entorno en que se encuentra.

Según, (LANDAETA, 2011) opina que hay; “juegos que generan un comportamiento sano y que mantiene viva la cultura de su pueblo y en otros una conducta violenta por la mala utilización de la tecnología”.<sup>8</sup>

Tomando en cuenta la observación del autor los juegos tienen ventajas y desventajas las cuales permiten realizar actividades lúdicas de una manera adecuada, organizada y con disciplina promoviendo en los niños, niñas y jóvenes actitudes positivas. Por otra se presentan actitudes negativas en los niños/as, por

---

<sup>8</sup> LANDAETA A, (2011) Otros Juegos Tradicionales. Venezuela. Editado. Carla Suarez

los videojuegos que son los que más le atraen provocándoles daños severos en su vida.

En nuestra opinión como investigadores los juegos tradicionales son juegos que le permiten estimular a los niños y desarrollar sus potencialidades y por su originalidad y autenticidad, representa a cada una de las costumbres y cultura de la región y país a la que pertenecen; esos juegos tradicionales han sido excluidos hoy en día, pero se pretende rescatar.

Otro punto de vista es que los juegos innovados son perjudiciales, ya que son formas de entretenimiento para los más pequeños que por no tener la vigilancia de un adulto son inversos a sufrir de stress, individualismo, entre otras.

#### **5.1.5.- Gestión Educativa**

Según, (UNESCO, 2006) opina “La gestión son trámites que realizan las personas que están a mando de una institución enfocándose en las necesidades que se requieren en el establecimiento educativo para fortalecer los proyectos planteados”.<sup>9</sup>

En la actualidad la gestión en el Reglamento de la LOEI, capítulo II de los niveles de gestión del sistema nacional de educación artículo 3 del nivel distrital interculturalidad y bilingüe establece que la gestión es asegurar la calidad de servicios educativos del distrito, modalidades, desarrollar proyectos y programas, coordinar las acciones de los circuitos con el objeto de fortalecer la gestión educativa de forma equitativa que corresponda a las necesidades de la comunidad.

La gestión educativa es el conjunto de acciones que realiza la autoridad principal de la institución para su bienestar y el desarrollo en general de la misma. Por ello realiza un sin número de actividades, dirigidas a las autoridades pertinentes, con la ayuda de sus compañeros docentes y padres de familia.

---

<sup>9</sup> UNESCO,(2006).Gestión Educativa.Mexico.

### 5.1.6 Importancia de las Actividades Lúdicas

En los actuales momentos el Ministerio de Educación extendió un hora en la programación de EDUCA, a través de las actividades lúdicas que se realizan dentro del espacio adecuado, para estimularlos; ya que es de vital importancia incentivar al niño por medio de este recurso porque sirve como componente en su aprendizaje, a sus emociones.

Según, (ALVAREZ, 2007) las actividades lúdicas son “un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo de una población”<sup>10</sup>. Las actividades que se emprenden día a día son recreativas si hay un juego de por medio en la cual se convierte en un estímulo para el niño y en su aprendizaje.

Las actividades lúdicas son acciones que realizan los docentes para promover habilidades en los estudiantes y que a su vez son primordiales a lo largo de su vida y en su aprendizaje. Además, sus comportamientos lúdicos ayudan en el proceso de enseñanza en las aulas de clase.

Otro autor como (GONZALEZ, 2009) opina que “la utilización de la actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo”, es diseñado en esta investigación para fortalecer la creatividad y potencialidades en los docentes para estimular a los estudiantes en su aprendizaje”.<sup>11</sup>

La definición que tenemos como docentes, sobre las actividades lúdicas que son tareas importantes que servirán para emplear a diario en el aula, ya que buscar los instrumentos esenciales en la enseñanza de los estudiantes promoverá en la estimulación del aprendizaje y llevarlo a la práctica en el entorno que lo rodea.

---

<sup>10</sup> ALVAREZ, (2007). Actividades Lúdicas.

<sup>11</sup> GONZALEZ, (2009). Definición de Actividades Recreativas. Ecuador.

### **5.1.7.-Actividades Curriculares**

En la actualidad las actividades curriculares son propuestas o tareas programadas de parte del docente, y de acuerdo a los diversos cambios en la educación se utiliza el diseño de estudio, para alcanzar el triunfo deseado por el dinamismo en el proceso educativo del que enseña y el que aprende. Por ello es necesario plantear objetivos para obtener resultados positivos y conseguir cambios en la institución educativa que sirven para satisfacer las necesidades del establecimiento en general y ayuda a mejorar la calidad de su enseñanza.

Es decir que las actividades son el conjunto de ideas que son escogidas, según el propósito o las metas de los estudiantes, de acuerdo al nivel de aprendizajes previos y a su etapa emocional e intereses y madurez cognitiva. Generalmente estas actividades deben regirse alas los reglamentos de la institución educativa.

Como investigadores de este proyecto deducimos que los docentes deben utilizar las herramientas necesarias como la planificación, recursos para evaluar y conseguir una forma de retroalimentación de la observación, comparación, examinando, todos los que le rodea sobretodo en el aula de clases.

Según, ( BLANCO, 2008) manifiesta que las “actividades educativas se contemplan a las necesidades del entorno y la vida de todos los estudiantes, decisiones de su futuro, su funcionamiento, y en el desarrollo personal y social”<sup>12</sup> Por ello los docentes seleccionan la estrategias adecuadas en la institución para obtener resultados positivos en los mismos.

### **5.1.8.- Actividades Recreativas.**

En la actualidad las actividades recreativas son campo de recreación, que ayuda estimular a los estudiantes en todo lo que se propongan, permite desarrollar habilidades, destrezas de una manera participativa, creativa y dinámica; para desenvolverse en el espacio que s e encuentre dentro o fuera de la institución.

---

<sup>12</sup> BLANCO, (2008). Marco Conceptual sobre Educación inclusiva. Ginebra.Editorial.C.I.D.C.

Las actividades recreativas son estrategias que no se dirigen a un propósito específico y se ejercitan de una manera contraria sin límites. Estas actividades se pueden nombrar juegos, deportes, arte, música, entre otros. También aumenta las capacidades y creatividad de los niños/as en el entorno que lo rodea.

Según, (CAMERINO, 2006) define a las actividades recreativas a “aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas y de técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no de especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo”.<sup>13</sup>

Los autores de esta investigación determinan que las actividades recreativas son útiles en los procesos de clases ya que ayudan a los estudiantes despertar su debido interés, y creatividad en el desarrollo de destrezas psicomotriz; sobre todo en el área de cultura física, además según el autor antes mencionado son técnicas que le permiten al docente en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### **5.1.9.-Beneficios de las Actividades Recreativas o de recreación.**

En el Ministerio de deporte de Ecuador se incrementó 5 horas de Aprendiendo en Movimiento con el propósito de mejorar la calidad de vida de los estudiantes y beneficiar a los mismos para evitar la delincuencia dentro y fuera de la institución educativa mediante ejercicios adecuados a la edad del niño para mejorar su recreación individual y colectiva.

Según, (ACEVEDO, 2007) refiere que el “Deporte, Recreación, y Juego”<sup>14</sup> son indispensables para el fortalecimiento corporal y mental del niño y permite generar enfermedades y desarrollar habilidades físicas y obtener resultados en el

---

<sup>13</sup>CAMERINO, F.Y. (2006). La Educación Física en la Enseñanza.Barcelona. Editorial.INDE

<sup>14</sup> ACEVEDO, L. (2007). Derechos al juego, deporte y Recreación. Republica Dominicana.Unicef

aprendizaje cognitivo. La recreación permite estimular el desarrollo físico, intelectual, afectivo, y social.

#### **5.1.10.-Los Juegos Tradicionales como Estrategias pedagógica.**

En la presente se da muy poca importancia a los juegos tradicionales debido a la ausencia de motivación por parte de los docentes que dirigen a un grupo de estudiantes ya sea dentro y fuera del aula de clases y la de realizar actividades recreativas en las horas pedagógicas en las instituciones educativas la cual no ayuda a promover la participación de los estudiantes por la falta de interés de los que están al mando de un grupo.

Según, (LEYVA, 2011) el “juego es primordial en la vida de un niño, ya que a través de ello aprende más a desarrollar su creatividad y es necesaria para su aprendizaje ya que generara actitudes positivas en su vida diaria”<sup>15</sup>.

Además, los juegos son una herramienta básica para la recreación de los mismos.

#### **5.1.11.-Valor el juego en el desarrollo socio-afectivo del niño/a.**

Éste capítulo se destaca, por el valor significativo que tiene el juego, en el desarrollo social y afectivo del niño/a, ya que contiene variedad de vivencias y experiencias, las cuales constituyen la esencia básica del placer de jugar.

Para los pequeños, esta actividad, simboliza experiencias placenteras, permite despertar su creatividad, imaginación, descubrir el medio ambiente, su propio cuerpo y formar su personalidad, así como facilitar el desarrollo de la expresión y el crecimiento de las áreas cognitivas, socio-afectivo, psicomotricidad y lenguaje. Se menciona al juego tradicional como un mediador para desarrollar la socio-afectividad en el niño/a, el mismo que juega un papel fundamental en el desarrollo de la vida humana.

Según, (GUARTATANGA, 2009) opina que: “El juego, es considerado, como un instrumento psicopedagógico en el aprendizaje del niño/a, fortaleciendo

---

<sup>15</sup> LEYVA, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la Educación Infantil. Bogotá.P.U. J

la socialización y afectividad”<sup>16</sup>; es por ello, que consideramos indispensable que el pequeño juegue y manipule objetos que se encuentran a su alrededor.

Los juegos tradicionales son herramientas que sirven como valor educativo en los estudiantes, ya que por medio de este recurso los docentes consiguen un aprendizaje motivador en cada uno de ellos y ellas y se lo transmiten tomando en cuenta sus

cultura y su relación que obtiene con el entorno.

### **5.1.12.-La vida del niño y el juego**

Según, (SANTACRUZ, 2010) manifiesta que: “El juego es un elemento básico para que el niño/a afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personal”<sup>17</sup>. Es así, que el niño/a, al relacionarse con el medio, a través de la diversión, desarrolla sus habilidades de relación, por lo tanto, el juego se convierte en la base para desarrollar su socialización.

EL juego en el niño/a comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego, el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades, posibilidades y disfruta de ellas, aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional.

Las áreas que complementan el desarrollo integral de un infante, es la socio - afectiva, la misma que se potencia, gracias a la ayuda del medio social que rodea al niño/a, como son los padres, los educadores/as, los compañeros/as y la comunidad en general; proporcionando oportunidades, situaciones en donde los infantes experimenten relaciones sociales, a través de vivencias con el resto de personas, de esta manera, alcanzando un óptimo desarrollo emocional.

---

<sup>16</sup> GUARTATANGA, D, (2009). Juegos Tradicionales como mediador. Santa Ana.

<sup>17</sup> SANTA CRUZ, C, (2010). La vida de un niño y el juego. Los Rios.Editorial.U. D.C

Los sentimientos, vivencias, experiencias y aprendizajes que el niño/a adquiere durante sus primeros años, van a influenciar, en gran medida su manera de ser, actuar y pensar. El juego adquiere importancia por el hecho de que gracias a ésta actividad lúdica se da el mayor número de alternativas formativas para el niño/a.

Tomando en cuenta la opinión del autor antes mencionado, que la parte socio - afectiva, cognitiva y motriz, son muy importantes para favorecer el desarrollo íntegro del infante. Por ello, para alcanzar éste adelanto, los adultos implicados en éste proceso, debemos proporcionar al niño/a un ambiente lúdico con oportunidades de actividades, que potencien el desarrollo de todas las áreas implicadas en éste proceso.

Al pretender que el niño/a logre una actitud positiva, buscamos que los infantes tomen conciencia de sus propias actuaciones y comportamientos, frente a las diferentes emociones como son: la alegría, tristeza, rabia, vergüenza, culpa etc. El juego, es una actividad que además de ser importante para los niños/as en su crecimiento, es un espacio que le permite entrar al plano interpersonal, afianzando lazos de amistad con las personas que están en continua relación.

Entendemos al juego como la forma que nos permite, observar en los niños/as sus capacidades, desarrollo de los procesos mentales, expresión de sentimientos en sus conductas como enojos, tristezas, ira, alegría, temor etc., para lograr identificar dificultades que puedan tener.

#### **5.1.13.-El Juego en la Educación Infantil**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.



El juego es un medio a través del cual los seres humanos y los animales exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. Sin embargo, ¿hasta qué punto es verdaderamente valorado el juego por los que intervienen en la educación de los niños y niñas pequeños? ¿Con cuánta frecuencia el juego y la elección de materiales lúdicos se reservan como actividad para cuando éstos hayan acabado de «trabajar», reduciendo así tanto su impacto como su efecto en el desarrollo infantil?

Según, (LOPEZ, 1989) opina que: “el juego se centra en los niños y niñas de cuatro a ocho años, examinando los principios del juego en la educación e indicando el modo de ponerlos en práctica”.<sup>18</sup>

Proporciona una justificación plena a la inclusión del juego en el curriculum de los primeros años y, a través de ejemplos de estudiantes jugando, estimula a profesoras y profesores a revisar su propio pensamiento sobre tales cuestiones. La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma.

#### **5.1.14.-Origen del juego popular-tradicional**

Los juegos populares-tradicionales provienen de nuestros antepasados, y por tanto tienen un origen que hace que actualmente les asignemos una serie de características y rasgos que les identifican como tales.

Coincidimos con autores como, al afirmar que la conducta de los seres humanos hace que de una forma espontánea exploremos nuestro entorno, busquemos diferentes formas de diversión y entretenimiento. Debido a esto, podemos señalar

Según, (CAMACHO, 2014) manifiesta que: “una serie de ideas que, según este autor, pudieron ser la causa del origen de los juegos populares-tradicionales”<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> LOPEZ I, (1989). El juego y el desarrollo infantil. Taliga.Revista ON-LINE

<sup>19</sup> CAMACHO, N, (2014). Origen del juego popular-tradicional. Segovia.Editorial.U. D.V

Los comienzos del juego como tal, empezaron mediante la acción individual de cada uno de nosotros. Posteriormente, comenzó la relación con diferentes objetos, para pasar finalmente, al juego grupal, estableciendo una serie de relaciones con otras personas, compartiendo de este modo los mismos objetivos, respecto al juego.

Sin embargo, a través del juego los niños pueden establecer relaciones con sus iguales y adultos, lo que favorece la comprensión por parte de los niños de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, a la vez que les permite aprender los roles propios de la sociedad.

Según nuestros conocimientos el origen de los juegos populares se lo conoce como el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones.

#### **5.1.15.-Juego lúdico.**

El juego lúdico es aquella actividad incluida en los programas educativos, que utilizando el idioma con su respectivo vocabulario permiten el desarrollo intelectual y de determinadas destrezas y habilidades de los niños que asisten a los centros educativos básicos.

Según, (ENTSAKUA, 2015) dice que: “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma ya va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia que en la vida corriente”<sup>20</sup>

Se puede afirmar que el juego es la actividad propia del niño su función es proporcionar estímulos de diversos órdenes como el placer, no solo por éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar, el desarrollo psicomotriz, emocional,

---

<sup>20</sup> ENTSAKUA, C. (2015). Juego Ludico.Cuenca.U.D.C.

intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio-pico-social. El hecho mismo de encontrarse en la fase de crecimiento

Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego.

#### **5.1.16.-La Cultura de los Juegos Tradicionales**

En la actualidad se habla de los juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerando parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que sean sucediendo.

#### **5.1.17.-Evolución histórica del juego**

En la actualidad el juego es una herramienta pedagógica fundamental en la formación de los niños que debe ser tomada en cuenta por todos los maestros en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que los mismos han ido evolucionando a través de los tiempos.

Según, (RIERA, 2014) opina que: “El juego y su evolución histórica”<sup>21</sup>, nos informa que el juego ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, antropólogos han demostrado que el juego es una actividad natural está presente en los niños de todas las épocas diferenciándose de acuerdo al contexto cultural.

De acuerdo con la autora antes citada el juego infantil tiene sus orígenes 3000 años a.m. en Irán descubrimientos arqueológicos demuestran que se fabricaban antiguos sonajeros de vejigas de cerdos que se llenaban de piedras para que los bebés jugaran.

#### **5.1.18.-Ventajas y desventajas de los valores educativos de los juegos tradicionales**

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Según, (BERMUDEZ, 2013) manifiesta que: “las ventajas del juego es el desarrollo de su actitud moral y maduración y sus desventajas serán no realizar con entusiasmo, amor lo único su motor lúdico”<sup>22</sup>

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

- **Valor físico:** Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

---

<sup>21</sup>RIERA, D. (2014). Evolución Histórica del juego.Cuenca.U.T.S.

<sup>22</sup>BERMUDEZ, L. (2013). Ventajas y Desventajas de los valores educativos. Argentina.Blogger.

- **Valor psicológico:** Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.
- **Valor social:** Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación. Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

#### **5.1.20.- Teorías del Juego.**

El niño se acerca más a lo real y el símbolo llega a perder el carácter de deformación para tornarse en simple representación imitativa de la realidad. Las construcciones lúdicas van a ser coherentes y ajustadas a la realidad. Comienzo del simbolismo colectivo. La inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno, e un modo de conocerlo, aceptarlo, de construirlo. El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

Según, **(PIAGET J. , Teorías del Juego, 1956)** manifiesta que: “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla”.<sup>23</sup>

Tomando esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

## **5.2 Estimulación del Aprendizaje.**

La Estimulación del Aprendizaje se lo define actualmente como un proceso continuo en la enseñanza aprendizaje con el propósito de motivar a los estudiantes, ver sus logros y sus valores los cuales son de importancia en el proceso educativo, en desarrollar sus potencialidades, conocer sus conocimientos ya que los docentes lo utilizan como recursos estratégicos en el aula de clases.

En el campo educativo a los niños les facilita un entorno familiar confortable lleno de valores, actitudes, afectos, y estímulos, que ayuda en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes; por ello es necesario dedicar tiempo a las actividades que se dedica y al entorno en el que se encuentre.

Según, **(ROMERO, 2009)** “Explica en su obra los padres y sus hijos que el trato a los informes debe ser de amigos para fomentar la estimulación afectiva”<sup>24</sup>. Es decir que los padres deben buscar la felicidad de sus hijos y esto le ayudará en su vida para sea segura, y llena de plenitud.

Como docentes es muy importante promover el aprendizaje de nuestros estudiantes y asegurar que la estimulación que se aplicará en ellos es la correcta para su desarrollo personal, afectivo, y social; ya que la buena convivencia en sus hogares, y en la escuela brindará resultados positivos y de calidad.

---

<sup>23</sup> PIAGET, J. (1956). Teorías del Juego. México. Editorial. Woedepress.

<sup>24</sup> ROMERO, P. (2009). Estimulación afectiva.

### **5.2.1.-Importancia de la Estimulación**

En el proceso educativo se necesita que los docentes busquen mecanismos o estrategias para estimular al niño sin importar la edad del mismo, llevando la continuidad de su proceso con la ayuda de los padres de familia, y especialistas los cuales son importantes en su desarrollo motivacional.

En el ámbito de la educación en nuestro país es importante conocer cómo llegar al estudiante o como motivarlos y de qué manera hacerlo, por los cambios que se han generado en la educación y si bien como docentes necesitamos prepararnos día a día y emplear las técnicas que faciliten la estimulación en los niños, niñas y jóvenes.

Según, **(PINEDA, 2016)** manifiesta que “el estímulo es uno de los factores más importante en el enriquecimiento del aprendizaje del niño”<sup>25</sup>. Concordando con el autor Pineda, si es necesario la estimulación en la vida de un niño y en su aprendizaje ya que se requiere de motivación y recursos para saber llegar al mismo.

Sin embargo, en la investigación de campo obtuvimos que la sobre estimulación requiere de vigilancia por que el niño crece y así mismo crece su estímulo, lo cual obtiene información; lo cual conlleva a que sus padres cometan el error de alcahuetear, dejando utilizar celulares, tabletas y entre otros recursos de tecnología que perjudican a su cerebro manteniendo información y no estimula su experiencia y a veces genera consecuencias en su aprendizaje.

### **5.2.3.-Tipos de Estimulación**

Según, **(FUNDACIÓN, 2013)** opina que la “estimulación es un vínculo afectivo que parte del diálogo y una interacción oportuna”<sup>26</sup>, con un ritmo de ida y vuelta en todo momento sobre todo en los niños de 0 a 3 años que inician su etapa de prenatal e infancia.

