



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

“EL JUEGO TRADICIONAL Y POPULAR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE EDAD”

Tesis previa a la obtención del Título de: Licenciada en Ciencias de la
Educación, Mención en Educación Inicial, Estimulación e Intervención
Precoz

AUTORA:

Estefanía Marivel González Torres

DIRECTORA:

Mgst: Ámbar Céleri

**CUENCA – ECUADOR
2014**

DEDICATORIA

Desde lo más profundo de mi corazón expreso mis palabras de satisfacción y orgullo por esta labor cumplida, es por esto que este trabajo dedico primeramente a Dios mi Creador, pues Él ha sido quien me ha dado sabiduría y fortaleza en los momentos que más lo he necesitado.

De igual manera dedico esta tesis a mi papi Julio, mi mami Fanny, mi hermana Mela, mi hermana Dany, y a toda mi familia que de una u otra manera han sido el pilar fundamental para el logro de esta meta.

Dedico también esta tesis a mi enamorado Oswaldo quien ha sido mi mayor apoyo durante el transcurso de este camino.

AGRADECIMIENTO

Primeramente doy gracias a Dios por haberme regalado la vida y la oportunidad de haber culminado una meta más, de la misma manera agradezco a toda mi familia quienes han sido mi mayor motivación para que este trabajo haya sido realizado con éxito.

Gracias a todas las personas que en el transcurso de este trabajo estuvieron apoyándome para alcanzar esta meta profesional, especialmente a mi enamorado Oswaldo quien ha sido mi mayor apoyo en las etapas más importantes en mi vida y mucho más en esta, ya que el tiempo y ayuda brindada ha sido con mucho amor y cariño.

Agradezco también a las autoridades de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez que hicieron posible la realización de esta investigación.

A mis amigas que con cada palabra de aliento hicieron de mí una persona fuerte y perseverante.

A mis profesores y profesoras de la Universidad quienes siempre han impartido a más de sus conocimientos sus valores, demostrando así su excelente calidad humana. Y de una forma muy especial agradezco a la Mgst. Ámbar Céleri, tutora de mi tesis quien me ha brindado su amistad y conocimientos durante el transcurso de este camino.

“Todo lo puedo en Cristo que me fortalece”

Filipenses 4:13

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN GENERAL.....	xvi

INDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1	17
INTRODUCCIÓN	2
EL JUEGO	3
1.1. Definición.....	3
1.2. Características del juego	6
1.3. Importancia del juego en el desarrollo	8
1.4. El juego a lo largo de la historia.....	9
1.5. Clasificación del juego	11
1.6. Evolución del juego según la dimensión del desarrollo.....	12
1.7. Aportación del juego en todas las áreas de desarrollo	14
1.8. El juego como estrategia metodológica	17
CAPÍTULO 2	19
INTRODUCCIÓN	20
PROPUESTA METODOLÓGICA.....	21
2.1. Antecedentes	21
2.1.1. Matriz FODA	21
2.2. Diagnóstico: Evaluación Inicial	22
2.3. Elaboración de la propuesta metodológica	25
2.3.1. Antecedentes	25
2.3.2. Análisis e interpretación	26
2.3.3. Fundamentación	27
2.3.3.1. Fundamento Pedagógico.....	28
2.3.3.2. Fundamentación Legal.....	29
2.3.4. Estructura.....	31
2.3.5. Metodología.....	32
2.3.6. Evaluación	33
2.3.6.1. Tipos de evaluación:	33
2.3.6.2. Técnica de evaluación.....	34
2.3.6.3. Criterios de evaluación	35
2.3.7. Recomendaciones	36

2.3.8.	Planificaciones microcurriculares	39
2.3.8.1.	Juego: Arroz con leche	39
2.3.8.2.	Juego: El patio de mi casa.....	41
2.3.8.3.	Juego: El lobito	43
2.3.8.4.	Juego: El gato y el ratón	45
2.3.8.5.	Juego: Salto de la sogá.....	47
2.3.8.6.	Juego: Pishi, pishi gallo	49
2.3.8.7.	Juego: Ollitas	51
2.3.8.8.	Juego: La semana.....	53
2.3.8.9.	Juego: El gato.....	55
2.3.8.10.	Juego: El avioncito.....	57
2.3.8.11.	Juego: Cogiditas.....	59
2.3.8.12.	Juego: Escondidas.....	61
2.3.8.13.	Juego: Lirón, lirón.....	63
2.3.8.14.	Juego: El trompo	65
2.3.8.15.	Juego: Canicas (bolitas).....	67
2.3.8.16.	Juego: Juego de las sillas	69
2.3.8.17.	Juego: Ensacados	71
2.3.8.18.	Juego: Elástico	73
2.3.8.19.	Juego: Estatuas.....	75
2.3.8.20.	Juego: Manitos.....	77
2.3.8.21.	Juego: Baile del palo.....	79
2.3.9.	Fichas de evaluación formativa.....	81
2.3.9.1.	Juego: Arroz con leche	81
2.3.9.2.	Juego: El patio de mi casa.....	82
2.3.9.3.	Juego: El lobito	83
2.3.9.4.	Juego: El gato y el ratón	84
2.3.9.5.	Juego: Salto de la sogá.....	85
2.3.9.6.	Juego: Pishi, pishi gallo	86
2.3.9.7.	Juego: Ollitas	87
2.3.9.8.	Juego: La semana.....	88
2.3.9.9.	Juego: El gato.....	89
2.3.9.10.	Juego: El avioncito.....	90
2.3.9.11.	Juego: Cogiditas.....	91
2.3.9.12.	Juego: Escondidas.....	92
2.3.9.13.	Juego: Lirón lirón.....	93
2.3.9.14.	Juego: El trompo	94
2.3.9.15.	Juego: Bolitas.....	95
2.3.9.16.	Juego: Juego de las sillas	96
2.3.9.17.	Juego: Ensacados	97
2.3.9.18.	Juego: El elástico	98
2.3.9.19.	Juego: Estatuas.....	99
2.3.9.20.	Juego: Manitos.....	100
2.3.9.21.	Juego: El Baile del palo	101

CAPÍTULO 3.....	102
INTRODUCCIÓN	103
3.1. Evaluación final	104
3.1.1. Rueda del desarrollo	104
.....	105
3.1.1.1. Análisis e Interpretación	105
3.1.2. Brunet Lezine	106
3.1.2.1. Análisis e Interpretación	107
3.2. Comparación de resultados	107
3.3. Conclusiones	110
CONCLUSIONES	112
RECOMENDACIONES	113
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	115

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Aportaciones del juego al desarrollo del niño.....	16
Tabla 2: Matriz FODA del nivel inicial.	21
Tabla 3: Planificación del juego “Arroz con leche”.....	40
Tabla 4: Planificación del juego “Patio de mi casa”.....	42
Tabla 5: Planificación del juego “El lobito”.....	44
Tabla 6: Planificación del juego “El gato y el ratón”.....	46
Tabla 7: Planificación del juego “Salto de la sogá”.....	48
Tabla 8: Planificación del juego “Pishi, pishi gallo”.....	50
Tabla 9: Planificación del juego “Ollitas”.....	52
Tabla 10: Planificación del juego “La semana”.....	54
Tabla 11: Planificación del juego “El gato”.....	56
Tabla 12: Planificación del juego “El avioncito”.....	58
Tabla 13: Planificación del juego “Cogiditas”.....	60
Tabla 14: Planificación del juego “Escondiditas”.....	62
Tabla 15: Planificación del juego “Lirón, lirón”.....	64
Tabla 16: Planificación del juego “El trompo”.....	66
Tabla 17: Planificación juego “Bolitas”.....	68
Tabla 18: Planificación del juego “Juego de las sillas”.....	70
Tabla 19: Planificación del juego “Ensacados”.....	72
Tabla 20: Planificación del juego “Elástico”.....	74
Tabla 21: Planificación del juego “Estatuas”.....	76
Tabla 22: Planificación del juego “Manitos”.....	78
Tabla 23: Planificación del juego “Baile del palo”.....	80
Tabla 24: Ficha de evaluación del juego “Arroz con leche”.....	81