---

<sup>25</sup> PINEDA.I.(2016). Importancia de la estimulación. Honduras. Editorial. Diario La Prensa.

<sup>26</sup> FUNDACION, A. (2013) Tipos de Estimulacion.Mexico. Proyecto DEI.

En la actualidad hay programas educativos que el MIES ha empleado para lograr la estimulación del niño, trabajando conjuntamente con los padres de familia y el promotor y los ejercicios que realizan ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños sin importar si tiene una dificultad o discapacidad, entre los principales tipos de estimulación se encuentran los siguientes:

- **Estimulación Visual.** - Es en donde la vista del niño se guía por los reflejos por los colores fuertes sobre todo el rojo y el negro de una distancia de 20cm de la línea media. También siente el afecto de la madre, su olor y su ternura por medio de besos y abrazos.
- **Estimulación Auditiva.** -La Estimulación auditiva es la que se da por sus medio de la música, de sonidos naturales y artificiales en cualquier lugar en donde el niño se encuentre, reacciona lentamente teniendo un proceso. Además, es orientado a su cuerpo dentro de la fuente
- **Estimulación Olfativa.** -Esta clase de estimulación se orienta por el olfato, y el reconocimiento de olores alrededor de su entorno y estos no deben ser perjudiciales, tiene una conexión con la afectividad la cual permite a l niño también reconocer a su mamá.
- **Estimulación Táctil.** - La estimulación táctil tiene una conexión estrecha con la cualidad afectiva y terminales nerviosas que llegan al cerebro y en todo su cuerpo y se lo estimula con texturas, abrazos, besos, masajes, que son necesarios para conseguir estímulos en el niño
- **Estimulación Vestibular.** -La estimulación vestibular tiene un sistema endocrino y afectivo en donde el niño se beneficia, dosificada, y organiza el sistema nervioso a través de movimientos rítmicos acompañado con música. Es decir; Su equilibrio se encuentra ubicado en el oído medio la cual informa al cerebro el espacio, postura de su cuerpo en el cual se encuentra ubicado.
- **Estimulación Socio-Afectiva.** -Es el vínculo afectivo entre él niño y las personas que están cerca de él. Los docentes utilizan como estrategia



lúdica los juegos para tener el resultado deseado ya que la estimulación socio afectivo ayuda en las diversas etapas en el desarrollo del niño.

- **Estimulación Cognitiva.** - La Estimulación cognitiva es la expresión intelectual, y del conocimiento que van de la mano con el fortalecimiento del razonamiento, la relación de las causas y efectos de los ejercicios que realiza el docente para estimular los sentidos del niño para su debida evolución.
- **Estimulación Gustativa.** -La estimulación gustativa es aquella se refiere al gusto o sabor del paladar del niño y esta se encuentra alrededor de su entorno. Los docentes la utilizan para mejorar la memoria del niño para estimularlos y recuerde momentos agradables en su vida.
- **Lenguaje.** -Es la capacidad de expresión que adquiere el niño a través de lo que piensa, siente u observa. Es un mecanismo que realizan los docentes con ejercicios divertidos y simples como leer textos adecuados como los cuentos, cantos infantiles para lograr con éxito el desarrollo del lenguaje comprensivo.
- **Motricidad Fina.** -La Motricidad Fina es una forma sencilla de enseñar al niño, a palpar directamente objetos con sus manos o con los pies, para desarrollar lo que adquiere paso a paso. Sin embargo, se lleva un seguimiento de sus logros, habilidades, destrezas, entre otras potencialidades.
- **Motricidad Gruesa.** - Es una técnica que utilizan los promotores, docentes, padres de familia, para enseñar al niño a conquistar su entorno, mediante su cuerpo y movimientos de manera práctica dedicándole el tiempo necesario para estimularlos e incentivarlos a tener confianza en sí mismos y va ligada con la motricidad fina.
- Se dice que la estimulación es una forma para saber llegar al niño para tener un vínculo afectivo, por lo que es importante mostrar con sentimientos mediante un abrazo, una palabra dulce una expresión o un detalle, ya que es indispensable para un buen crecimiento emocional y esto se obtiene entablando una buena conversación y afecto por lo que favorece

a su aprendizaje, teniendo un enfoque positivo para su autoestima y a su entorno que lo rodea

#### **5.2.4.-Características de estimulación**

En los actuales momentos las características de estimulación se realizan como tareas que ejecutan los seres humanos para obtener una evolución en sus habilidades desarrollo físico y afectivo. También potencializa sus funciones cerebrales en todos los aspectos ya sea cognitivos, lingüísticos y social.

Según, (SUAZO, 2012) manifiesta que: “las características favorece a los aspectos emocionales, físicos, y de la inteligencia del niño”<sup>27</sup> Tomando la referencia del autor investigado las características de estimulación son indispensables para el buen desarrollo integral del niño y a su entorno entre las cuales se obtuvo las siguientes:

- Favorece aspectos emocionales, físicos y de la inteligencia.
- Se recibe de forma pasiva y dirigida por su ambiente.
- El cuidado el amor y la estimulación son primordiales para el desarrollo físico emocional y cognitivo.
- Un mejor desarrollo integral con un mejor conocimiento de sí mismo.
- Se basa en que ya antes del nacimiento el niño recibe estímulos del ambiente.
- Es dirigida por su ambiente para favorecer las potencialidades del niño.
- Es una gama de experiencias que le permitirán formar las bases de adquisiciones
- de futuros aprendizajes.
- Contempla las 4 áreas del desarrollo, motor fino, motor grueso, personal social y audición, del lenguaje cognitivo.

La estimulación se lleva a cabo por medio de estrategias sencillas, educativas, formativas que profundizan y sistematizan habilitar las actitudes y la continuidad de

---

<sup>27</sup> SUAZO, D. (2012). Importancia del Preescolar. Ambato. Publicaciones de Denisse Gloria

condiciones motoras finas, gruesa; para desarrollar el conocimiento de su entorno a través de imágenes, canciones, cuentos, sensaciones, seguridad, y afecto del niño y de la niña.

#### **5.2.5.- Recursos Didácticos para estimular**

Los recursos didácticos son fundamentales para el aprendizaje de los estudiantes y para su enseñanza, para adquirir mejor conocimiento de estudio, los mismos que permitirán a los docentes aplicarlas en cualquier asignatura como medio comunicativo entre alumno y maestro.

Según, (PIAGET J. , Competencias cognitivas, Evaluaciones constructivistas y evaluación inicial, 2006) los implementos educativos “son la base de toda acción u operación cognitiva para realizar adaptaciones o hacer frente a diversas situaciones con la misma estructura”<sup>28</sup>. En nuestra opinión los implementos educativos son ventajas que le permitirá al docente en sus programas de estudio para mejorar sus procesos de clases.

Cabe recalcar que los recursos didácticos como la misma palabra lo dice son los elementos empleados en el aula de clases por el guía educativo; es decir lo que utiliza el docente como medio para lograr un interaprendizaje entre ambos de manera eficaz y solvente.

También sostenemos en nuestra investigación que los recursos son medios, para lograr la comunicación entre docente y estudiante, ya que por la utilización de materiales factibles se llega a la atención de ellos mismos y al interés por aprender lo que enseña o transmite el maestro/a en el desarrollo de la clase y fuera de su entorno.

#### **5.2.6 Procesos Pedagógicos**

Los procesos pedagógicos son herramientas útiles en el entorno educativo y permiten llegar al conocimiento del niño de manera fácil teniendo en cuenta que

---

<sup>28</sup> PIAGET, J. (2006). Competencia cognitiva. Santiago de Chile.

los docentes son los protagonistas principales en la educación del mismo y en transmitir los contenidos adecuados y obtener los resultados que se requiere en el aprendizaje de los estudiantes ya que ellos son los que practican lo que aprenden lo cual conlleva a conseguir con éxito lo propuesto en el transcurso de sus clases diarias que el maestro emplee.

Según,( **LÓPEZ, 2009**) señala “cuando los padres y madres de familia participan en la vida escolar de sus hijos/as,tales como una mayor autoestima, un mejor rendimiento escolar, mejores relaciones padres-hijos y actitudes más positivas de padres y madres hacia la escuela.”<sup>29</sup> Los procesos pedagógicos son fundamentales en los procesos de enseñanza del niño/a, por su debida importancia en el aula de clases ya que sin esta estrategia es un fracaso lo que el maestro proponga, en sus actividades, en su nivel académico y su aprendizaje en el aula de clases, permitirá que sea un ente positivo, reflexivo, crítico y motivacional en la vida práctica.

Por nuestros conocimientos a través de los años en nuestra formación como docentes hemos aprendido que los procesos son la base fundamental de todo lo que aprendemos y de lo que enseñamos, pero debemos saberlos aplicar en el momento adecuado porque si cometemos el más mínimo error habría sido en vano todo el esfuerzo desplegado como docente, y eso implicaría un rotundo fracaso del estudiante.

Podemos decir que los procesos son la continuidad de lo que planifica diariamente el docente en el aula de clases o en el desarrollo de los temas que emplea en las distintas áreas de estudio para enseñar a sus estudiantes lo adquirido en su experiencia dando todos sus conocimientos aprendidos en el transcurso de su vida y así se forme el niño a ser un ente positivo ante la sociedad para que valore lo que tiene a su alrededor y sea capaz de emprender nuevas formas de obtener lo que él se proponga.

---

<sup>29</sup> LOPEZ, M. (2009). El papel de la Familia. España

### 5.2.7.- Implementos Deportivos

En el ámbito de la educación la mayor parte de las instituciones educativas no reciben los implementos necesarios en el área de cultura física, porque lo que no se hace tan difícil por lo que existen materiales reciclables que ayuda a contribuir en el desarrollo físico, psicomotriz, socio-afectivo y alcanza la calidad de vida que busca el docente en sus estudiantes mediante un plan estratégico para el desarrollo de sus clases en el entorno que se encuentra.

Según, (AYALA, 2012) opina que: los “recursos didácticos son herramientas que ayudan a la estimulación en el aprendizaje de los niño/as y que permite al docente transmitirlos a base conocimientos”<sup>30</sup>

También comenta el mismo autor sobre unos resultados que obtuvo en una encuesta realizada al total de 11 docentes de la Universidad de Cotopaxi, en la cual el 64% si adquiridos implementos deportivos; mientras que el 36% manifiestan que no han adquirido recursos didácticos en la institución educativa de competencias profesional dentro de su campo educativo.

En base a nuestros conocimientos y a la investigación que realizamos en la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto del sitio de Narciso de la parroquia de Santa Rita del cantón Chone “la elaboración, el diseño y utilización de implementos deportivos en el campo de cultura física, genera cambios productivos de mucha importancia, ya que los niños, niñas, adolescentes valoran sus habilidades, destrezas, creatividad y valorar materiales del medio que sirven para elaborar o reducir desechos que tiene su comunidad en general.

También se puede decir que los implementos sirven como mecanismos a los docentes ya que les permite estimular al niño y desarrollar con eficacia su clase y en base a lo necesario para realizar ejercicios entre otros temas y no lleva a lo mismo de siempre, es decir a lo monótono y los niños ejecutarán con dinamismo

---

<sup>30</sup> AYALA.J.(2012). Diseño y Aplicación de implementos didácticos con material reciclado para el área de cultura física. Cotopaxi.

las actividades que realizan a diario logrando con éxito los objetivos propuestos en cada una de las clases poniendo en práctica ya sea individualmente o en equipo.

Otro autor como: (AYALA, 2012) opina que “los implementos deportivos son las herramientas específicas para que el niño se interese por aprender y conseguir su participación dentro y fuera del aula de clases”

Para los investigadores el diseño y utilización de implementos deportivos en el campo de cultura física, es de mucha importancia ya que el estudiante desarrollará habilidades, destrezas, creatividad y valorar materiales del medio que servirán para elaborar o reducir desechos que tiene su entorno.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi realizaron una encuesta al total de 11 docentes donde manifiesta que el 64% si adquiridos implementos deportivos; mientras que el 36% opinan que no han adquirido ninguno de estos recursos en la institución educativa de competencias profesional dentro de su campo educativo.

### **5.2.8 Destrezas Psicomotriz**

La psicomotricidad es una relación que existe entre el razonamiento (cerebro) y el carácter reversible que funcionan a través adecuadamente a la razón y el movimiento dependiendo el estado del desarrollo del niño para facilitar sus habilidades de acuerdo según su edad. Las destrezas son el dominio de ejecutar, del saber o realizar algo en que se destaca hábilmente y puede presentarse por ser innata o a medida que lo adquiere el niño/a en el transcurso de su vida. Además

La definición psicomotriz se basará en una visión general, que agrupa emociones, capacidades individual y grupal, cognitivas, simbólicas como medio de expresarse ante un contexto psicosocial, es factible para la evolución del niño y ayudará en las concepciones educativas, familiares, armónicas en cualquier etapa del protagonista infantil.

Según, (GUITIERREZ, 2009) “la psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño socio-afectivo”<sup>31</sup>. De acuerdo con el autor antes mencionado la destreza psicomotriz se adquiere a medida que consigue su aprendizaje como nociones, grafo motricidad entre otros recursos que se utilizará como herramientas como el juego, canciones y cuentos en los primeros años de vida. De acuerdo con el autor antes mencionado la destreza psicomotriz se adquiere a medida que consigue su aprendizaje como nociones, grafo motricidad entre otros recursos que sea utilizado como herramienta entre ellas son: el juego, canciones y rondas, versos con rimas, cuentos, entre otros y esto se da en los primeros años de vida, para que el niño obtenga sus propias nociones, enseñanzas, recuerdos que ayudan a su desarrollo en general.

#### **5.2.9.-Habilidades sociales**

Es una utopía pensar que aislamos las habilidades sociales de otros procesos psicológicos, pero también hemos de advertir que cuando hablamos de ellas nos referimos a aspectos concretos de la relación interpersonal y que habilidades sociales no lo es todo.

Una rápida revisión de la bibliografía arroja una gran dispersión terminológica, como se muestra en los siguientes términos: habilidades sociales, habilidades de interacción social, habilidades para la interacción, habilidades interpersonales, habilidades de relación interpersonal, habilidades para la relación interpersonal, destrezas sociales, habilidades de intercambio social, conducta interactiva, conducta interpersonal, relaciones interpersonales, conducta socio interactiva, intercambios sociales.

Esta falta de precisión se aprecia también en los intentos de conceptualizar, definir y describir la competencia social y las habilidades sociales, de forma que es un campo confuso que no está bien definido ni suficientemente delimitado. No es ningún secreto que una de las partes más importantes de nuestra vida son las

---

<sup>31</sup> GUITIERREZ, (2009). La Importancia de la psicomotricidad. Espana.Revista Digital.

relaciones sociales. En cada una de las cosas que hacemos hay un componente de relaciones con los demás que determina en gran medida (facilitando o entorpeciendo) nuestra búsqueda de la felicidad.

Es creencia común que la simpatía y el atractivo social de algunas personas es innato. Sin embargo, está claro que es algo que se adquiere a través de experiencias que los van modelando hasta hacerlos expertos en estas habilidades. Raramente en nuestra vida vamos a poder escapar de los efectos de las relaciones sociales, ya sea en nuestro lugar de trabajo, de estudios, nuestros ratos de ocio o dentro de nuestra propia familia.

Según, **(IZQUIERDO, 2012)** opina que: “La expresión Habilidades Sociales se refiere a un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños incluyen en las respuestas de otros individuos (compañeros, hermanos, etc.) en el contexto interpersonal”<sup>32</sup>

Este repertorio actúa como un mecanismo a través del cual los niños inciden en su medio ambiente obteniendo, suprimiendo o evitando consecuencias deseadas y no deseadas en la esfera social. En la medida que tienen éxito para obtener las consecuencias deseadas y evitar o escapar de las no deseadas sin causar dolor a los demás, se considera que tienen habilidades sociales.

Creemos que las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas. Son algunos ejemplos: decir que no, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerte en el lugar de otra persona, hacer preguntas, expresar tristeza, decir cosas agradables y positivas a los demás. Ciñéndonos a la infancia, en trabajos que hoy tienen vigencia a pesar de estar hechos hace una década, Gresham (1986, 1988) señalaba que en la bibliografía se suelen encontrar tres tipos de definiciones de las habilidades sociales:

---

<sup>32</sup> IZQUIERDO M, (2012). La Estimulación Temprana como Factor. Guayaquil.U.D.G



- Definición de aceptación de los iguales: En estas definiciones se usan índices de aceptación de los iguales o popularidad. Se consideran niños socialmente hábiles los que son aceptados o populares en la escuela o en la comunidad. El mayor fallo de estas definiciones Rinn Markle (1.979) es que no identifican los comportamientos específicos que se relacionan con la aceptación de los iguales.
- Definición conductual Se definen las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos de la situación que maximizan la probabilidad de asegurar o mantener el reforzamiento o decrecer la probabilidad de castigo o extinción contingente sobre el comportamiento social propio. La premisa que subyace a este tipo de definiciones es la adquisición de habilidades interpersonales específicas que permiten a uno experimentar relaciones con otros que son personal o mutuamente satisfactorias.
- Estas definiciones tienen la ventaja de que se pueden identificar, especificar y operacionalizar los antecedentes y las consecuencias de los comportamientos sociales particulares con fines de evaluación e intervención. Sin embargo, esta definición no asegura que los comportamientos identificados para la intervención sean de hecho socialmente hábiles o socialmente importantes.
- Definición de validación social Según este tipo de definiciones, las habilidades sociales son aquellos comportamientos que, en situaciones determinadas, predicen importantes resultados sociales para el niño, como, por ejemplo, aceptación, popularidad o juicios de otros significativos. Las habilidades sociales son, por tanto, un conjunto de competencias conductuales que posibilitan que el niño mantenga relaciones sociales positivas con los otros y que afronte, de modo efectivo y adaptativo, las demandas de su entorno social, aspectos estos que contribuyen significativamente, por una parte, a la aceptación por los compañeros y, por otra, al adecuado ajuste y adaptación social.

Otros autores como, **Caballo (1986)**: "La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas."

De aquí podemos sacar varias ideas de gran interés para la vida diaria:

**1. Contexto interpersonal:** Hay que examinar el contexto, con quién, cuando cómo se emiten las respuestas habilidosas.

**2. Respetando las conductas de los demás:** Tan habilidoso es expresar un cumplido cómo aceptarlo de la forma adecuada. La forma como reaccionamos a las conductas de los demás tiene siempre sus consecuencias.

**3. Resuelve y minimiza problemas:** Las habilidades sociales están orientadas a un objetivo. Estos objetivos pueden ser de varios tipos:

- Objetivos materiales - Efectividad en los objetivos (Ej. conseguir que nos suban el sueldo)
- Objetivos de mantener o mejorar la relación - Efectividad de la relación (Ej. no tener un conflicto con el jefe)
- Objetivo de mantener la autoestima - Efectividad en el respecto a uno mismo (Ej. no sentirnos inferiores si no nos lo conceden ni criticarnos por ello)

#### **5.2.10.- Papel de la familia en los programas de estimulación.**

Existe un consenso en aceptar que la estimulación a niños y niñas que se encuentran en la edad de 0 a 5 años, debe contar con la familia en el rol protagónico, ésta puede hacer aportes insustituibles al desarrollo del niño, donde el matiz fundamental está dado por las relaciones afectivas que se establecen entre ésta y el niño; esta valiosa influencia de la familia se expande y enriquece cuando recibe una orientación especial en beneficio del desarrollo de los niños y niñas menores de cinco años.

Sin ser Psicólogo, todo padre de familia sabe que el nivel de desarrollo alcanzado por los niños, depende de la estimulación temprana, pues la participación, organización y dirección de los adultos con un activo protagonismo del sujeto garantiza un curso eficiente del desarrollo infantil.

En el Centro de Estimulación Temprana Plaza Danin nos podemos dar cuenta como los niños desarrollan un vínculo afectivo fuerte con los tutores de su sección que llevan a cabo sus actividades a diario con ellos. Se trata de incluir a menudo en las actividades a sus padres; organizando mañanas de aprendizaje, juegos, elaboración de cuentos, organización de piñatas, obras de teatro entre otras obteniendo siempre una respuesta positiva ante la iniciativa de la institución.