Tabla 25: Ficha de evaluación del juego “El patio de mi casa”.....	82
Tabla 26: Ficha de evaluación del juego “El lobito”.....	83
Tabla 27: Ficha de evaluación del juego “El gato y el ratón”.....	84
Tabla 28: Ficha de evaluación del juego “Salto de la soga”.....	85
Tabla 29: Ficha de evaluación del juego “Pishi, pishi gallo”.....	86
Tabla 30: Ficha de evaluación del juego “Ollitas”.....	87
Tabla 31: Ficha de evaluación del juego “La semana”.....	88
Tabla 32: Ficha de evaluación del juego “El gato”.....	89
Tabla 33: Ficha de evaluación del juego “El avioncito”.....	90
Tabla 34: Ficha de evaluación del juego “Cogiditas”.....	91
Tabla 35: Ficha de evaluación del juego “Escondiditas”.....	92
Tabla 36: Ficha de evaluación del juego “Lirón, lirón”.....	93
Tabla 37: Ficha de evaluación del juego “El trompo”.....	94
Tabla 38: Ficha de evaluación del juego “Bolitas”.....	95
Tabla 39: Ficha de evaluación del juego “Juego de sillas”.....	96
Tabla 40: Ficha de evaluación del juego “Ensacados”.....	97
Tabla 41: Ficha de evaluación del juego “El elástico”.....	98
Tabla 42: Ficha de evaluación del juego “Estatuas”.....	99
Tabla 43: Ficha de evaluación del juego “Manitos”.....	100
Tabla 44: Ficha de evaluación del juego “El baile del palo”.....	101
Tabla 45: Comparación de la edad base de la rueda del desarrollo de los estudiantes de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez entre el año 2013-2014.....	108
Tabla 46: Comparación de la edad base inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez entre el año 2013-2014.....	109
Tabla 47: Comparación de los cocientes de desarrollo inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Bayas Martínez entre el año 2013-2014.....	109
Tabla 47: Comparación de la edad base de la rueda del desarrollo de los estudiantes de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez entre el año 2013-2014.....	156
Tabla 48: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 24 meses según el instrumento rueda del desarrollo.....	156
Tabla 49: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 36 meses según el instrumento rueda del desarrollo.....	156
Tabla 50: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 48 meses según el instrumento rueda del desarrollo.....	157
Tabla 51: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 36 meses según el instrumento rueda del desarrollo.....	157
Tabla 52: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 48 meses según el instrumento rueda del desarrollo.....	157
Tabla 53: Comparación de la unidad base inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Bayas Martínez entre el año 2013-2014.....	158

Tabla 54: Comparación de los cocientes de desarrollo inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Bayas Martínez entre el año 2013-2014. 158

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo. 24

Figura 2: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio no logrado del instrumento rueda del desarrollo. 25

Figura 3: Juego “Arroz con leche”. 39

Figura 4: Juego “El patio de mi casa”. 41

Figura 5: Juego “El lobito”. 43

Figura 6: Juego “El gato y el ratón”. 45

Figura 7: Juego “Salto de la sogá”. 47

Figura 8: Juego “Pishi, pishi gallo”. 49

Figura 9: Juego “Las ollitas”. 51

Figura 10: Matriz juego la semana. 53

Figura 11: Juego “La semana”. 53

Figura 12: Matriz juego el gato. 55

Figura 13: Juego “El gato”. 55

Figura 14: Matriz juego el avioncito. 57

Figura 15: Juego “El avioncito”. 57

Figura 16: Juego “Cogiditas”. 59

Figura 17: Juego “Esconditas”. 61

Figura 18: Juego “Lirón lirón”. 63

Figura 19: Juego “El trompito”. 65

Figura 20: Indicación del juego bolitas. 67

Figura 21: Juego “Bolitas”. 67

Figura 22: Juego “Juego de las sillas”. 69

Figura 23: Juego “Ensacados”. 71

Figura 24: Juego “Elástico”. 73

Figura 25: Juego “Estatuas”. 75

Figura 26: Juego “Manitos”. 77

Figura 27: Juego “Baile del palo”. 79

Figura 28: Resultados de la evaluación final de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo. 105

Figura 29: Edad base del instrumento Brunet Lezine en la evaluación final. 106

Figura 30: Cocientes de desarrollo en la evaluación inicial. 106

Figura 31: Comparación de resultados entre Evaluación Inicial y Final. 108

Figura 32: Edad base del instrumento rueda del desarrollo en la evaluación inicial.	119
Figura 33: Área de motricidad gruesa bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.....	119
Figura 34: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.....	120
Figura 35: Área perceptivo-cognitivo bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.....	120
Figura 36: Área social bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.....	121
Figura 37: Área de lenguaje bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.....	121
Figura 38: Área de motricidad gruesa bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	122
Figura 39: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	122
Figura 40: Área perceptivo-cognitivo bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	123
Figura 41: Área social bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	123
Figura 42: Área de lenguaje bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	124
Figura 43: Área de motricidad gruesa bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	124
Figura 44: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	125
Figura 45: Área perspeptiva-cognitiva bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	125
Figura 46: Área social bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	126
Figura 47: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	126
Figura 48: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo.....	127
Figura 49: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio no logrado del instrumento rueda del desarrollo.....	128
Figura 50: Edad base del instrumento brunet lezine en la evaluación inicial.	128
Figura 51: Cocientes de desarrollo en la evaluación inicial.....	129
Figura 52: Juegos practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio Bayas Martínez Chordeleg - 2014.....	131
Figura 53: Tipo de juegos de salto practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.	131

Figura 54: Tipo de juegos de pelota practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.	132
Figura 55: Tipo de juegos tradicionales practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.	132
Figura 56: Tipo de canciones tradicionales en tonadas en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.	133
Figura 57: Resultados si el juego tradicional favorece el aprendizaje según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio Bayas Martínez Chordeleg-2014.....	134
Figura 58: Edad base del instrumento rueda del desarrollo en la evaluación final..	148
Figura 59: Área de motricidad gruesa bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	148
Figura 60: Área de motricidad fina bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	149
Figura 61: Área perspectiva-cognitiva bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	149
Figura 62: Área social bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	150
Figura 63: Área de lenguaje bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.....	150
Figura 64: Área de motricidad gruesa bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	151
Figura 65: Área de motricidad fina bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	151
Figura 66: Área de perspectivo-cognitiva bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	152
Figura 67: Área social bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	152
Figura 68: Área de lenguaje bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.....	153
Figura 69: Resultados de la evaluación final de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo.....	153
.....	154
Figura 70: Resultados de la evaluación final de todas las áreas según el criterio no logrado del instrumento rueda del desarrollo.....	154
Figura 71: Edad base del instrumento brunet lezine en la evaluación final.....	154
Figura 72: Cocientes de desarrollo en la evaluación inicial.....	155

INDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: Aplicación del juego “Arroz con leche”.....	159
Fotografía 2: Aplicación del juego “Patio de mi casa”.....	159
Fotografía 3: Aplicación del juego “El lobito”.....	159
Fotografía 4: Aplicación del juego “El gato y el ratón”.....	160
Fotografía 5: Aplicación del juego “Salto de la soga”.....	160
Fotografía 6: Aplicación del juego “Pishi, pishi gallo”.....	160
Fotografía 7: Aplicación del juego “Ollitas”.....	161
Fotografía 8: Aplicación del juego “La semana”.....	161
Fotografía 9: Aplicación del juego “El gato”.....	161
Fotografía 10: Aplicación del juego “Avioncito”.....	162
Fotografía 11: Aplicación del juego “Lirón, lirón”.....	162
Fotografía 12: Aplicación del juego “El trompo”.....	162
Fotografía 13: Aplicación del juego “Bolitas”.....	163
Fotografía 14: Aplicación del juego “Las sillas”.....	163
Fotografía 15: Aplicación del juego “El elástico”.....	163
Fotografía 16: Aplicación del juego “Las estatuas”.....	164
Fotografía 17: Aplicación del juego “Las manitos”.....	164
Fotografía 18: Aplicación del juego “Baile del palo”.....	164

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Evaluaciones iniciales rueda del desarrollo y brunet lezine.....	119
Anexo 2: Encuesta.....	130
Anexo 3: Resultados de la encuesta.....	131
Anexo 4: Planificaciones, trabalenguas.....	135
Anexo 5: Planificaciones, dinámica el calentamiento.....	136
Anexo 6: Planificaciones, canción el cuerpo humano.....	137
Anexo 7: Planificaciones, dinámica de tñ Marín.....	138
Anexo 8: Planificaciones, dinámica veo veo.....	139
Anexo 9: Planificaciones, canción los días de la semana.....	140
Anexo 10: Planificaciones, rima las horas.....	141

RESUMEN

La presente investigación es de campo, analítica, comparativa y descriptiva, la misma que tiene como finalidad elaborar y aplicar una propuesta de estrategias metodológicas a través de la aplicación de 21 juegos tradicionales y populares para niños de 4 – 5 años favoreciendo así un desarrollo integral en todas las áreas del desarrollo, mediante la promoción sociocultural en la educación.