#### **5.2.11.- Áreas de la estimulación temprana**

Para favorecer el óptimo desarrollo del niño, las actividades de estimulación se enfocan en cuatro áreas: área cognitiva, motriz, lenguaje y socioemocional. El área cognitiva: La teoría Piagetana nos permite comprender como aprenden y piensan los niños y niñas durante el periodo preescolar. Desde el punto de vista cognoscitivo, esta etapa que va desde los primeros días de nacido hasta los cinco años aproximadamente, se denomina pre-operacional de acuerdo con las características de Piaget.

Este científico observó que los niños tienen su propia manera de averiguar acerca del mundo y las cosas, lo mismo que de recordar una presentación visual u organizar ideas, tal como los adultos interpretan el medio social o físico desde una perspectiva totalmente distinta.

Según, (**PIAGET J. , Seis estudios de Psicología, 2005**) manifiesta que el niño conoce a través de la interacción de sus estructuras mentales que dependen de la etapa de desarrollo cognoscitivo en que se encuentra y con el medio ambiente físico y social que rodea”.

- **Área Motriz:** Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo

hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore, pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos.

- **Área de lenguaje:** Está referida a las habilidades que le permitirán al niño comunicarse con su entorno y abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, expresiva y gestual. La capacidad comprensiva se desarrolla desde el nacimiento ya que el niño podrá entender ciertas palabras mucho antes de que puede pronunciar un vocablo con sentido; por esta razón es importante hablarle constantemente, de manera articulada relacionándolo con cada actividad que realice o para designar un objeto que manipule, de esta manera el niño reconocerá los sonidos o palabras que escuche asociándolos y dándoles un significado para luego imitarlos.
- **Área Socio-emocional:** En la Psicología del desarrollo, el tema de la aparición en el niño de la cognición social es reciente, históricamente esta preocupación se origina a partir de tradiciones teóricas diferentes, a veces muy alejadas. Citamos los ejemplos: George H. Mead, quien investiga la incorporación de roles en la constitución de la persona dentro del contexto social, y las investigaciones de la Psicología genética respecto al egocentrismo inicial, el desarrollo cognoscitivo y el pensamiento moral las cuales han permitido ampliar la problemática.

Otro autor como, **(GH, 1669)** manifiesta que: “Mead parte del punto de vista genético, ante la formación de la personalidad según el cual los procesos de adquisición del lenguaje de la mente infantil son fundamentales para el desarrollo de la persona”.<sup>33</sup>

Esta área incluye las experiencias afectivas y la socialización del niño, que le permitirá sentirse querido y seguro, capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes.

---

<sup>33</sup> GH, M. (1669). Espiritu, persona sociedad. Buenos Aires, pag.1

Para el adecuado desarrollo de esta área es primordial la participación de los padres o cuidadores como primeros generadores de vínculos afectivos, es importante brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo pues aprenderán cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse, en conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada. Los valores de la familia, el afecto y las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

### **5.2.12.- Proceso enseñanza aprendizaje**

**DÍAZ** (2006), lo define como “proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de experiencias vividas”<sup>34</sup>. El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor.

Se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida. Considerando que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos conocimientos, hábitos, habilidades a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios, técnicas de estudio o de trabajo intelectual. Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no

---

<sup>34</sup> Díaz, (2006). Procesos Enseñanza Aprendizaje. Ecuador.

identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso que nos implica tanto a los docentes como a los estudiantes. Es deseable que, en este proceso, los docentes seamos facilitadores, lo que implica que estemos más interesados en que los alumnos aprendan que en enseñar. El éxito del proceso depende tanto de nuestras contribuciones como docentes como de las de los alumnos.

La actitud y la aptitud del docente son claves para que el proceso pedagógico alcance los objetivos previstos. En la relación docente-estudiante, el conocimiento de la asignatura por parte del docente es una condición necesaria pero no suficiente. Este conocimiento se presenta, se recibe, se comparte, se controla, se discute, se comprende o se comprende mal, tanto por docentes como por alumnos.

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

En este marco el empleo de los medios didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales...), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden.

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados objetivos educativos y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

Para ello deben realizar múltiples tareas: programar su actuación docente, coordinar su actuación con los demás miembros del centro docente, buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propia actuación, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos...

De todas estas actividades, las intervenciones educativas consistentes en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática del profesorado. Actualmente se considera que el papel del profesorado en el acto didáctico es básicamente proveer de recursos y entornos diversificados de aprendizaje a los estudiantes, motivarles para que se esfuercen, orientarles y asesorarles de manera personalizada; no obstante, a lo largo del tiempo ha habido diversas concepciones sobre cómo se debe realizar la enseñanza, y consecuentemente sobre los roles de los profesores y sobre las principales funciones de los recursos educativos, agentes mediadores relevantes en los aprendizajes de los estudiantes.

La educación ha evolucionado desde la pedagogía de la reproducción a la pedagogía de la imaginación más basada en la indagación, la búsqueda y la pregunta que con la respuesta **BELTRÁN** Llera (2003), de estar centrada en la enseñanza y el profesor a centrarse en el aprendizaje y el alumno, de atender sobre todo a los productos a considerar la importancia de los procesos.

A muy grandes rasgos las principales visiones sobre la enseñanza, que han ido evolucionando de manera paralela a la evolución de las concepciones sobre el aprendizaje ofreciendo prescripciones sobre las condiciones óptimas para enseñar.

Los procesos pedagógicos que realicen los docentes tienen que estar orientados hacia el desarrollo de los conocimientos necesarios en los estudiantes para la vida, además se tiene que trabajar con la práctica de valores y así conseguir una formación integral de los estudiantes, con lo cual tendrán la preparación académica y los valores necesarios para que tengan éxito en su vida personal y profesional futura, también se requiere que las instituciones educativas preparen a su personal para que pueda enfrentar los retos de la sociedad actual y los estudiantes sean capacitados para formar parte de una era del conocimiento exigente.

#### **5.2.13.-Las funciones de la enseñanza**

Según GAGNÉ (2010), para que pueda tener lugar el aprendizaje, la enseñanza debe realizar 10 funciones:

- Estimular la atención y motivar
- Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje
- Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar (organizadores previos)
- Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje.
- Orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes.
- Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los materiales, con los compañeros... y provocar sus respuestas.
- Tutorizar, proporcionar feedback a sus respuestas.
- Facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes –
- Facilitar el recuerdo.



- Evaluar los aprendizajes realizados.

A veces los estudiantes no aprenden porque no están motivados y por ello no estudian, pero otras veces no están motivados precisamente porque no aprenden, ya que utilizan estrategias de aprendizaje inadecuadas que les impiden experimentar la sensación de saber que se sabe aprender. A hay alumnos que solamente utilizan estrategias de memorización en vez de intentar comprender la información y elaborar conocimiento, buscar relaciones entre los conceptos y con otros conocimientos anteriores, organizar el conocimiento alrededor de conceptos importantes, pensar en contextos en los que pueda ser transferible, aplicar los nuevos conocimientos a situaciones prácticas.

#### **5.2.14.-Aprendizaje en la estimulación**

El aprendizaje ayuda a las personas a vivir su vida de forma más eficiente, y conlleva desde el punto de vista fisiológico cambios en la estructura cerebral que son fruto de la interacción del ambiente con la genética particular del individuo. Aprendemos según somos (nuestra genética) y según el medio ambiente (cómo nos influye el exterior) Para que el aprendizaje se produzca es necesario combinar varios factores: una estimulación ambiental adecuada a la edad del sujeto, atención, regulación de las emociones y ambiente emocional idóneo, sueño adecuado y el tándem alimentación-ejercicio físico.

El aprendizaje sólo se produce si las neuronas están activas y realizan sinapsis, es decir, si se comunican entre ellas. Esta capacidad de comunicación neuronal es la base del aprendizaje, y sus infinitas oportunidades, la plasticidad cerebral, hace del cerebro un sistema en continuo cambio y desarrollo (podemos aprender un número casi infinito de cosas) Así, cada vez que se produce un aprendizaje particular se ha creado una ruta eficiente de comunicación entre neuronas.

Para, **(MARTINEZ, 2008)**“el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se

piensa y en lo que se piensa”<sup>35</sup>. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos; el contexto social debe ser considerado en diversos niveles:

1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. 3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología”

### **5.2.15.-La familia en el proceso de aprendizaje**

La familia es el grupo humano primario más importante en la vida del hombre, la institución más estable de la historia de la humanidad. El hombre vive en familia, aquella en la que nace, y, posteriormente, la que el mismo crea. Es innegable que, cada hombre o mujer, al unirse como pareja, aportan a la familia recién creada su manera de pensar, sus valores y actitudes; transmiten luego a sus hijos los modos de actuar con los objetos, formas de relación con las personas, normas de comportamiento social, que reflejan mucho de lo que ellos mismos en su temprana niñez y durante toda la vida, aprendieron e hicieron suyos en sus respectivas familias, para así crear un ciclo que vuelve a repetirse.

Para, **(PAULINO, 2009)** manifiesta que: “cuando padres y madres participan en la vida escolar de sus hijos/as, esto parece tener repercusiones positivas, tales; como una mayor autoestima, un mejor rendimiento escolar, mejores relaciones padres-hijos y actitudes más positivas de padres y madres hacia la escuela”.<sup>36</sup>

Algunos científicos y varios de ellos antropólogos, afirman que las funciones que cumple la familia, persisten y persistirán a través de todos los tiempos, pues esta

---

<sup>35</sup> MARTINEZ, J. (2008). La Teoría del Aprendizaje y Desarrollo de Vigotsky. Ecuador..Revista de Innovación Pedagógica Curricular.pag.61-62

<sup>36</sup> PAULINO, A. (2009). Integración de padres, madres y tutores en el proceso de formación educativo de sus hijos. Ecuador. Monografías

forma de organización es propia de la especie humana, le es inherente al hombre, por su doble condición de SER individual y SER social y, de forma natural requiere de éste, su grupo primario de origen.

#### **5.2.16.-Estrategias de estimulación**

En la actualidad todo sistema educativo debe plantearse como una necesidad la verificación de las formas operacionales que toma en la práctica pedagógica el desarrollo de la creatividad en los niños y jóvenes. Las Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, se destaca en los contenidos que describe la importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente.

Según, (MUNOZ, 2010) dice que: “Las estrategias sirven como medio para llegar a lo que se quiere obtener, la estimulación necesita de una estrategia para llegar al aprendizaje del niño ”“consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje”<sup>37</sup>.

#### **5.2.17.- Las Ventajas de la Estimulación Temprana**

La estimulación favorece el desarrollo de las capacidades emocionales, sociales y motoras en los niños.

La estimulación temprana es el conjunto de actividades propuestas a un bebé de manera oportuna y regulada desde el primer mes de nacido hasta los tres años de edad para lograr el máximo desarrollo de sus capacidades físicas, emocionales y sociales. Se enfoca en el desarrollo de las siguientes áreas:

- **Motriz:** Control y coordinación necesaria sobre los músculos.
- **Cognitiva:** Razonamiento, comprensión y capacidad de reacción.

---

<sup>37</sup>MUNOZ W,(2010).Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo. Venezuela. U.D.C

- **Emocional:** Seguridad, independencia, sociabilidad.
- **Lenguaje:** Comunicación con palabras o sonidos.

Así, la estimulación temprana forma la base para el desarrollo futuro del bebé. De modo que puede ser muy beneficioso integrar a tu bebé en un programa de estimulación temprana especializada en psicomotricidad, que tiene los siguientes objetivos:

- Motivar la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior (el otro y las cosas).
- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer que los bebés puedan descubrir y expresar sus capacidades a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse, de diversas formas, como un ser valioso, único e irrepetible.
- Crear una conciencia de los otros, un respeto a su presencia y a su espacio.

#### **5.2.18.- Tipos de aprendizaje para estimular**

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Está relacionado con la educación y el desarrollo personal, pero debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía. El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser

y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre.

Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Para. (TIQUE, 2012)“todo aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando nuestro sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa.

Esta maduración psíquica y física es el aprendizaje”.<sup>38</sup>

En el interés actual del conocimiento surge la necesidad de distinguir los principales tipos de aprendizaje e importancia de diferenciar el aprendizaje por recepción del aprendizaje por descubrimiento. Por otro lado, el aprendizaje por repetición (memorización) el aprendizaje significativo. Entre los extremos de ambos pares se ubican grados intermedios como también se dan sub - tipos de tipos principales.

#### **5.2.19.- La importancia de la motivación en el aprendizaje y desarrollo de los niños.**

La motivación es un proceso interno y depende de la curiosidad y el interés que la tenga la persona en el objeto de su atención. Especialistas destacan el papel de los padres y familiares de cada menor en el proceso de aprendizaje. Una vez que el niño manifiesta sus propias inquietudes, debe ser incluido en la toma de decisiones proporcionales a su edad y rol en el grupo. "Por ejemplo, si un niño de cuatro años aprende a rellenar una figura con papel de colores, es pertinente que él decida sus colores de agrado para rellenar o pintar otras figuras

Según, (GODOY, 2007) “Para motivar a un niño hay que usar cosas que le interesen y le creen expectativas. Los padres y cuidadores del niño son

---

<sup>38</sup> TIQUE H,(2012).Tipos de Aprendizaje).Bogota:Blog.

fundamentales en este proceso"<sup>39</sup>, afirma Lucía Godoy, psicóloga de la Escuela de Fonoaudiología de la Universidad Andrés Bello. Afirma que es vital proporcionar al niño desde pequeño, un ambiente que le resulte agradable, fomentando la creatividad, las buenas ideas y la iniciativa personal.

#### **5.2.20.- Valores que intervienen en la estimulación de niños prescolares**

La estimulación oportuna, mediante juegos adecuados, ejercicios corporales, u otras técnicas, favorece el desarrollo y armoniza simultáneamente los dos lados del cerebro, el lado izquierdo responsable de las funciones cognitivas y analíticas (como el lenguaje y las matemáticas) y el derecho, involucrado en la imaginación, el desarrollo artístico y musical, lo que fomenta el desarrollo de la inteligencia. Inquietudes e imaginación. Todo aquello en que nos comprometemos con los preescolares ejerce trabajo para construcción de las metas, considerando las más importantes las siguientes:

- AFECTO: Depende del trato que reciba su familia, escuela y amigos.
- SOLIDARIDAD: Es cooperación y reciprocidad.
- AUTOESTIMA: Se fortalece con:
- AUTO RECONOCIMIENTO cuando se ve su imagen en el espejo.
- AUTODEFINICIÓN es a los 3 años cuando identifica características que los describen a sí mismo.
- AUTO CONCEPTO lo adquiere a la edad escolar.
- AUTODISCIPLINA, iniciarla.
- ACEPTACIÓN de sus errores y fracasos.
- Evitar ridiculizar o humillar al hijo.
- Darle verdadera importancia y valor a los pensamientos y sentimientos.
- Educar al niño con un referente normativo, sin confusiones, contradicciones, ni niveles opresivos. Evitar el avergonzar, culpar y atemorizar al niño.

---

<sup>39</sup> GODOY L, (2007). La Importancia de la Motivación en el Aprendizaje y Desarrollo de los niños. Espana.Espaciologopedigo

## CAPITULO II

### **6.-HIPÓTESIS**

Los Juegos Tradicionales contribuyen en la estimulación de aprendizaje de los estudiantes de básica media de la Escuela de Educación “14 de Agosto” del sitio Narciso de la parroquia de Santa Rita del cantón Chone.

#### **6.1 Variable independiente**

Los Juegos Tradicionales

#### **6.2. Variable Dependiente**

Estimulación del Aprendizaje

#### **6.3 Término de relación**

Contribuyen

## 6.4.-Operacionalizacion de Variables

### 6.4.1.-Operacionalizacion de la variable independiente. (Juegos Tradicionales)

Conceptualización	Categorías	Indicadore	Instrumentos de Información	Fuente
Según, (MORAGAS,2007)” el Juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño la da una estancia en el espacio conquistado que le permite,una distinción entre su persona y las cosas”	Gestión Educativa Actividades Lúdicas Actividades Curriculares Actividades Recreativas	Definición Importancia Tipos de Actividades Beneficios de las actividades recreativas	Entrevista Encuesta Ficha de Observación	Directivo Docentes Padres de Familia Estudiantes



**6.4.1.-Operacionalizacion de la variable dependiente. (Estimulación del Aprendizaje)**

<b>Conceptualización</b>	<b>Categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos de Información</b>	<b>Fuente</b>
Según, (ROMERO,2009) “Explica en su obra, los padres y sus hijos que el trato a los informes debe ser de amigos para fomentar la estimulación afectiva, es decir que los padres deben buscar la felicidad de sus hijos y esto les ayudara en su vida para que sea segura, y llena de plenitud	Recursos Didácticos Procesos Pedagógicos Implementos deportivos Destrezas psicomotriz	Definición Importancia Tipos de Implemento Características de destrezas	Entrevista Encuesta Ficha de Observación	Directivo Docentes Padres de Familia Estudiantes

## CAPITULO III

### 7. METODOLOGÍA

#### 7.1 Tipo de Investigación

La ejecución de esta labor educativa, estará difundido de forma bibliográfica y de campo.

**Investigación Bibliográfica:** Este tipo de investigación se utilizó, para obtener fuentes de información de páginas web, revistas, textos, para basar las citas de los autores en la contextualización, marco teórico, y en los otros contenidos.

**Investigación de campo:** Esta investigación se lo ejecuto en la escuela donde existe la problemática, a través de la observación directa se realizó la encuesta a los docentes, padres de familia, entrevista al administrativo de la institución educativa y ficha de observación a los estudiantes de Educación Básica de la Escuela “14 de Agosto” del Puente el Bejuco, cantón Chone.

#### 7.2.- Nivel de investigación.

El modelo de este trabajo de investigación está enmarcado en la investigación descriptiva.

Descriptiva: Esta clase de investigación permite detallar de manera organizada, y basada en las actividades, en la secuencia de los procesos y variables de esta investigación y permitirá analizar e interpretar los resultados que se obtengan en el trabajo de investigación.

#### 7.3 Métodos

##### 7.3.1.-Método Inductivo-deductivo.

En este proyecto se analizó e interpreto los datos obtenidos en el trabajo, a través de la aplicación de una ficha de observación a los estudiantes, entrevista al director de la institución y las encuestas a los docentes, padres de familia. Se utilizó este método porque parte de lo general a la razón, y se deduce las causas lógicas que se aplicarán a la realidad aplicable a la realidad.

### **7.3.2.-Método Sintético Analítico**

Este método contribuye a la validación de la hipótesis, conseguir el desarrollo del proyecto y determinar las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

### **7.3.3.-Método Estadístico**

Permite interpretar, tabular y graficar los valores numéricos, para proceder, para una mejor comprensión de la realidad y de esta manera proceder con mayor seguridad en la toma de decisiones.

### **7.4.- Técnicas o instrumentos de campo.**

En este trabajo de investigación se escogió las siguientes técnicas y estas son las siguientes.

**Fichas de observación.** - Se aplicó una ficha de observación a los estudiantes, para determinar cómo se desarrolla los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje.

**Encuestas.** -Se realizó la encuesta dirigidas a los docentes y representantes legales, para conocer si realizan juegos dentro y fuera del aula de clases.

**Entrevista.** -Se le realizó una entrevista a la señora directora Rita María Zambrano Vera, docente de la Escuela “14 de Agosto”, para conocer los trámites que realiza en la labor de la institución y sobre la importancia de los juegos tradicionales.

### **7.5.- Población y Muestra**

**7.5.1.-Población:** La población está constituida de la siguiente manera: directivo, docentes, estudiantes y padres de familia, pertenecientes a la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto”, del sitio Narciso, parroquia Santa Rita cantón Chone, la cual será objeto de estudio en este proyecto en total son 104 personas.

### 7.5.2.- Muestra:

<b>Actores involucrados</b>	<b>f</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Total de Población</b>
Directora	1	Entrevista	1
Docentes	3	Encuesta	3
Estudiantes de educación básica	60	Ficha de Observación	60
Padres y madres de familia	40	Encuesta	40
<b>Total General</b>	<b>104</b>		<b>104</b>

Se considera el 100% de la población, distribuida:

## **8.- MARCO ADMINISTRATIVO.**

### **8.1.-Recursos**

#### **8.1.1.-Recursos Humanos:**

- 1.-Nery Norberto Cuadros Moreira
- 2.- Yuviana Jacqueline Cusme Candela.
- 3.-Tutora de Titulación: Lcda. Aurora Barreiro Vera. Mg.