Se aplicó dos instrumentos de evaluación; Rueda del Desarrollo y Brunet Lezine, en una etapa anterior y posterior a la aplicación de la propuesta, las cuales proporcionaron resultados en las áreas del desarrollo de acuerdo a los ítems logrados en cada una de ellas, y una edad de desarrollo respectivamente. Mediante un análisis comparativo entre evaluación inicial y final, se demostró que la aplicación de los juegos tradicionales y populares favoreció un desarrollo integral en los niños.

ABSTRACT

This paper is an analytical, comparative and descriptive field research which aims to develop and implement a proposal of methodological strategies through the application of 21 traditional and popular games for 4-5 years old children, so as to favor an integral development in all areas through cultural promotion in education. Two assessment instruments were applied: the Wheel of Development and Brunet Lezine in a previous and subsequent stage to the implementation of the proposal, which provided results in the areas of development according to the items achieved in each one, and to the developmental age respectively. Through a comparative analysis between initial and final evaluation it was demonstrated that the application of traditional and popular games favored the comprehensive development in children.




Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

INTRODUCCIÓN GENERAL

El presente trabajo “El Juego Tradicional como estrategia metodológica para promover el Desarrollo Integral en niños de 4 – 5 años de edad”. Nace del interés de continuar con el proyecto de investigación “Estudio del nivel del desarrollo de los niños de 4-5 años de edad de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez”, el cual se realizó en la comunidad rural La Unión del cantón Chordeleg con una población de 19 niños de edades comprendidas entre 4 -5 años, a quienes se les evaluó y se obtuvieron resultados en cada una de las áreas del desarrollo, en donde el área cognitiva se encontró en un nivel bajo en relación a la edad cronológica, y a esta le sigue el área de lenguaje y el área social, entonces de acuerdo a estos resultados surge la motivación de realizar una propuesta que enfoca el juego tradicional y popular como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo integral de los niños.

La presente investigación consta de 3 capítulos; en el primer capítulo, se describe el marco teórico abordando temas como; definición, características, clasificación, la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, evolución del juego a lo largo de la historia, y el juego como estrategia metodológica, en el segundo capítulo se detalla el marco teórico referido a la elaboración de la propuesta con los siguientes temas; fundamentación, estructura, metodología, evaluación y recomendaciones para el docente acerca de cómo se debería fomentar el juego en la educación inicial, y además se exponen las planificaciones micro curriculares de cada juego tradicional y popular, finalmente en el tercer capítulo se encuentra el análisis y comparación de los resultados obtenidos de las evaluaciones iniciales y finales.

El estudio de tipo analítico, descriptivo y comparativo, se realizó en la escuela Aurelio Bayas Martínez sector la Unión del cantón Chordeleg, y se tomó como beneficiarios 19 alumnos del Nivel Inicial, en edades comprendidas entre 4-5 años de edad. Para la recolección de datos se utilizó los instrumentos de evaluación *rueda del desarrollo* y *brunet lezine*, luego la información se digitalizó para su ulterior análisis mediante el software Excel y Word.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO

INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad más placentera que el ser humano puede ejecutar a lo largo de su vida, pues emana sentimientos de alegría, esparcimiento y diversión, logrando de esta manera un desarrollo pleno e íntegro en la persona. Por esto que el presente capítulo recopila información significativa acerca del juego, partiendo de la definición y características desde el punto de vista de varios autores, continuando con un apartado acerca de la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño en todas sus áreas; cognitiva, motriz, social, lenguaje, y afectiva, pues como todos sabemos el juego es aquel que está presente desde el nacimiento, y cuyo objetivo es proporcionar experiencias claves para el desarrollo integral del niño, en otro punto se describe la evolución del juego a lo largo de la historia, conociendo la práctica del mismo en épocas primitivas y en las dos grandes culturas clásicas como son Grecia y Roma, hasta llegar consecutivamente a la práctica del juego en la actualidad, en otro sentido, la clasificación del juego es un apartado clave dentro del presente capítulo, ya que entre las diversas clasificaciones según diversos autores como Jean Piaget, Ligia Villacís y Sady Villao, entre otros, mencionan y describen al juego tradicional y popular, siendo estos la pieza fundamental del tema de la tesis.