#### **8.1.1 Recursos Financieros**

<b>Cantidad</b>	<b>Detalla</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Valor total</b>
1.000	Copias	\$ 0,03	30.00
200	Impresiones	\$ 0,25	0,50
4	Anillado	\$ 5,00	20,00
2	Cd	\$ 1,00	2,00
3	Rema de Hojas bond	\$ 4,50	13,50
60	Horas de Internet	\$ 1,00	80,00
2	Enciclopedia de Juegos Tradicionales	\$600,00	600,00
2	USB	\$10,00	20,00
4	Útiles de oficina	\$30.00	30,00
4	Compra de textos	\$ 20,00	89,00
10 %	Imprevistos		93,45
Total			1 027,95

Los recursos económicos utilizados en la investigación fueron autofinanciados por el equipo de investigadores

## CAPITULO IV

### 9.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### Presentación de Resultados de la encuesta

#### 9.1.-Encuesta realizada a los docentes

1.- ¿Conoce Ud. ¿Si los juegos tradicionales estimulan el aprendizaje de los estudiantes?

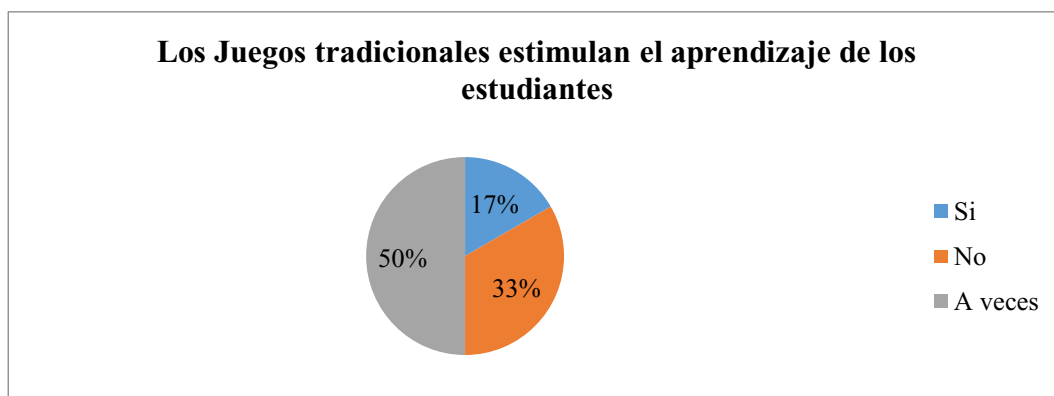
TABLA Nª 1

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	SI	1	17
b	NO	2	33
c	A VECES	3	50
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

GRAFICO N°1



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que a veces los juegos tradicionales estimulan el aprendizaje. Que el 33% de la muestra seleccionada informa que los juegos tradicionales no estimulan el aprendizaje. Que el 17% de la muestra seleccionada informa que los juegos tradicionales si estimulan el aprendizaje. De acuerdo a estos resultados a veces los juegos tradicionales ayudan en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes.

**2.-¿Cuándo fue la última vez que realizó juegos para estimular a los estudiantes?**

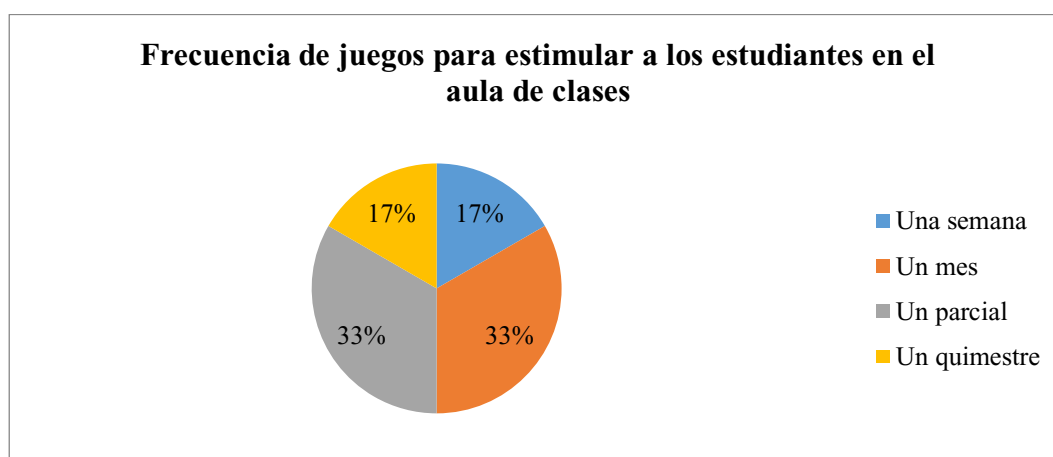
**TABLA N°2**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	UNA SEMANA	1	17
b	UN MES	2	33
c	UN PARCIAL	2	33
d	UN QUIMESTRE	1	17
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°2**



**Análisis e interpretación:** Que el 33% de la muestra seleccionada informa que los docentes en un mes usan la frecuencia de juego para estimular a los estudiantes. Que el otro 33% de la muestra seleccionada informa que un parcial usa los juegos para estimular a los estudiantes. Que el 17% de la muestra seleccionada informa que los docentes usan los juegos en una semana y el otro 17% informa que los usan en un quimestre.

Lo que demuestra que los docentes usan los juegos como frecuencia para estimular a los estudiantes ya que los juegos tradicionales ayudan a desarrollar sus habilidades, destrezas y creatividad.

**3.- ¿Cree Ud. Que el nivel de participación que tiene como docentes ayuda en la estimulación del aprendizaje en los estudiantes.**

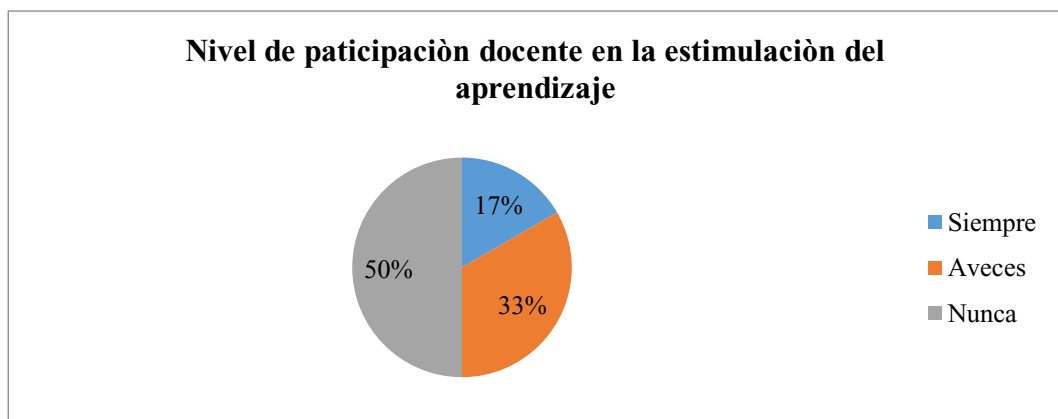
**TABLA N°3**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	1	17
b	A VECES	2	33
c	NUNCA	3	50
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°3**



**Análisis e interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que el nivel de participación que tienen como docente nunca ayuda en la estimulación del aprendizaje en los estudiantes, el otro 33% informa que a veces su nivel de participación ayuda en su estimulación del aprendizaje, y el 17% informa que siempre su nivel de participación ayuda en la estimulación del aprendizaje.

Lo que demuestra que el nivel de participación de los docentes en su mayoría considera que nunca ayudan en la estimulación del aprendizaje. Los niveles de participación no son fases ordenadas progresivamente. Se puede actuar sin haber sido consultado, se puede decidir sin haber hecho propuestas, etc. Lo importante es saber que en todos esos niveles se está posibilitando la participación y que cada cual elija las maneras o niveles de participación que más le convenga.



**4.- ¿Conoce UD. ¿El grado de predisposición que tiene los directivos en las actividades lúdicas?**

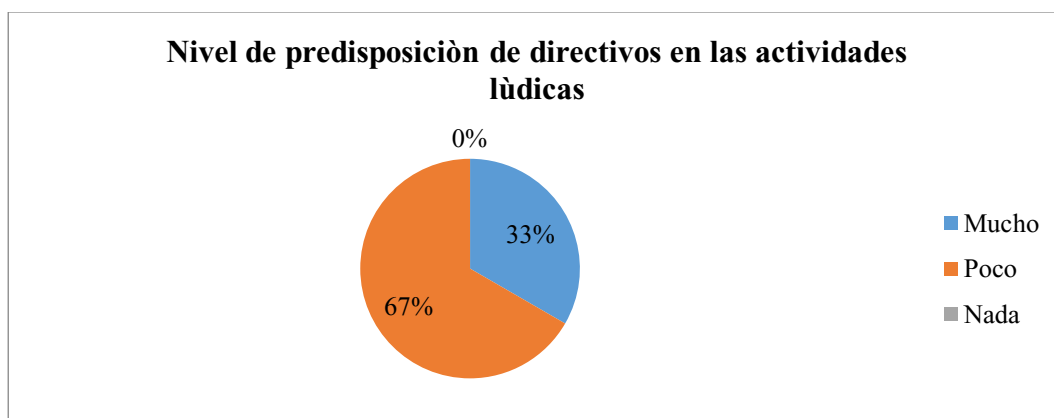
**TABLA N° 4**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	MUCHO	2	33
b	POCO	4	67
c	NADA	0	0
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 4**



**Análisis e Interpretación:** Que el 67% de la muestra seleccionada informa que su nivel de predisposición de directivos en las actividades lúdicas es poco.

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que el nivel de predisposición de los directivos para gestionar implementos deportivos para que los docentes realicen dentro y fuera del aula de clases actividades lúdicas para estimular a los estudiantes. Lo que demuestra que en esta interrogante que la mayoría de los directivos tienen poca predisposición para gestionar y esto afecta en las diferentes actividades lúdicas que los docentes realicen dentro y fuera del aula de clases, ya que esto ayuda para motivar a los estudiantes y su aprendizaje sea positivo y se interese por los trabajos que el maestro encomiende.

**5.- ¿Las Actividades Lúdicas que realizan los docentes ayudan en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes?**

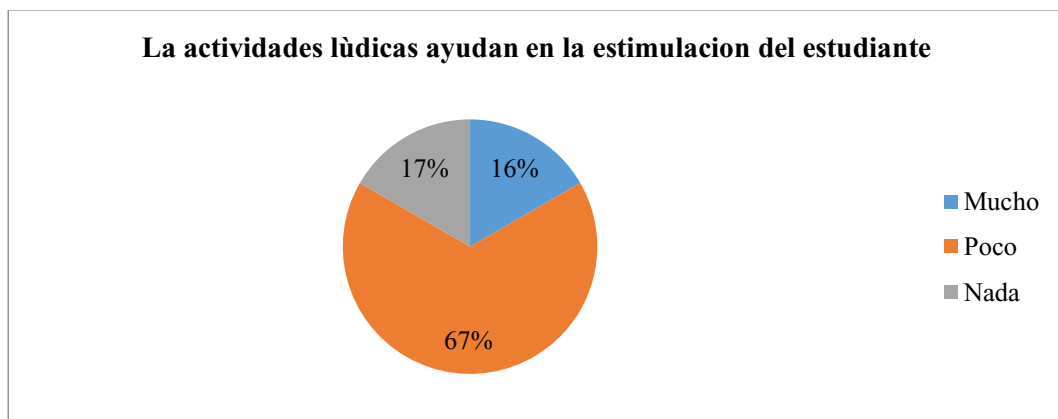
**TABLA N° 5**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	MUCHO	1	16
b	POCO	4	67
c	NADA	1	17
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 5**



**Análisis e Interpretación:** Que el 67% de la muestra seleccionada informa que las actividades lúdicas ayudan poco en la estimulación del estudiante.

Que el 17% de la muestra seleccionada informa que las actividades lúdicas no ayudan en nada en la estimulación.

Que el 16% de la muestra seleccionada informa que las actividades lúdicas ayudan mucho en la estimulación del estudiante.

Lo que demuestra que las actividades lúdicas que realizan los docentes poco ayudan en la estimulación del estudiante es poco, sin estímulo el aprendizaje requerido no se conseguirá y a la vez las clases en las diferentes asignaturas no sé.

**6.- ¿Cuál es el grado de participación que tienen los estudiantes en las actividades recreativas**

**TABLA N° 6**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	EXCELENTE	1	17
b	BUENA	3	50
c	REGULAR	2	33
d	MALA	0	0
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 6**



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que el grado de participación de los estudiantes en las actividades recreativas es buena.

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que el grado de participación de los estudiantes en las actividades recreativas es regular.

Que el 17% de la muestra seleccionada informa que el grado de participación en las actividades recreativas es excelente.

Lo que demuestra que las actividades recreativas son buenas y son realizadas en el tiempo libre elegidas libremente que le proporcionen placer y desarrollo de la personalidad.

**7.- ¿Cómo docente incentiva usted, a los estudiantes a superarse cada día en las actividades recreativas que ellos realizan?**

**TABLA N° 7**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	MUCHO	1	17
b	POCO	3	50
c	NADA	2	33
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 7**



**Análisis e Interpretación:** Que él 50% de la muestra seleccionada informa que poco el docente incentivo a los estudiantes en actividades recreativas.

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que el docente no incentiva en nada a los estudiantes en actividades recreativas.

Que el 17% de la muestra seleccionada informa que el docente incentivo mucho a los estudiantes en actividades recreativas.

Lo que demuestra que, si el docente incentivo poco a sus estudiantes en las actividades recreativa su clase serán monótonas y por ende el rendimiento de los estudiantes será negativo.

**8.- ¿Cree Ud. ¿Que el nivel de aprendizaje significativo ayuda en el desarrollo de sus estudiantes?**

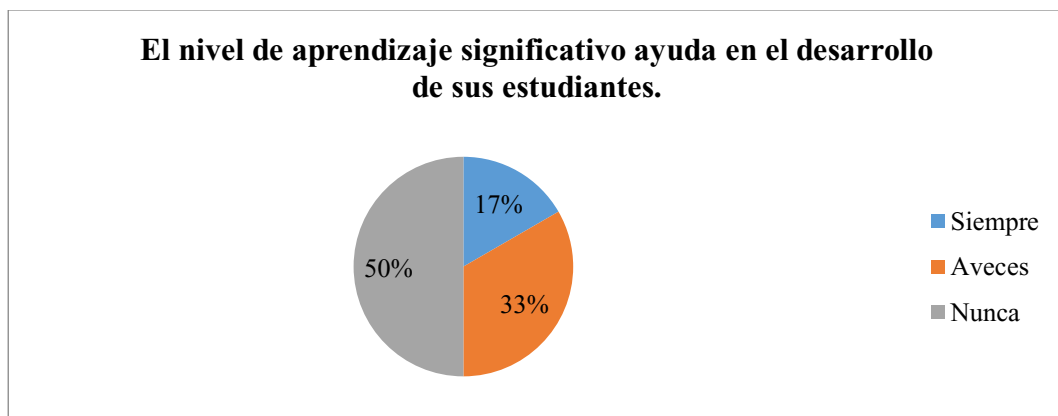
**TABLA N° 8**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	1	17
b	AVECES	2	33
c	NUNCA	3	50
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 8**



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que el nivel de aprendizaje significativo nunca ayuda en el desarrollo de sus estudiantes

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que a veces el nivel de aprendizaje ayuda en el desarrollo de sus estudiantes.

Que el 17% de la muestra seleccionada informa que el nivel de aprendizaje significativo siempre ayuda en el desarrollo de sus estudiantes.

Lo que demuestra que el nivel de aprendizaje significativo nunca a ayuda en el desarrollo de sus estudiantes porque se necesita de recursos motivadores para que ellos alcancen un nivel alto. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante en la estructura cognitiva.

**9.- ¿Aplica UD. Estrategias de estímulo en el aula de clases para desarrollar su aprendizaje significativo?**

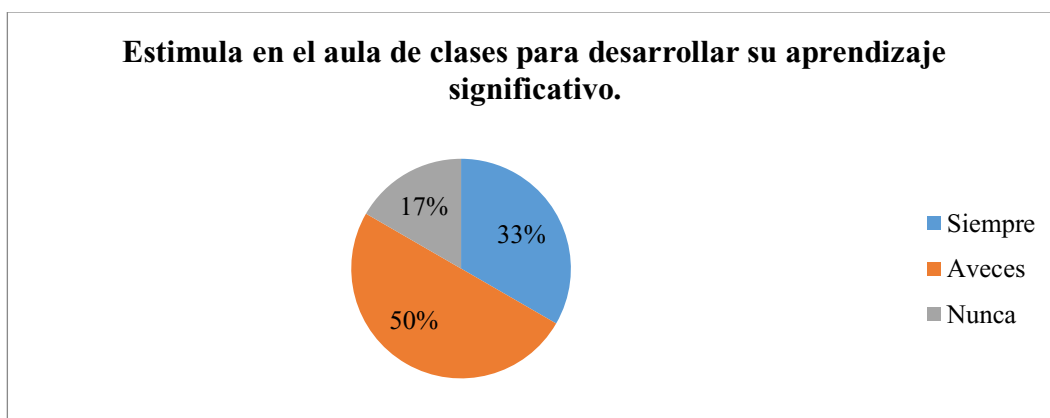
**TABLA N° 9**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	2	33
b	AVECES	3	50
c	NUNCA	1	17
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 9**



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que los docentes a veces estimulan en el aula de clases para desarrollar su aprendizaje significativo.

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que siempre estimula en el aula de clases.

Que el 17% de la muestra seleccionada informa que nunca estimulan en el aula de clases para desarrollar su aprendizaje significativo.

Lo que demuestra que el estímulo es la expresión natural y espontaneidad de sus ideas y sentimientos, favorece el dominio de su cuerpo de sus destrezas y habilidades que el niño la niña necesita para adquirir pleno dominio, el lenguaje.

**10.- ¿Está de acuerdo que los juegos tradicionales que usted, realiza ayudan en la estimulación del aprendizaje de sus estudiantes?**

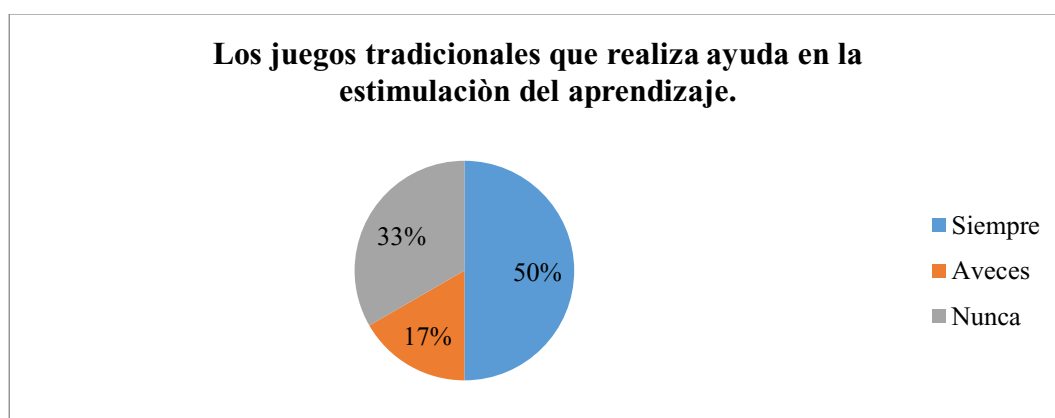
**TABLA N° 10**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	2	50
b	AVECES	3	17
c	NUNCA	1	33
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 10**



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que los juegos tradicionales que realiza ayuda siempre en la estimulación del aprendizaje.

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que los juegos tradicionales que realiza nunca ayuda en la estimulación del aprendizaje. Que el 17% de la muestra seleccionada informa que los juegos tradicionales que realiza a veces ayudan en la estimulación del aprendizaje. Lo que demuestra que los juegos tradicionales son estrategias didácticas que deben emplear los docentes como recurso a su aprendizaje. Es importante que los maestros ejecuten actividades para reconsiderar que recrear es el objetivo de todos los juegos

## 9.2.-Encuesta realizada a los padres de familia.

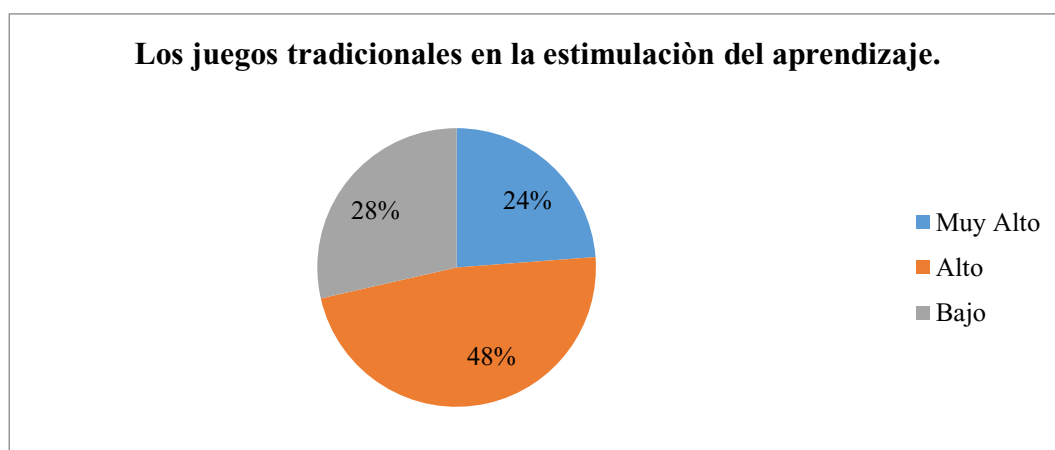
1.- ¿Cómo considera usted la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje en sus hijos?

TABLA N° 11

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	MUY ALTO	10	24
b	ALTO	18	48
c	BAJO	12	28
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de agosto  
Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

GRÀFICO N° 11



**Análisis e interpretación:** Que el 48% de la muestra seleccionada informa que el juego tradicional en la estimulación del aprendizaje es muy alto.

Que el 28% de la muestra seleccionada informa que el juego tradicional en la estimulación del aprendizaje es bajo.

Que el 24% de la muestra seleccionada informa que los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje es muy alto. Lo que demuestra que los padres de familia dan a conocer en su mayoría que los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje en un alto porcentaje y esto genera cambios.



## 2.- ¿Cree UD. ¿Qué los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos?

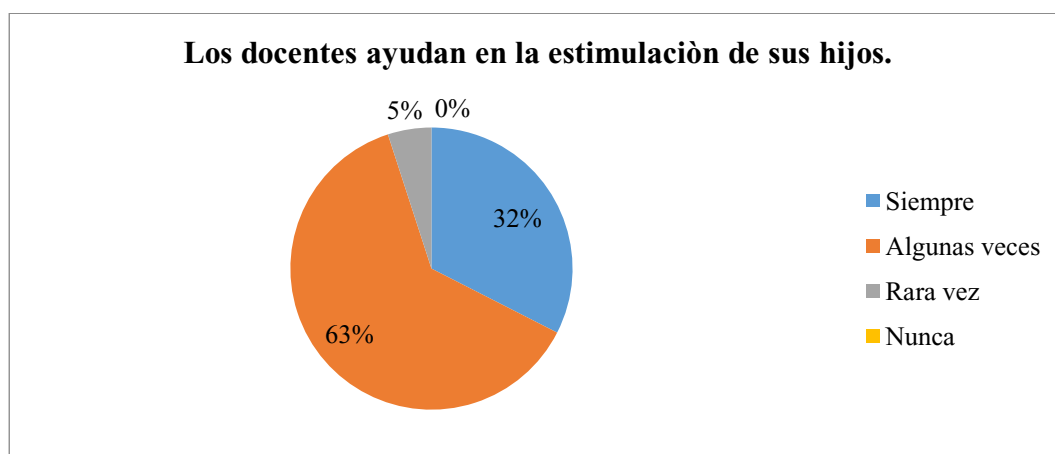
TABLA N° 2

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	SIEMPRE	13	32
b	ALGUNA VECES	25	63
c	RARA VEZ	2	5
d	NUNCA	0	0
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

GRÁFICO N° 12



**Análisis e Interpretación:** Que el 63% de la muestra seleccionada informa que algunas veces los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos.

Que el 32% de la muestra seleccionada informa que siempre los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos.

Que el 5% de la muestra seleccionada informa que rara vez los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos. Lo que demuestra que los padres en su mayoría consideran que algunas veces los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos, ya que este recurso es beneficioso para su aprendizaje y desarrollar sus habilidades, destrezas, potencialidades

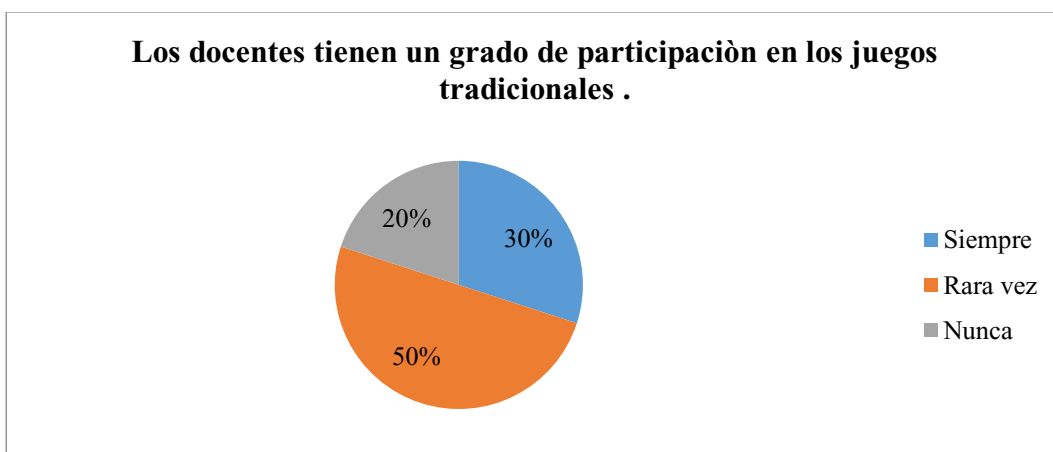
**3.- ¿Conoce usted si los docentes tienen un grado de participación en juegos tradicionales para estimulación de sus hijos?**

**TABLA N° 13**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	12	30
b	RARA VEZ	20	50
c	NUNCA	8	20
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto  
Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N°13**



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que rara vez los docentes tienen un grado de participación en los juegos tradicionales.

Que el 30% de la muestra seleccionada informa que siempre los docentes tienen un grado de participación en los juegos tradicionales.

Que el 20% de la muestra seleccionada informa que nunca los docentes tienen un grado de participación en los juegos tradicionales

Tomando en cuenta estos resultados los padres consideran que los docentes tienen rara vez un grado de participación en los juegos tradicionales, por la poca predisposición que tiene en realizar juegos lúdicos, por la falta de interés.

#### 4.- ¿Se preocupa usted por el estímulo de sus hijos?

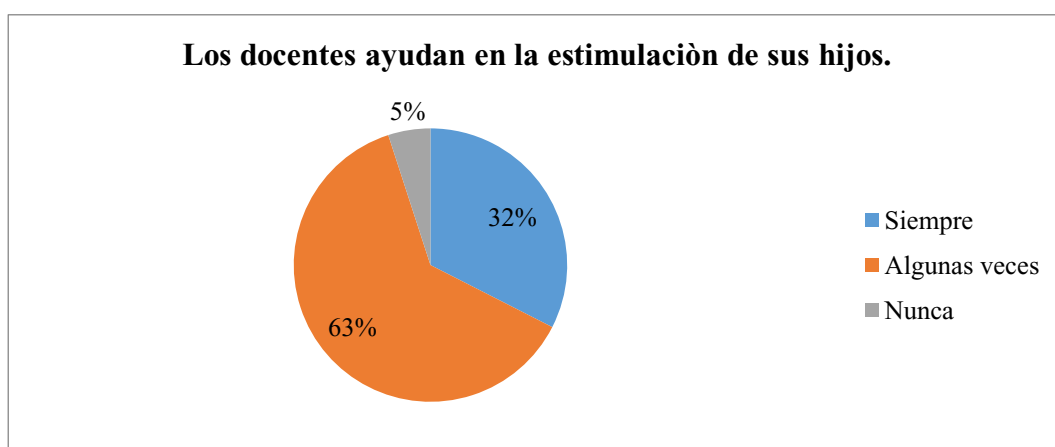
**TABLA N° 14**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	14	32
b	ALGUNAS VECES	18	63
c	NUNCA	8	5
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRÁFICO N° 14**



**Análisis e Interpretación:** Que el 63% de la muestra seleccionada informa que algunas veces los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos.

Que el 32% de la seleccionada informa que siempre los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos

Que el 5% de la seleccionada informa que nunca los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos

Lo que demuestra que la estimulación es una herramienta que debe emplear el docente para brindarle al estudiante una oportunidad de potencializar sus capacidades para disfrutar de un ambiente armónico que le proporciona el mismo y disfrutar juntos y fortaleciendo ese lazo afectivo entre maestro y alumno.

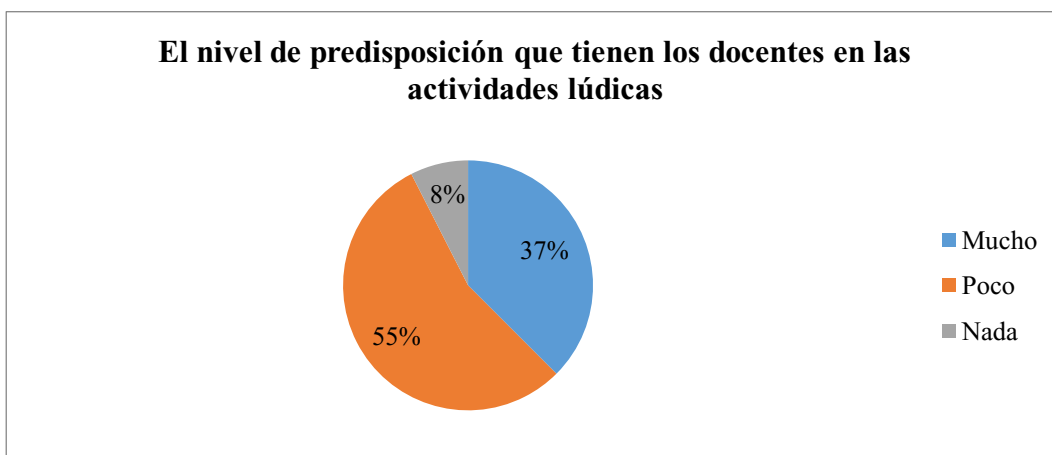
**5.- ¿Se preocupa usted, por el nivel de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas?**

**TABLA N° 15**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	MUCHO	15	37
b	POCO	22	55
c	NADA	3	8
	<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto  
 Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°15**



**Análisis e Interpretación:** Que el 55% de la muestra seleccionada informa que poco es el nivel de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas. Que el 37% de la muestra seleccionada informa que mucho es el nivel de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas

Que el 8% de la muestra seleccionada informa que nada es el nivel de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas

Lo que demuestra que el nivel de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas es poco, por lo que si nos preocupamos por el bien de nuestros hijos, ya que ellos son los perjudicados si el maestro no busca el mecanismo.

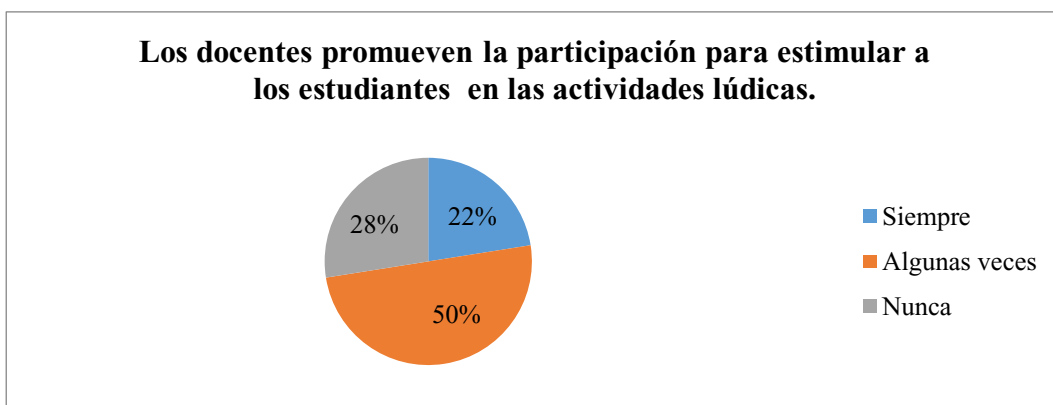
**6.-¿El docente ha logrado promover un alto grado de estímulo y participación en las actividades lúdicas de sus alumnos en clases?**

**TABLA N° 16**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	SIEMPRE	9	22
b	ALGUNAS VECES	20	50
c	NUNCA	11	28
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto  
 Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°16**



**Análisis e Interpretación:** Que el 50% de la muestra seleccionada informa que algunas veces los docentes promueven la participación para estimular a los estudiantes en las actividades lúdicas

Que el 28% de la muestra seleccionada informa que nunca los docentes promueven la participación para estimular a los estudiantes en las actividades lúdicas. Que el 22% de la muestra seleccionada informa que siempre los docentes promueven la participación para estimular a los estudiantes en las actividades lúdicas. Lo que demuestra que la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades

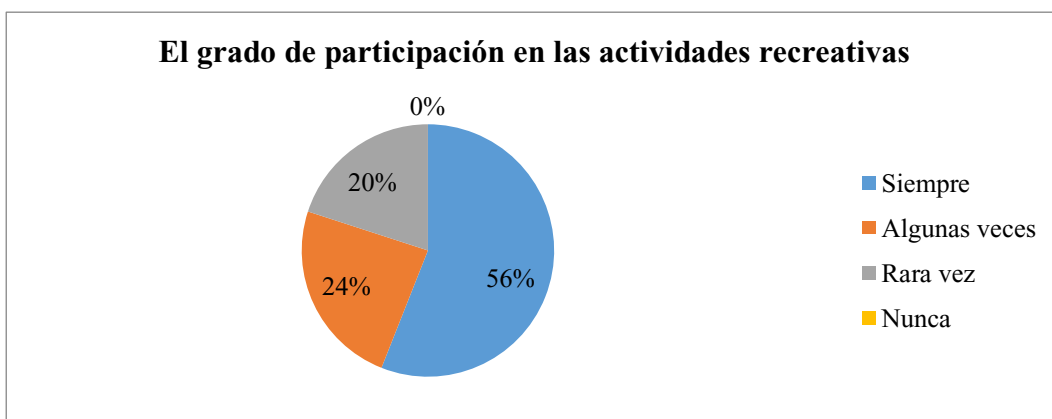
**7.- ¿Considera UD. ¿Que su hijo tiene un grado de participación en las actividades recreativas?**

**TABLA Nª 17**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	SIEMPRE	28	56
b	ALGUNAS VECES	12	24
c	RARA VEZ	10	20
d	NUNCA	0	0
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto  
Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO Nª17**



**Análisis e Interpretación:** Que el 56% de la muestra seleccionada informa que el grado de participación en las actividades recreativas siempre.

Que el 24% de la muestra seleccionada informa que el grado de participación en las actividades recreativas son algunas veces

Que el 20% de la muestra seleccionada informa que el grado de participación en las actividades recreativas rara vez.

Lo que demuestra las actividades recreativas es la acción que desarrollan los estudiantes para recibir una tarea encomendada y ofrece recreación, se emplea con mucha frecuencia.

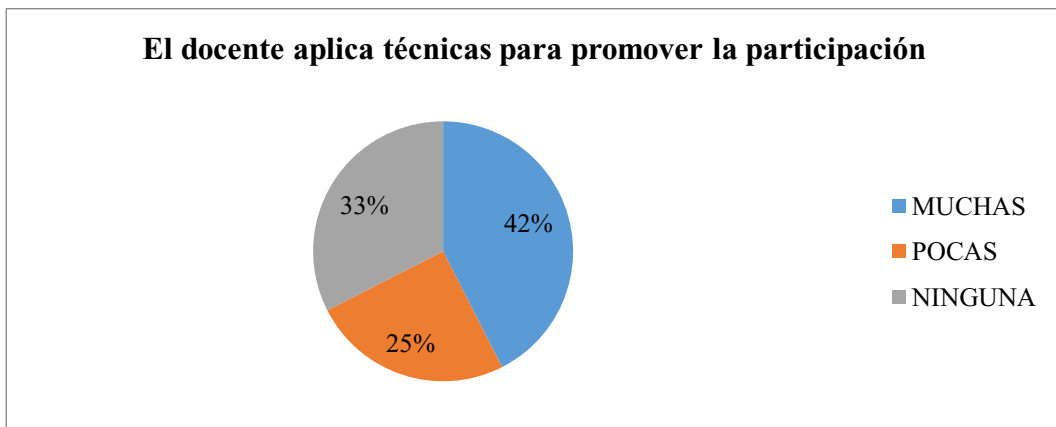
**8.- ¿El docente aplica en sus clases técnicas para promover la participación en las actividades recreativas en clases?**

**TABLA N° 18**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	MUCHAS	17	17
b	POCAS	10	25
c	NINGUNA	13	33
	<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto  
 Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°18**



**Análisis e Interpretación:** Que el 42% de la muestra seleccionada informa que el docente aplica muchas técnicas para promover la participación.

Que el 33% de la muestra seleccionada informa que el docente ninguna vez aplica técnicas para promover la participación.

Que el 25% de la muestra seleccionada informa que el docente pocas veces aplica técnicas para promover la participación.

Lo que demuestra que las actividades recreativas son posible aumentar la creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses y a las capacidades de los participantes.

**9.- ¿Considera UD. ¿Que el docente aplica estrategias innovadoras para hacer del aula un ejercicio activo para estimulación del aprendizaje de sus estudiantes?**

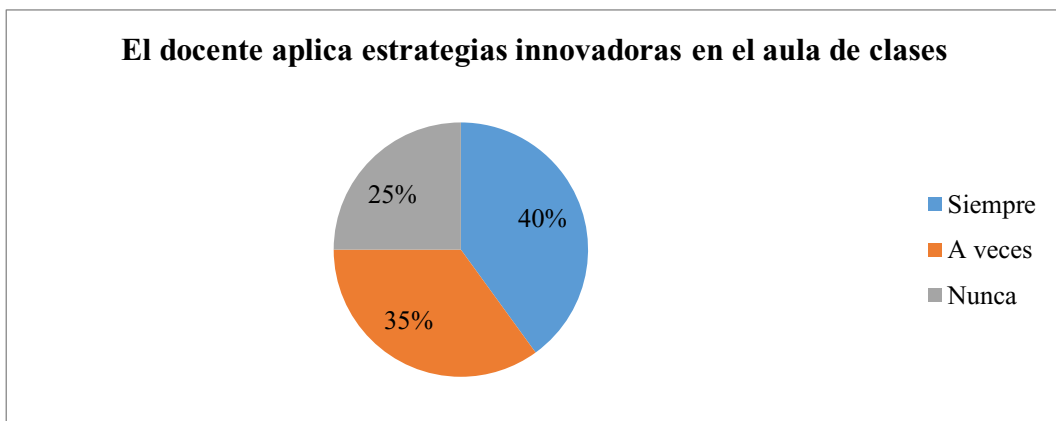
**TABLA N° 19**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	SIEMPRE	16	40
b	A VECES	14	35
c	NUNCA	10	10
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto

Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°19**



**Análisis e Interpretación:** Que el 40% de la muestra seleccionada informa que siempre el docente aplica estrategias innovadoras en el aula de clases.

Que el 35% de la muestra seleccionada informa que el docente a veces aplica estrategias innovadoras en el aula de clases.

Que el 25% de la muestra seleccionada informa que el docente nunca aplica estrategias innovadoras en el aula de clases. Lo que demuestra las estrategias son aplicadas por el docente para la enseñanza aprendizaje de sus hijos/as, permiten espacios de comunicación continuos y acceso a los nuevos recursos didácticos y cambian los nuevos escenarios de aprendizaje.



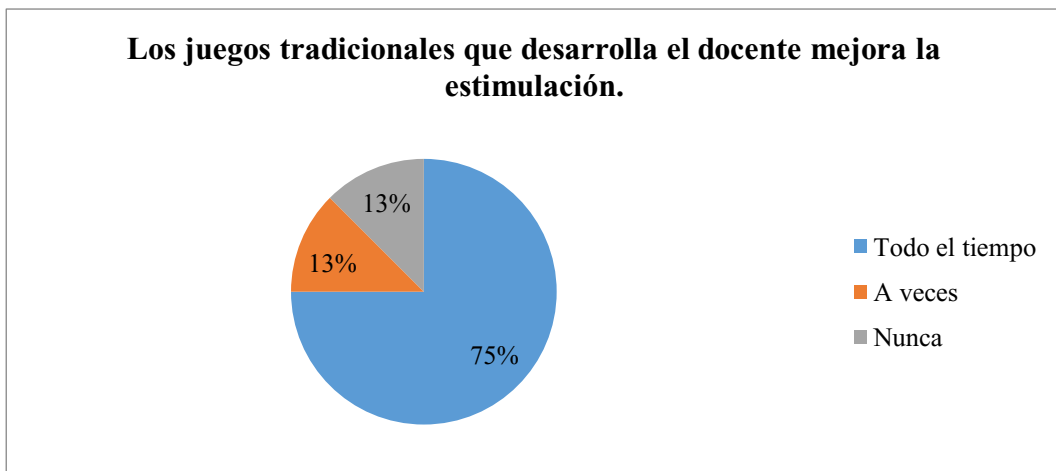
**10.- ¿Está de acuerdo que los juegos tradicionales que desarrolla el docente en la institución mejora la estimulación de sus hijos?**

**TABLA N° 20**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a	TODO EL TIEMPO	30	75
b	A VECES	5	13
c	NUNCA	5	13
	TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia de la Escuela 14 de Agosto  
Elaborado por: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°20**



**Análisis e Interpretación:** Que el 75% de la muestra seleccionada informa que todo el tiempo los juegos tradicionales desarrolla el docente mejora la estimulación. Que el 13% de la muestra seleccionada informa que a veces los juegos tradicionales que desarrolla el docente mejora la estimulación. Que el 13% de la muestra seleccionada informa que nunca los juegos tradicionales que desarrolla el docente mejora la estimulación. Lo que demuestra que los juegos tradicionales son un conjunto de juegos y ayuda a obtener un desarrollo socio afectivo, cognitivo, personal y en equipo.

### 9.3.-Resultados de la Ficha de Observación

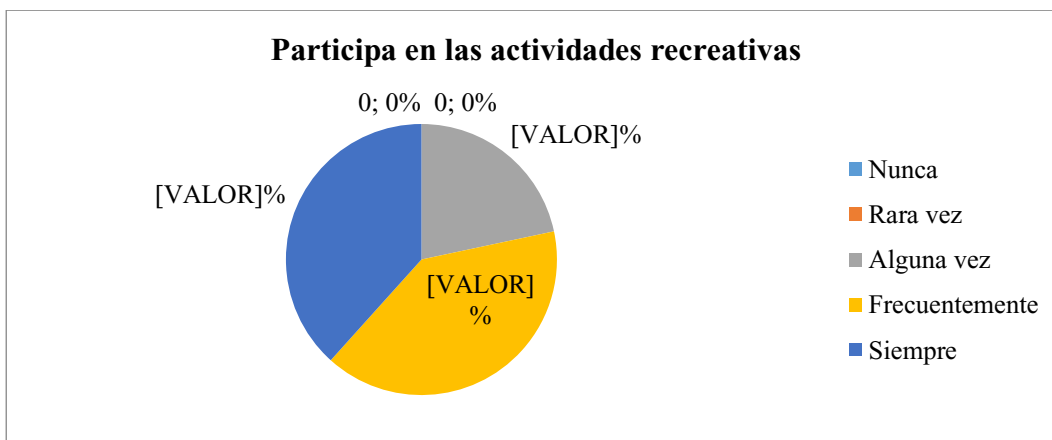
#### 1.- ¿Participa en las actividades recreativas?

TABLA N° 21

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	0	0
b	RARA VEZ	0	0
c	ALGUNA VEZ	13	13
d	FRECUENTEMENTE	24	24
e	SIEMPRE	23	2
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

GRAFICO N°21



**Análisis e Interpretación:** Se evidencio en la muestra seleccionada que el 24% frecuentemente participa en las actividades recreativas.

Se evidencio en la muestra seleccionada que el 23% siempre participa en las actividades recreativas.

Se evidencio que el 13% de la muestra seleccionada alguna vez participa en las actividades recreativas.

Demostrando que frecuentemente si participan en las actividades recreativas porque les gusta y es una forma de motivación.

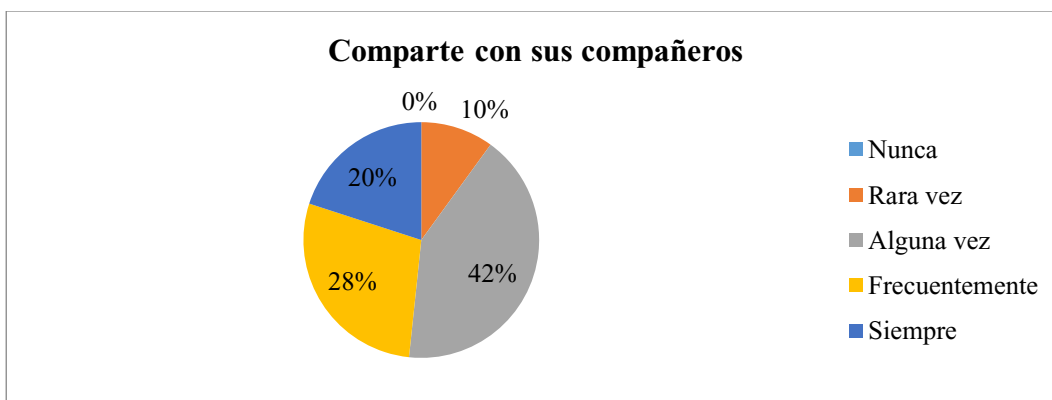
## 2.-¿Comparte con sus compañeros?

**TABLA N° 22**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	0	0
b	RARA VEZ	6	10
c	ALGUNA VEZ	25	42
d	FRECIENTEMENTE	17	28
e	SIEMPRE	12	20
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°22**



**Análisis e Interpretación:** Se visualizó que el 42% de la muestra seleccionada alguna vez comparte con sus compañeros

Se visualizó que el 28% de la muestra seleccionada que frecuentemente comparte con sus compañeros.

Se visualizó el 20% de la muestra seleccionada que siempre comparte con sus compañeros.

Se visualizó el 10% de la muestra seleccionada que rara vez comparte con sus compañeros. Lo que demuestra que alguna vez comparte con sus compañeros.

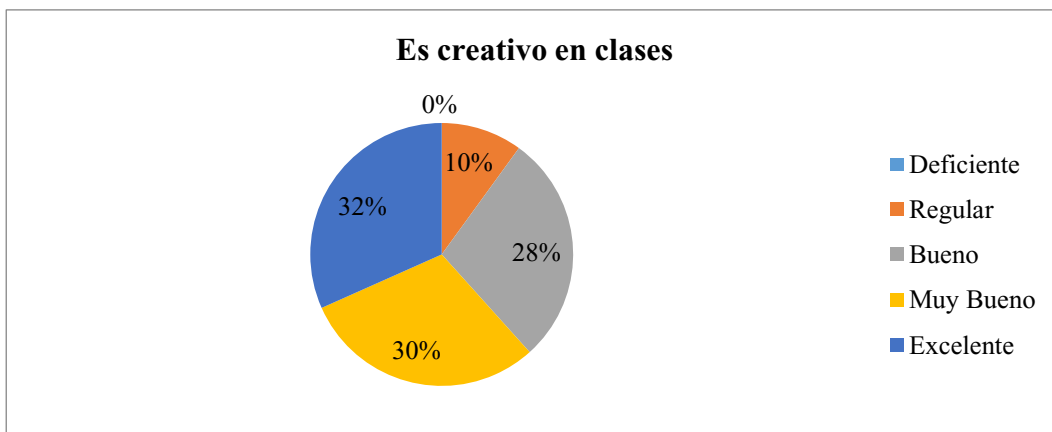
### 3. ¿Es creativo en clases?

**TABLA N° 23**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	DEFICIENTE	0	0
b	REGULAR	6	10
c	BUENO	17	28
d	MUY BUENO	18	30
e	EXCELENTE	5	32
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°23**



**Análisis e Interpretación:** Se demostró que el 32% de la muestra seleccionada que su creatividad en clases es deficiente.

Se demostró que el 30% de la muestra seleccionada su creatividad en clases es muy buena. Se demostró que el 28% de la muestra seleccionada su creatividad en clases es buena. Se demostró que el 10% de la muestra seleccionada que su creatividad en clases es regular. Lo que demuestra que ser creativo es importante en el aula para demostrar sus conocimientos adquiridos.

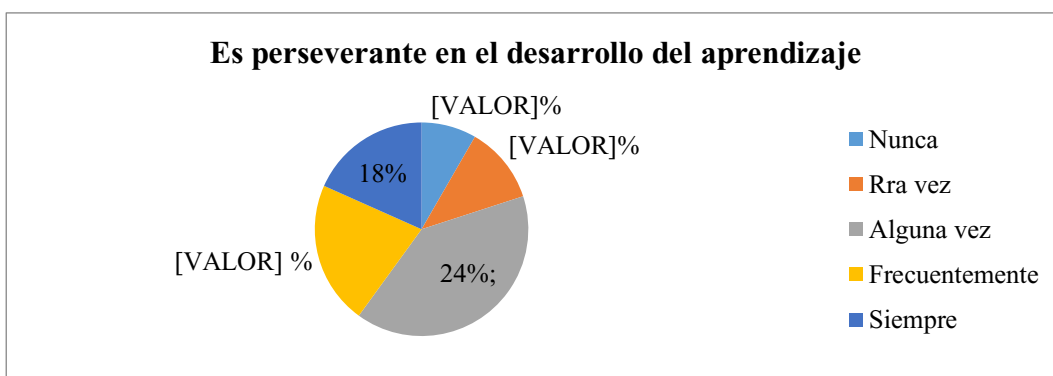
#### 4.-¿Es perseverante en el desarrollo del aprendizaje?

**TABLA N° 24**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	0	0
b	RARA VEZ	6	10
c	ALGUNA VEZ	25	42
d	FRECUENTEMENTE	17	28
e	SIEMPRE	12	20
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
 Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°24**



**Análisis e Interpretación:** Se reflejó que él 24% de la muestra seleccionada alguna vez es perseverante en el desarrollo del aprendizaje. Se reflejó que el 18% de la muestra seleccionada siempre es perseverante en el desarrollo del aprendizaje. Se reflejó que el 13% de la muestra seleccionada frecuentemente es perseverante en el desarrollo del aprendizaje. Se reflejó que el 7% de la muestra seleccionada rara vez es perseverante en el desarrollo del aprendizaje. Se reflejó que el 5% de la muestra seleccionada nunca es perseverante en el desarrollo del aprendizaje. Lo que demuestra que el 24% alguna vez es perseverante en el desarrollo del aprendizaje.

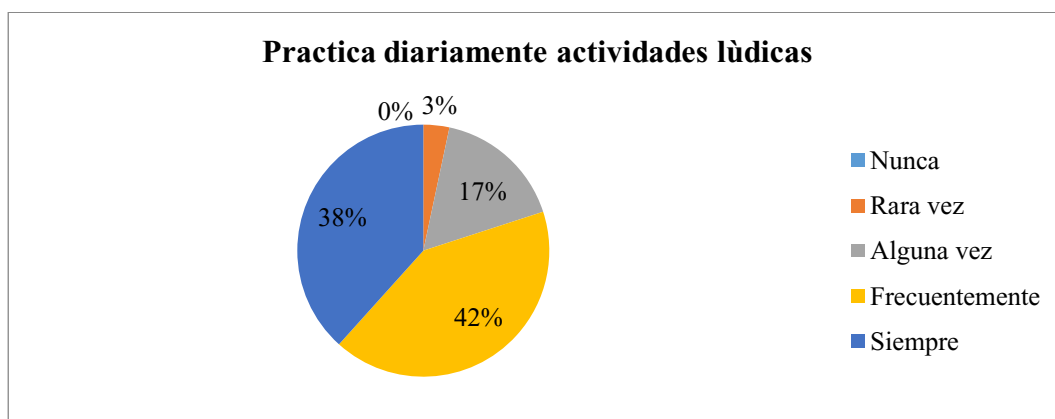
## 5.-¿Práctica diariamente actividades lúdicas?

TABLA N° 25

ORDEN		ALTERNATIVAS	f	%
a		NUNCA	0	0
b		RARA VEZ	2	3
c		ALGUNA VEZ	10	17
d		FRECUENTEMENTE	25	42
e		SIEMPRE	23	38
f		TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

GRAFICO N°25



Análisis e Interpretación: Se manifestó en la muestra seleccionada que el 42% frecuentemente practica diariamente en actividades lúdicas.

Se manifestó en la muestra seleccionada que el 38% siempre practica diariamente en actividades lúdicas. Se manifestó en la muestra seleccionada que el 17% alguna vez practica diariamente en actividades lúdicas.

Se manifestó en la muestra seleccionada que el 3% rara vez practica diariamente en actividades lúdicas. Lo que demuestra que frecuentemente practica diariamente en actividades lúdicas.

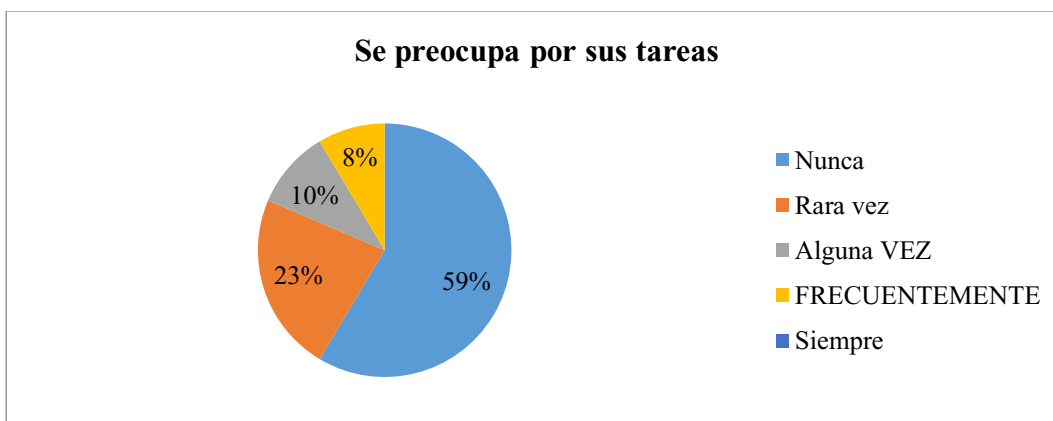
## 6.-¿Se preocupa por sus tareas?

**TABLA N° 26**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	0	0%
b	RARA VEZ	16	23%
c	ALGUNA VEZ	10	10%
d	FRECUENTEMENTE	15	8%
e	SIEMPRE	19	19%
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°26**



**Análisis e Interpretación:** Se determinó en la muestra seleccionada que el 58% siempre se preocupa por sus tareas. Se determinó en la muestra seleccionada que el 23% rara vez se preocupa por sus tareas.

Se determinó en la muestra seleccionada que el 10% alguna vez se preocupa por sus tareas.

Se determinó en la muestra seleccionada que el 9% frecuentemente se preocupa por sus tareas.

Lo que demuestra que el 58% siempre se preocupa por sus tareas.

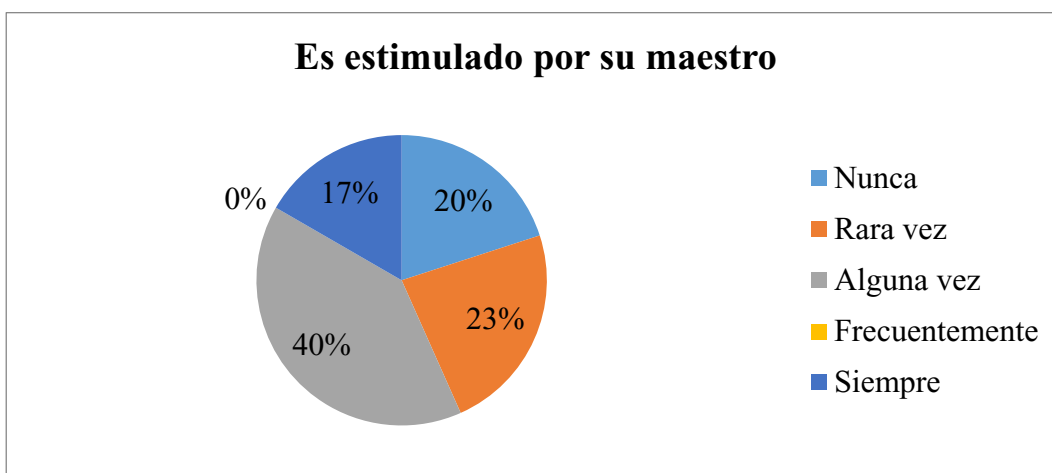
## 7.- ¿Es estimulado por su maestro?

**TABLA N° 27**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	0	0%
b	RARA VEZ	2	3%
c	ALGUNA VEZ	10	17%
d	FRECUENTEMENTE	25	42%
e	SIEMPRE	23	38%
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°27**



**Análisis e Interpretación:** Se evidencio en la muestra seleccionada que el 40% alguna vez es estimulado por su maestro. Se evidencio en la muestra seleccionada que el 23% rara vez es estimulado por su maestro.

Se evidencio en la muestra seleccionada que el 20% nunca es estimulado por su maestro.

Se evidencio en la muestra seleccionada que el 17% siempre es estimulado por su maestro. Lo que demuestra que el 40% alguna vez es estimulado por su maestro.



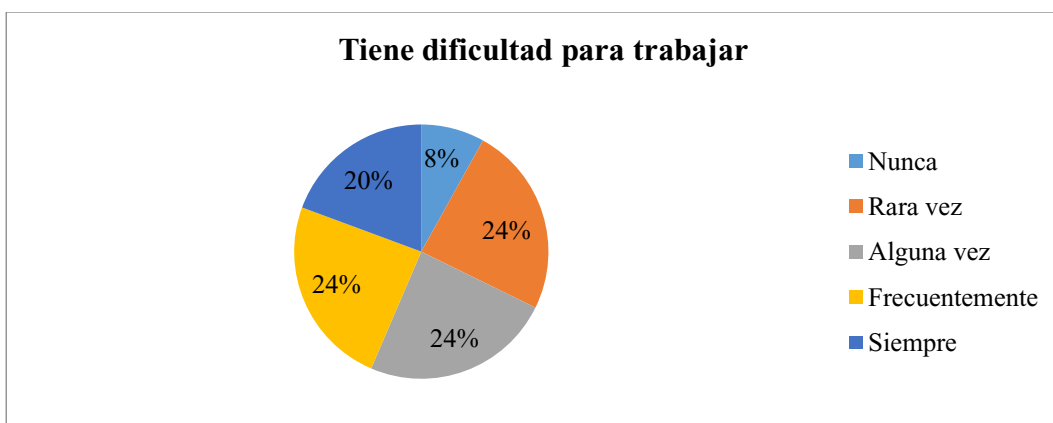
## 8.-¿Tiene dificultad para trabajar?

**TABLA N° 28**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	5	8
b	RARA VEZ	15	24
c	ALGUNA VEZ	15	24
d	FRECUENTEMENTE	15	24
e	SIEMPRE	12	20
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°28**



**Análisis e Interpretación:** Se visualizó en la muestra seleccionada que el 24% alguna vez es tiene dificultad para trabajar. Se visualizó en la muestra seleccionada que el 24% frecuentemente tiene dificultad para trabajar. Se visualizó en la muestra seleccionada que el 24% rara vez tiene dificultad para trabajar.

Se visualizó en la muestra seleccionada que el 20% siempre tiene dificultad para trabajar.

Se visualizó en la muestra seleccionada que el 8% tiene dificultad para trabajar. Lo que demuestra el 24% alguna vez es tiene dificultad para trabajar.

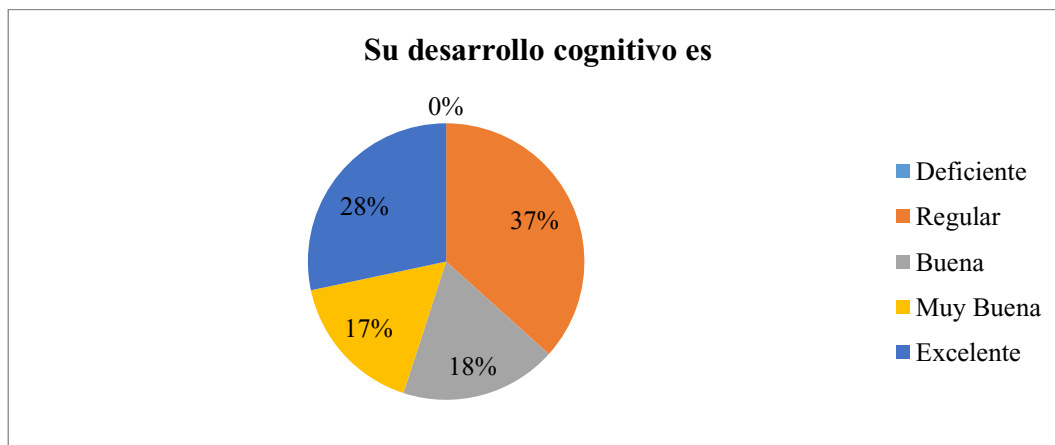
## 9.-¿Su desarrollo cognitivo es ?

**TABLA N° 29**

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	DEFICIENTE	0	0
b	REGULAR	22	37
c	BUENA	11	18
d	MUY BUENA	10	17
e	EXCELENTE	17	28
f	TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°29**



**Análisis e Interpretación:** Se determinó en la muestra seleccionada que el 37% de su desarrollo cognitivo es regular. Se determinó en la muestra seleccionada que el 28% de su desarrollo cognitivo es siempre. Se determinó en la muestra seleccionada que el 18% de su desarrollo cognitivo es buena. Se determinó en la muestra seleccionada que el 17% de su desarrollo cognitivo es muy buena.

Lo que demuestra que el 37% que su desarrollo cognitivo es regular.

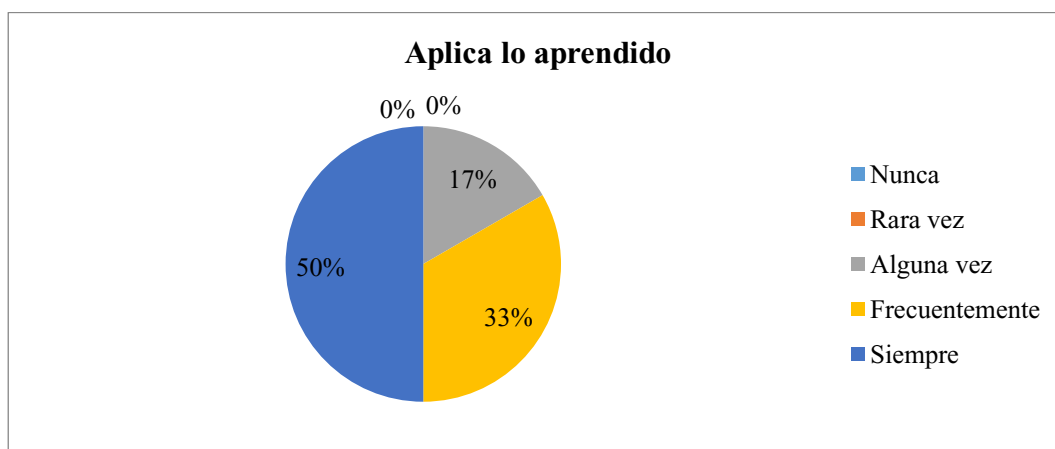
### 10- ¿Aplica lo aprendido?

ORDEN	ALTERNATIVAS	f	%
a	NUNCA	0	0%
b	RARA VEZ	0	0%
c	ALGUNA VEZ	10	17%
d	FRECIENTEMENTE	20	33%
e	SIEMPRE	30	50%
f	TOTAL	60	100%

**TABLA N° 30**

Fuente: Ficha de observación a los Estudiantes de la Escuela 14 de Agosto  
Autores: Nery Norberto Cuadros Moreira y Yuviana Jacqueline Cusme Candela

**GRAFICO N°30**



**Análisis e Interpretación:** Se reflejó que en la muestra seleccionada el 50% siempre aplica lo aprendido.

Se reflejó que en la muestra seleccionada el 33% frecuentemente aplica lo aprendido.

Se reflejó que en la muestra seleccionada el 17% alguna vez aplica lo aprendido.

Lo que demuestra que el 50% de los estudiantes siempre aplica lo aprendido en el aula de clases ya que el aprendizaje es significativo.

#### **9.4.-Resultados de la Entrevista aplicada a la directora Rita Zambrano Vélez de la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto”.**

##### **1.- ¿Por qué cree usted, que los juegos tradicionales ayudan estimular el buen aprendizaje de los estudiantes?**

Según la entrevista que se le realizó a la directora Rita María Zambrano Vélez docente de la escuela 14 de agosto, manifestó que los juegos tradicionales son actividades que permiten a los estudiantes desarrollar sus habilidades, destrezas y creatividad y ayuda a enriquecer su aprendizaje ya que son juegos lúdicos y pertenece a su propia región.

##### **ANÁLISIS.**

De la respuesta de la directora se puede entender que los juegos tradicionales ayudan en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes, ya que es un recurso motivador y hace que los educandos se interesen por las actividades que puede ejecutar el maestro y de esa manera los niños se interesen por lo que los maestros realicen en clases.

##### **2.- ¿Creé usted, que el nivel de preparación que tienen los docentes influyen en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes?**

Según la entrevista que se le ejecutó a la directora antes mencionada, opinó que el nivel de preparación que tienen los docentes de la institución educativa 14 de Agosto si influyen en los estudiantes ya que no están capacitados para realizar actividades recreativas y que sirven de mucha ayuda para estimular al niño/a en su aprendizaje.

##### **ANÁLISIS**

Según la respuesta de la directora el nivel de preparación que tiene los docentes es deficiente y perjudica en el proceso de la enseñanza de los estudiantes, ya que no es la adecuada para transmitírsela. Además, se necesita maestros preparados e innovados que ayuden en el aprendizaje de los educandos porque un mal

desempeño refleja pésimo rendimiento de los alumnos. El saber que imparten los maestros tiene un sabor amargo de la insuficiencia de conocimiento actualmente.

**3.-¿Cuál es el grado de predisposición que tienen los docentes en la importancia de los juegos tradicionales?**

Tomando en cuenta la contestación de la licenciada Rita María Zambrano Vélez líder educativa de la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto “del sitio Narciso, que el grado de predisposición que tienen los docentes en los juegos tradicionales es buena, ya que han generado cambios e implementado recursos deportivos con la finalidad de rescatar los juegos lúdicos y lo que representan en su comunidad.

**ANÁLISIS**

De la respuesta dada se obtiene que la predisposición que tienen los docentes en la importancia de los juegos es satisfactoria ya que ellos ayudan a implementar recursos en beneficio a los estudiantes y a la institución educativa. Su labor es comprometida con la educación de los niños/as ya que los juegos tradicionales pertenecen a nuestra cultura y han ido trascendiendo de generación en generación y lo que se desea lograr es rescatar lo que ya se había perdido.

**4.- ¿Considera usted, que los docentes deberían realizar actividades lúdicas como juegos tradicionales?**

En la entrevista que se obtuvo con el directivo de la institución educativa 14 de Agosto”, sobre si los docentes deberían realizar actividades lúdicas respondió lo siguiente: Que si deberían ejecutar más a menudo actividades lúdicas en el aula de clases y fuera de ella, ya que son un recurso para la recreación de los estudiantes e incentivo a cada uno de ellos para fomentar su participación.

**ANÁLISIS.**

Analizando la respuesta obtenida por la directora, los docentes no realizan actividades lúdicas frecuentemente y tampoco ejecutan juegos tradicionales, por la falta de interés y por la presión que tienen ahora los maestros en relación a los

portafolios entre otros documentos. Los juegos tradicionales son actividades que permiten el desarrollo de habilidades, destrezas, potencialidades, creatividad en los estudiantes pero los docentes no la realizan.

**5.-¿Conoce usted, el grado de participación que tienen los estudiantes en las horas de aprendiendo en movimiento?**

Analizando la contestación de la directora Rita María Zambrano Vélez directora de la comunidad educativa de Narciso, sobre el grado de participación que tienen los estudiantes en las horas de aprendiendo en movimiento determina que es excelente porque beneficia a desarrollar su estado físico, emocional y a su aprendizaje.

**6.-¿Considera usted, que la falta de participación de los docentes incide en la estimulación de aprendizaje?**

Según en la entrevista que se le hizo a la directora de la Escuela 14 de Agosto respondió, que la falta de participación de los docentes si incide en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes porque si los docentes no se incluyen en las actividades que realizan dentro y fuera del aula de clase los niños y niñas no mostrarán interés alguno ya que sus maestros demuestran poca importancia a sus clases.

**ANALISIS**

Según la contestación que dio la directora de la institución educativa, los docentes no participan en actividades recreativas y esto incide en la estimulación de aprendizaje de los estudiantes, por lo que considera que si ellos ejecutaran actividades lúdicas no existiría dificultad en la interrogante mencionada.

**7.- ¿Considera usted, que los juegos tradicionales son necesarios para la práctica diaria?**

En la entrevista que se realizó a la señora directora Rita Zambrano docente de la institución educativa “14 de agosto”, manifestó que los juegos tradicionales son

necesarios para la práctica diaria del niño, para su desarrollo individual, colectivo, su entorno, la formación de valores, ocupación de tiempo libre entre otros.

### **ANÁLISIS**

Los juegos tradicionales son importantes para motivar a los estudiantes y su práctica diaria es importante para promoveré la participación de los mismos.

#### **8.-¿Sabe usted, si los padres de familia se interesan por la estimulación de sus hijos?**

Tomando en consideración las ideas más importantes de la licenciada Rita María Zambrano directora de la Escuela 14 de agosto y se obtuvo la siguiente respuesta: Los padres de familia si se interesan por el bienestar de sus hijos y por la estimulación de cada uno de ellos ya que en las reuniones que se ejecutan quimestralmente para informar su rendimiento en las diferentes áreas de estudio preguntan por su conducta y aprovechamiento dando el informe completo como autoridad principal.

#### **9.- ¿Cree que es factible la implementación de materiales en los distintos juegos tradicionales?**

En la entrevista que se le realizó a la directora de la comunidad educativa del sitio de Narciso 14 de Agosto, manifestó que si es factible la implementación de materiales en los distintos juegos tradicionales ya que cada uno son juegos o actividades diferentes por tener reglas, tiempo u otras. Además, son recursos necesarios para facilitar la enseñanza-aprendizaje.

#### **10.- ¿Práctica usted algún deporte tradicional?**

Según la entrevista ejecutada a la directora encargada de la escuela 14 de Agosto del sitio Narciso, respondió que no práctica ningún deporte tradicional ya que por tener la responsabilidad de directivo y de docente de tres años básicos a la vez se le complica practicarlo.

Se demuestra en esta entrevista que la directora tampoco realiza ninguna actividad deportiva ni ejecuta deportes tradicionales, esto genera controversia entre sus compañeros y dificulta el aprendizaje de los educandos.

## **10.- COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS**

Una vez concluida la investigación de campo; bibliográfica, se realizaron las tabulaciones con los análisis respectivos, los autores del presente Trabajo de Titulación, sostienen que la hipótesis “los juegos tradicionales contribuyen en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela 14 de agosto, del sitio Narciso, parroquia Santa Rita, del cantón Chone en el 2015-2016” ha sido comprobada favorablemente por los siguientes argumentos:

Se le consultó a los integrantes de la muestra ¿si conocen si los juegos tradicionales estimulan el aprendizajes? en donde los docentes señalaron que el 50% a veces y el 33% no conocen según la tabla N°1, lo cual demuestra el escaso conocimiento de las bondades de los juegos tradicionales como mecanismo para estimular el aprendizaje, situación que se ve reflejada en la práctica en donde el 33% de los docentes desarrollaron por última vez juegos recreativos con sus estudiantes hace un quimestre, por ello la tabla N° 4 muestra que el 60% de las actividades que realizan los docentes estimulan poco el aprendizaje de los educandos, situación que es corroborada en la tabla N° 9, donde se refleja que 67% de las estrategias poco estimulan el aprendizaje significativo de los escolares, debido a que los profesores no están aplicando estrategias innovadoras y están dejando a un lado la oportunidad de estimular el aprendizaje a través de actividades recreativas con juegos tradicionales.

Lo antes expuesto, los autores de la investigación afirman que los juegos tradicionales, sí contribuyen en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela 14 de Agosto, del sitio Narciso, parroquia Santa Rita, del cantón Chone en el 2015-2016, por lo tanto, queda comprobada la hipótesis.



## **CAPITULO V**

### **11.-CONCLUSIONES**

Al concluir el proceso de investigación se determina que:

- El personal docente de la institución educativa estableció que los juegos tradicionales ayudan a la estimulación del aprendizaje en los niños/as, permitiéndoles desarrollar sus habilidades y destrezas.
- Las técnicas utilizadas para determinar el grado de predisposición de los docentes en las actividades lúdicas y el grado de participación de los estudiantes en las actividades recreativas son las siguientes: La Observación, Talleres, ficha de observación, encuesta, análisis e interpretación de resultados y validación de hipótesis.
- La elaboración de juegos tradicionales con material del medio permitirá a los estudiantes desarrollar su creatividad, potencialidad a valorar su entorno y establecer su nivel de aprendizaje significativo a través de la práctica diaria.

## **12.-RECOMENDACIONES**

En consideración de las conclusiones se deduce que:

- Los directivos educativos se le sugiere que realicen gestiones administrativas para implementar materiales didácticos en el área de cultura física, los mismos que serán empleados en los juegos tradicionales.
- Los docentes deben utilizar estrategias motivadoras en cada una de sus clases como forma de estímulo a los estudiantes dentro del aula o de la institución educativa.
- Los estudiantes se les recomienda prestar atención en cada uno de los juegos para que sean realizados con disciplina, ya sea individual y colectivo.
- Se debe socializar con la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto” sobre la importancia de los juegos tradicionales en el proceso educativo.

### **13.- BIBLIOGRAFÍA**

1.-ACEVEDO, L. (2007). "Derecho al juego,Deporte y Recreación". Republica Dominicana: UNICEF,Republica Dominicana.

ALMUDENA, M. (2008). LA CULTURA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES. España: Blogger.

ALVAREZ. (2007).

ARANGO, M. (2000). Estimulación Temprana. Colombia: 7ª edición.

AREZT, Y. B. (2001). Los Juegos Tradicionales. Venezuela: Luviz.

ARTEAGA O, Y. P. (2010). Elaboración y aplicación de un manual para fomentar los juegos tradicionales en los niños de 3 a 4 años del centro educativo "Gaspar Mariotti" ubicada en el cantón Salcedo barrio La Palmira en el período escolar 2010-2011. Latacunga: Latacunga/ UTC.

Ayala, J. (2012). Diseño y aplicación de implementos didácticos con material reciclado para el área de cultura física. Cotopaxi.

AYALA, J. y. (2012). Diseño y aplicación de implementos didácticos con material reciclado para el area de cultura fisica. Cotopaxi.

BERMUDEZ, L. (2013). Ventajas y desventajas de los valores educativos de los juegos tradicionales. República de Argentina: Blogger.

BLANCO. (2008). Marco Conceptuales sobre educación inclusiva. Ginebra: Centro Internacional de Conferencias Ginebra.

CABERO, J. (2001). España,Paidós.

CAMACHO, N. (2014). Origen del juego popular-tradicional. Segovia: U.D.V.

CAMERINO, F. Y. (2006). La Educación Física en la enseñanza primaria.Actividades recreativas. Barcelona: INDE.

ENTSAKUA, C. (2015). Juego Lúdico. Cuenca: U.D.C.

- FUNDACIÓN, A. (2013). Tipos de Estimulación. México: Proyecto DEI.
- GH, M. (1669). Espiritú, persona y sociedad. Paidós: Buenos Aires, pag.1.
- GODOY, L. (2007). La importancia de la motivación en el aprendizaje y desarrollo de los niños. España: Espacilogotopedigo.
- GONZALEZ. (2009).
- GUARTATANGA, D. (2009). "JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIADOR DEL. Santa Ana: Los Ríos.
- GUITIERREZ. (2009). La importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extraescolar. Vasco,(España): Revista Digital.
- HERNANDEZ. (2007).
- IZQUIERDO, M. (2012). LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA COMO FACTOR. GUAYAQUIL: U.D.G.
- LANDAETA, A. (2011). Otros Juegos Tradicionales de Venezuela por Carla Suárez. Venezuela.
- LAVEGA, P. (2002). Juegos Tradicionales y Educación. Lleiva: Nantes 3-5 .
- LEYVA, A. (2011). "El Juego como estrategia didáctica en la Educación Infantil". Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- LOPEZ, I. (1989). EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL. Tálaga: Revista ON-LINE.
- LÓPEZ, M. (2009). El papel de la Familia. España.
- MARTINEZ, J. (2008). LA TEORIA DEL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE VYGOTSKY. Revista de Innovación Pedagógica Curricular, 61-62.
- MORAGAS, J. (2007). Juegos tradicionales.
- MUNOZ, W. (2010). Estrategias de estimulación del pensamiento creativo. Venezuela: Universidad de Carabobo.

- NARIÑO, C. (2014). Actividades recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en niños del primer ciclo de la enseñanza. Cuba.
- PAULINO, A. (2009). Integración de padres, madres y tutores/as en el proceso de formación educativo de sus hijo. Ecuador: Monografias.
- PIAGET. (2005). Seis Estudios de Psicología. Barcelona: España,pag,14.
- PIAGET, J. (1956). Teorías del Juego. México: Woedepress.
- PIAGET, J. (2005). Seis estudios de Psicología. Barcelona: España,pag.14.
- PIAGET, J. (2006). Competencias cognitivas,Evaluaciones constructivistas y evaluación inicial. Santiago de Chile.
- PINEDA, I. (2016). Importancia de la Estimulación. Honduras: Diario la Prensa.
- PINZA, O. (2010). "Los Juegos Tradicionales como desarrollo en la Estimulación del Aprendizaje en los niños y niñas del primer año de Educación Básica". Loja.
- POGGILY. (1997). El juego como estrategia. Venezuela: p.47.
- RIERA, D. (2014). Evolución Histórica del Juego. Cuenca : U,T,S.
- RIVERA, J. (2014). "Impacto de los Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física. Santiago de Cuba: Publicaciones de EFDeportes.com,Revista Digital.Buenos Aires,Año19,N°198.
- ROMERO, P. (2009). Estimulación afectiva.
- SANTACRUZ, C. (2010). La vida de un niño y el juego. Los Ríos: U.D.C.
- SUAZO, D. (2012). Importancia del Preescolar. Ambato: Publicaciones de Denisse Gloria.
- TIQUE, H. (2012). Tipos de Aprendizaje. Bogota: Blog.
- UNESCO. (2006).
- UNESCO. (2006). Gestión educativa.

UNESCO. (2006). Gestión Educativa. Estados Unidos.

UNESCO. (2006). Gestión Educativa.

.

# ANEXOS

**ANEXO 1**



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ  
EXTENSIÓN CHONE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Ficha de observación para los estudiantes de la Escuela de Educación Básica  
“14 de Agosto”**

**Objetivo:** Analizar la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de educación básica, de la Escuela 14 de Agosto del sitio Narciso, de la parroquia Santa Rita, cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016.

Nombre del estudiante.....

Escala de valoración				
1	2	3	4	5
Nunca	rara vez	alguna vez	frecuentemente	siempre

INDICADORES		1	2	3	4	5
1	Participa en las actividades recreativas					
2	Comparte con sus compañeros					
3	Es creativo en clases					
4	Es perseverante en el desarrollo del aprendizaje					
5	Práctica diariamente actividades lúdicas					
6	Se preocupa por sus tareas					
7	Es estimulado por su maestro					
8	Tiene problemas para trabajar					
9	Asiste puntualmente a clases					
10	Aplica lo aprendido					





**“UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ”**

**EXTENSIÓN CHONE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Formulario de Entrevista a la Docente Rita Zambrano directora de la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto”**

**Objetivo:** Indagar la predisposición que tienen los docentes de los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de educación básica, de la Escuela 14 De Agosto del sitio Narciso, de la parroquia Santa Rita, cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016.

**INSTRUCCIONES:** Se le agradece que responda de manera detallada todas las interrogantes, ya que dicho contenido permitirá desarrollar el tema de la investigación.

**CONTENIDO:**

- 1.- ¿Por qué cree Ud. ¿Que los juegos tradicionales ayudan a estimular el buen aprendizaje de los estudiantes? O.E.1
- 2.- ¿Cree Ud. ¿Que el nivel de preparación que tienen los docentes influyen en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué? O.E.1
- 3.- ¿Cuál es el grado de predisposición que tienen sus docentes, en las actividades lúdicas? ¿Porque lo considera así? O.E.2.
- 4.- ¿Considera Ud. ¿Que los docentes deberían realizar actividades lúdicas en las aulas? O.E.2
- 5.- ¿Conoce Ud. El grado de participación que tienen los estudiantes en las actividades recreativas.? ¿Cómo lo hacen? O.E.3.

6.- ¿Considera usted, que la falta de participación de los docentes incide en la estimulación de aprendizaje? ¿Por qué? O. E .3.

7.- ¿Cómo considera Ud., el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes?  
¿De qué manera?O.E.4

8.- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los estudiantes? ¿Cómo se lo ha conseguido? O.E.4

9.- ¿Conoce Ud. ¿Las estrategias que utilizan los docentes para ayudar en el desarrollo intelectual de los estudiantes? ¿De qué manera?

10.- ¿Cree Ud. que los docentes estimulan a sus estudiantes en las aulas de clases?

**ANEXO 3**



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI  
EXTENSIÓN CHONE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCION EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Encuestas aplicadas a Docentes de la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto”.**

**Objetivo:** Indagar la predisposición que tienen los docentes de la Escuela “14 De Agosto” del sitio Narciso, de la parroquia Santa Rita, cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2014-2015.

**INSTRUCCIONES:** Se le agradece que responda de manera detallada todas las interrogantes, ya que dicho contenido permitirá desarrollar el tema de la investigación.

a.-) La presente encuesta es anónima, por lo tanto, se guardará en reserva la identidad de quienes la respondan; por lo tanto, le solicitamos que contesten las interrogantes con la mayor veracidad posible.

b.-) Las interrogantes planteadas son de tipo base estructurada, por lo tanto marque con una **x** al frente de las alternativas planteadas en cada pregunta, según considere pertinente.

c.-) Se le agradece formalmente por su colaboración.

**CONTENIDO:**

1.- ¿Conoce Ud. ¿Si los juegos tradicionales estimulan el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

a. SI ( )

b.- NO ( )

c.- A VECES ( )

d.- NADA ( )

2.- ¿Cuándo fue la última vez que realizó juegos para estimular a los estudiantes en el aula de clases?

a.-UN MES ( )

b.-UN AÑO ( )

C.-DOS AÑOS ( )

d.- NUNCA ( )

3.-¿Cree Ud. ¿Que el nivel de participación que tienen como docentes ayudan en la estimulación del aprendizaje en los estudiantes? O.E.1

a.- SIEMPRE ( )

b.- A VECES ( )

c.- CASI NUNCA ( ).

d.- NUNCA. ( )

4. ¿Conoce Ud. El grado de predisposición que tienen los directivos en las actividades lúdicas.? ¿Por qué? O.E.2.

a.-MUCHO ( )

b.- BASTA ( )

c.- POCO ( )

d.- MUY POCO ( )

5.- ¿Las actividades lúdicas que realizan los docentes, ayudan en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes? O.E.2.

a.- MUCHO ( )

b.- BASTANTE ( )

c.- POCO ( )

d.- MUY POCO ( )

6.- ¿Cuál es el grado de participación que tienen los estudiantes en las actividades recreativas? O.E.3.

a.- EXCELENTE ( )

b. -BUENA ( )

c.- REGULAR ( )

d.- MALA ( )

7.- ¿Cómo docente incentiva usted, a los estudiantes a superarse cada día en las actividades recreativas que ellos realizan? O.E.3.

a.- MUCHO

b.- BASTANTE ( )

c.- POCO ( )

d.- MUY POCO ( ).

8.- ¿Cree Ud. ¿Que el nivel de aprendizaje significativo ayuda en el desarrollo de sus estudiantes? O.E.4.

a.- SIEMPRE ( )

b.- GENERALMENTE ( )

c.- A VECES ( )

d.- NUNCA ( )

9.- ¿Aplica usted estrategias de estímulo en el aula de clases para desarrollar su aprendizaje significativo? O.E.4.

a.- SIEMPRE ( )

b.- FRECUENTEMENTE ( )

c.- A VECES. ( )

d.- NUNCA. ( )

10.- ¿Está de acuerdo en que los juegos tradicionales que ud realizan, ayudan en la estimulación del aprendizaje de sus estudiantes? O.E.4.

a.- SIEMPRE ( )

b.- CASI SIEMPRE ( )

c.- A VECES ( )

d.- NUNCA ( )

**ANEXO 4**



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**  
**EXTENSIÓN CHONE**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Encuestas aplicadas a Padres de familia de la Escuela de Educación Básica”14 de Agosto”.**

**Objetivo:** Indagar la predisposición que tienen los docentes de la Escuela “14 De Agosto” del sitio Narciso, de la parroquia Santa Rita, cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016.

**INSTRUCCIONES:** Se le agradece que responda de manera detallada todas las interrogantes, ya que dicho contenido permitirá desarrollar el tema de la investigación.

a.-) La presente encuesta es anónima, por lo tanto, se guardará en reserva la identidad de quienes la respondan; por lo tanto, le solicitamos que contesten las interrogantes con la mayor veracidad posible.

b.-) Las interrogantes planteadas son de tipo base estructurada, por lo tanto marque con una **x** al frente de las alternativas planteadas en cada pregunta, según considere pertinente.

c.-) Se le agradece formalmente por su colaboración.

**CONTENIDO:**

1.- ¿Cómo considera usted los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje en sus hijos? O.E.1

a.- MUY ALTO ( )

b.- ALTO ( )

c.- BAJO ( )

d.- MUY BAJO ( ).

2.- ¿Cree Ud. que los docentes ayudan en la estimulación de sus hijos? O.E.1

a.- SIEMPRE ( )

b.-CASI SIEMPRE ( )

C.-RARA VEZ ( )

d.-NUNCA ( )

3.- ¿Conoce usted si los docentes tienen un grado de participación en la estimulación de sus hijos? O.E.2

a.- SIEMPRE ( )

b.- CASI SIEMPRE ( )

c.- RARA VEZ. ( )

d.- NUNCA ( )

4.- Se preocupa usted por el estímulo de sus hijos? O.E.2

a.- SIEMPRE ( )

b.- GENERALMENTE( )

c.- A VECES ( )

d.- NUNCA ( )

5.- ¿Se preocupa usted por el nivel de predisposición que tienen los docentes en las actividades lúdicas? O.E.3

a.- MUCHO ( )

b.- BASTANTE ( )

c.- POCO. ( )

d.- MUY POCO ( ).

6.- ¿El docente ha logrado promover un alto grado de estímulo y participación en las actividades lúdicas de sus alumnos en clases? O.E.3.

a.- SIEMPRE ( )

b.- A VECES ( )

c.- CASI NUNCA ( )

d.- NUNCA ( )

7.- ¿Considera usted que sus hijos tienen un grado de participación en las actividades recreativas? O.E.4.

- a.- SIEMPRE ( )
- b.-CASI SIEMPRE ( )
- c.-RARA VEZ ( )
- d.-NUNCA. ( )

8.- ¿El docente aplica en sus clases técnicas para promover la participación en las actividades recreativas en clase? O.E.4.

- a.-MUCHO ( )
- b.-BASTANTE ( )
- c.- POCOS ( )
- d.-MUY POCO ( )

9.- ¿Considera usted que el docente aplica estrategias innovadoras para hacer del aula un ejercicio activo para la estimulación del aprendizaje de sus estudiantes?

- a.- SIEMPRE ( )
- b.- A VECES ( )
- c.- CASI NUNCA ( )
- d.- NUNCA. ( )

10.- ¿Está de acuerdo que los juegos tradicionales que desarrolla el docente en la institución mejora la estimulación de sus hijos?

- a.- TODO EL TIEMPO ( )
- b.- A VECES ( )
- c.- CASI NUNCA ( )
- d.- NUNCA ( )



## **Propuesta.**

### **1. TEMA**

#### **PROPONER LA ELABORACIÓN DE UN FOLLETO PARA PROMOVER LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “14 DE AGOSTO” DEL SITIO NARCISO.**

### **2.-INTRODUCCIÓN**

La siguiente propuesta de Elaboración de n folleto para promover la participación de los Juegos Tradicionales, comienza abordando el contexto y entorno en el que se ha desarrollado, para posteriormente, pasar a describir las características de los estudiantes, tanto a nivel general como particular. De esta manera, el aula donde se ha llevado a cabo esta propuesta pertenece a Educación básica en general.

Posteriormente, podemos encontrar el diseño de la misma en el aula, en el que se han ejecutado temas referentes a la metodología empleada durante su aplicación.

A continuación, encontramos los objetivos, los contenidos y los conceptos generales en los que se ha basado este diseño de proyecto. Para ello, es necesario tener en cuenta su definición e importancia, y elaborar los objetivos y temas a abordar en relación con las que recogen en dicho documento, trabajando de este modo, con el área de cultura física que en la que se destacan estos juegos tradicionales.

En base a la necesidad de rescatar los juegos tradicionales, se han formulado los objetivos y contenidos de nuestra propuesta. Posteriormente, se establecen las actividades que se han llevado a cabo, por lo que, en cada una de ellas, aparecen tanto los objetivos propios de la actividad, como los recursos, el desarrollo de las actividades y por último, la temporalización. En esta propuesta se han desarrollado varios juegos tradicionales, a través de los que se han pretendido conseguir una serie más.

A continuación, se procede a mostrar la evaluación de las actividades, en la cual hemos tenido siempre presentes los criterios de evaluación, recogidos en el

Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL). Mediante una serie de cuestionarios, realizados a los alumnos, hemos obtenido unos datos, a través de los cuales hemos realizado unas gráficas, que nos han permitido recabar información acerca de las sensaciones y experiencias de los alumnos en función de los juegos realizados. Además, mediante diversos instrumentos de obtención de datos, como el cuaderno de campo o los cuestionarios realizados a los alumnos, hemos podido comprobar la consecución de los objetivos propuestos en un principio. Por último, tras haber analizado los datos obtenidos, mediante gráficas, se recogen las conclusiones, en las cuales hemos analizado cada uno de los objetivos propuestos en base a los juegos realizados, y por tanto, la consecución o no de los mismos.

### **6.3.-JUSTIFICACIÓN**

Es importante elaborar un folleto pues mediante de ello vamos aportar con nuevas ideas para la enseñanza-aprendizaje, dar nuevos criterios y comentarios para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto”, el **interés** es que los estudiantes sean participativos y recreativos en clase y obtener un rendimiento físico motor adecuado en cada uno de los estudiantes.

Los **beneficiarios** son los estudiantes, los docentes, y la institución educativa porque podrá servir para realizar un cambio dentro de la misma, con esto se reconocería y a la vez se cumplirá las costumbres y tradiciones de nuestra tierra, la **utilidad** que se le dará a este folleto es fundamental importancia para facilitar la información a todos los estudiantes de Educación Básica.

La **originalidad** de este folleto está basada en lo que realicé como investigador según la necesidad de los estudiantes, que brindará información nueva y facilitará la práctica y enseñanza de los juegos tradicionales en los estudiantes, es **factible** porque contamos con el apoyo total de la autoridad principal de la institución y la colaboración de padres de familia y estudiantes en general.

## **6.4.-OBJETIVOS**

### **6.4.1.-Objetivo General**

Crear la elaboración de un folleto para la aplicación de los Juegos Tradicionales en la Escuela de Educación Básica “14 de Agosto”

### **6.4.2.-Objetivos Específicos**

- Mostrar técnicas a través de una demostración práctica respecto a los juegos tradicionales.
- Sugerir un concurso que permita recuperar las costumbres del desarrollo de los juegos tradicionales.
- Proponer un evento de integración familiar para fortalecer los valores de la familia.

## **6.5.-CONTENIDOS DE LA PROPUESTA**

### **Definición de Juegos tradicionales.**

Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos el niño o niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada siendo esta de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

Según (AREZT, 2001) los define como: “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”. Igualmente, Bolívar (2001) los conceptualiza como "juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve".

Existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país,

algunos de ellos requieren algún tipo de objeto o material para su realización y otros no.

### **Importancia de los juegos**

Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas.

Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento.

Dentro de la dimensión cognitiva destacamos el desarrollo del lenguaje oral en el niño, adquiriendo un vocabulario básico y específico del juego a través de cánticos, rimas u otras expresiones verbales. Asimismo, se da dentro de esta dimensión el aprendizaje del patrimonio cultural propio de nuestro entorno como de otros lugares, adquiriendo respeto hacia la diferencia entre culturas.

A través de personajes y situaciones diferentes de la vida cotidiana el niño desarrolla la fantasía, así como la creatividad a la hora de inventar o modificar el material con el que jugar o el juego en sí mismo. Además, el niño adquiere la noción numérica y de secuencia a través de situaciones de sorteo, reconociendo en los juegos situaciones de suma, resta, multiplicación y división.

Son importantes para poder estimular la Sociabilidad de los más pequeños como también la forma en la cual aprenden a acatar y entender las distintas Normas y Reglas que se imponen por otros (en este caso, pactar el Reglamento del Juego) además de estimular la imaginación y aprender a divertirse sin la necesidad de contar con elementos auxiliares como Juguetes, Videojuegos o diversiones que la tecnología nos brinda.

## **Estimulación**

La estimulación o incentivo es la actividad que se le otorga a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por cuestión laboral, afectiva o física. La estimulación se contempla por medio de recompensas o también llamados estímulos, que despiertan en el individuo la motivación para realizar algo.

Según, (ARANGO, 2000) manifiesta que: Estimular significa "llevar a alguien a convertirse en (más) activo, trabajador, fomentar o provocar algo para empezar (más rápido) o desarrollarse (mejor) o excitar a un órgano u organismo para incrementar su actividad".

Estimulación en general se refiere a cómo los organismos perciben los estímulos entrantes. Como tal, es parte del mecanismo de estímulo-respuesta. Por lo tanto, la estimulación puede ser descrita como "la respuesta que provocan los eventos externos a un individuo en el intento de hacerles frente".

Psicológicamente, es posible habituarse a un grado de estimulación, y luego encontrar que es incómodo tener significativamente más o menos. Así, uno puede llegar a acostumbrarse a una vida intensa y estresante, y luego sufrir de abstinencia cuando se retira de ella, por falta de estimulación.

## **Aplicación de la Estimulación**

La estimulación temprana es necesaria para el buen desarrollo cerebral del recién nacido. La naturaleza e importancia de la estimulación temprana se pueden ilustrar por analogía con la alimentación. La estimulación es tan indispensable para el desarrollo neurológico de los bebés como lo es el alimento para su desarrollo físico.

El crecimiento del cerebro depende de los estímulos que recibe. Las capacidades no se van adquiriendo simplemente con el paso del tiempo. El cerebro necesita recibir información para desarrollar la inteligencia que le permita ir aprendiendo a sobrevivir en un mundo totalmente desconocido para él.

Si los estímulos son escasos, irregulares o de pobre calidad, el cerebro se queda famélico y desarrolla sus capacidades tarde y mal. Por el contrario, la estimulación de aprendizaje, abundante, sistemática y de calidad garantiza un ritmo vivo en el proceso de adquisición de niveles cerebrales superiores y el logro de un buen nivel intelectual.

La estimulación de los niños es más eficaz porque entonces su cerebro tiene mayor plasticidad, es decir, es más moldeable. Por eso se establecen conexiones entre las neuronas con más facilidad, rapidez y eficacia.

La falta de estimulación o las deficiencias de la estimulación en el primer año de vida pueden dejar lagunas importantes en la inteligencia global de los niños. La gran mayoría de las familias corren ese riesgo pues los padres, aunque sean conscientes de la trascendencia de la estimulación temprana, suelen ignorar aspectos esenciales de la estimulación.

### **Importancia de la Estimulación de aprendizaje.**

Es importante estimular la mente de los niños en la infancia para que tengan un criterio claro de lo que van a ser cuando sean grandes. Por lo tanto, el objetivo de una buena estimulación nunca será formar genios en un área específica, sino brindar una amplia variedad de conocimientos y que de esta manera puedan escoger más fácilmente el futuro a seguir. Por último para llevar a cabo una buena estimulación hay que reconocer y promover el potencial de cada niño, al igual que toda acción que se realice se le debe incorporar el afecto ya que sin esto la estimulación no funciona, el adulto debe ser sensible a la respuesta del niño para saber hasta dónde y cómo administrar los estímulos, también se debe mantener contacto visual durante la estimulación, ayuda para darle confianza y seguridad , el mejor terapeuta se encuentra en casa y es en el hogar donde comienza la estimulación temprana .

### **Estrategias para fomentar los juegos tradicionales**

Según, (POGGILY, 1997) refiere "las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje

escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender...".

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

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

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje. El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

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

### **Los juegos como opción pedagógica**

"Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (**MORENO MARTÍNEZ, Ramiro, 1998. Pág. 29**)

Es preciso recordar que los valores no se pueden interiorizar con normas o reglas, ni a través de métodos repetitivos que terminan convirtiéndose en impositivos autoritarios. Las normas y los principios nacen de la interacción social. Por lo tanto, deben enseñarse desde contextos en donde lo valorativo se viva cotidianamente para que se conviertan en principios universales por cuanto son

deseables para todos como parte del ser humano y como actitud natural dentro de la convivencia pacífica.

### **Los juegos tradicionales y la estimulación de aprendizaje en la educación**

Para Zambrano (1990), "el juego resulta un medio esencial de organización de la personalidad".

El proceso de educación física en edades pre escolar en el estado Amazonas, manifiesta limitantes en el desarrollo integral del niño, pues el desarrollo no es armónico ni guarda relación sistémica entre algunas dimensiones como son: socio emocional, psicomotriz, volitiva, y cognitiva entre otras; existiendo direcciones de desarrollo sin la necesaria planificación por estadios tanto físico como desde el punto de vista didáctico. Se muestra un grupo de acciones improvisadas y sin la necesaria orientación pedagógica. Algunas dimensiones se destacan por encima de otras, existiendo disparidad, lo cual trae como consecuencia irregularidad en el desarrollo integral, teniendo consecuencias en la dimensión actitudinal, las cuales ejercen incidencias en la coordinación motriz, en la toma de decisiones, en la memoria operativa, entre otros.

La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

Según Duran (2003: 35), "con poca frecuencia le ofrecen a los niños en la escuela oportunidades para desarrollar actividades lúdicas que le permitan activar pautas de comportamientos e indicadores de desarrollo integral".



## **6.6.-ESTRUCTURA APLICADA**

### **6.6.1.-Tipos de investigación**

La investigación es diagnóstica porque se realiza un análisis estadístico descriptivo, se analizan los diferentes resultados e interpretaciones basados en el marco teórico.

La investigación es exploratoria, porque se explica la importancia que tiene la variable independiente sobre la variable dependiente.

### **6.6.2 Técnicas e instrumentos de la propuesta**

Las técnicas a aplicarse mediante la ejecución de la propuesta son:

Lluvia de ideas

Dinámicas motivadoras

Evaluaciones

Folleto

### **6.6.3.-Recursos humanos**

- Tutora del proyecto: Lcda. Aurora Barreiro.Vera.Mg.
- Investigadores: Nery Cuadros Moreira-Yuviana Cusme Candela.

## 6.7. Diseño Organizacional

Actividades	Participantes	Responsables	Recursos	Fecha
Planificación de actividades	Investigadores Docentes	Investigadores	Textos Folletos Fotocopias	
Organización del material de trabajo	Investigadores Docentes	Investigadores	Textos escolares Libros Fotocopias	
Bienvenida a los docentes participantes	Investigadores Docentes	Investigadores	Dinámicas	
Introducción al tema	Investigadores Docentes	Investigadores	Folletos Internet Computadora	
Trabajos en grupos	Investigadores Docentes	Investigadores	Folletos Textos Papelógrafos Internet Láminas Computadora	
Exposiciones grupales	Investigadores Docentes	Investigadores	Papelógrafos Marcadores	
Conclusiones	Investigadores Docentes	Investigadores		

### 6.1.1 Seguimiento y evaluación

- Planificación de actividades
- Participación de los docentes
- Exposiciones grupales
- Análisis y comentarios
- Conclusiones

## Aplicación de Entrevista al Director



## Aplicación de Encuesta a los Docente



## Aplicación de Encuesta a los padres de Familia



Aplicación de Observacion al dominio de los juegos tradicionales