Para finalizar con esta breve descripción sobre el contenido del capítulo, se menciona como último tema; el juego como estrategia metodológica, considerado como uno de los más significativos, pues es aquel que resalta la importancia del juego dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y como este debe ser manejado dentro del aula y fuera de ella, sabiendo que todo niño adquiere habilidades y destrezas a través de la actividad lúdica.

EL JUEGO

1.1. Definición

A lo largo de la vida del ser humano, el juego se ha convertido en una actividad inherente a él, siendo éste asociado con la diversión, ocio, distracción e incluso un instrumento clave para lograr la interacción social. Por otro lado, el juego desarrolla en el niño un sentimiento de placer y de expresión, a través del cual se manifiesta plena y armónicamente tal y como es.

Existen varias definiciones de “juego”, a continuación se detalla algunas explicaciones del mismo según el enfoque de diversos autores:

El juego es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras, como imágenes, a través del cual el niño/a va adquiriendo el desarrollo durante la infancia. El juego es un comportamiento espontáneo, que desde el comienzo de la vida, se convierte en algo natural de relación social, placentera y estimulante; esta actividad tiene una primera forma sensorial y motórica, que es un esquema de acción destinado a comunicar al recién nacido con el mundo exterior. (Ortega, 1999, p. 76).

Desde esta perspectiva el juego es un proceso amplio que forma parte del desarrollo del niño. A partir del periodo de gestación, en el vientre de la madre, realiza un juego espontáneo y natural, que carece de intención y finalidad; sin embargo fortalece áreas del desarrollo como son: lenguaje, motricidad, social, cognición. En este sentido, el juego consolida los primeros aprendizajes del niño, los cuales servirán para su vida futura.

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y /o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para

jugar, éste es necesario para el pleno desarrollo de la persona”. (García M., Venegas M., y Venegas, A. (2010), p. 17).

De lo anteriormente expuesto se deduce que el juego en su máxima expresión es un medio que facilita al ser humano desarrollarse íntegramente, ya que en el mismo se ven implícitas múltiples situaciones que de una u otra manera favorecen la recreación psíquica y física, logrando así un desenvolvimiento adecuado por parte de las personas que lo practican. Es por ello el afán de rescatar nuestros juegos tradicionales y populares para que de esta forma la sociedad, y en especial los niños logren desarrollar al máximo sus potencialidades y capacidades.

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

En este sentido, el juego durante la infancia es un medio de expresión de conocimientos, sentimientos y pensamientos que permite un proceso de socialización con los demás. Así el niño a través del juego establece interacciones consigo mismo, los otros y su entorno fortaleciendo vínculos de afectividad. Cabe recalcar que el juego como medio socializador favorece innumerables beneficios a los niños, debido a que por medio de éste el niño descubre afinidad con ciertas personas, define características de personalidad y va fortaleciendo poco a poco lazos de amistad a la vez que descubre su entorno, generando conocimiento del mundo que lo rodea.

El juego como ejercicio preparatorio, útil para el desarrollo físico del organismo, el niño/a que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, su tendencia a la experimentación, sus instintos sociales de ensayo anticipado de las ocupaciones serias de la vida, por lo tanto considera al juego como una palanca de aprendizaje. (Piaget, 1996, p. 179).

En este contexto se dice que el juego siendo considerado como una palanca de aprendizaje según el autor menciona, éste puede y debe considerarse dentro del

ámbito educativo como un instrumento mediador, dada una serie de condiciones que, facilitan el proceso enseñanza – aprendizaje. Es por ello que toda actividad lúdica que al niño le proporcione placer, diversión y satisfacción, de una u otra manera le proporcionará experiencias claves tanto para el desarrollo físico como neurológico, las cuales favorecerán un aprendizaje integral y útil para la vida cotidiana del niño/a. Finalmente se citan las definiciones de Juegos Tradicionales y Juegos Populares.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. (Villacís y Villao, 2012, p. 32).

Desde esta perspectiva, se entiende el juego popular como la cultura de una sociedad, ya que los mismos son una manera de expresión y de actividad física. Los juegos populares no necesitan ser tecnológicamente complejos sino el hecho de practicarlos crea interacción con el medio, ya que para desarrollarlos solo se necesita de recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como piedritas, hojas, flores, ramas, etc., y el propio cuerpo del participante, cuyo objetivo esencial es la fantasía, la diversión y el aprendizaje no intencionado.

Los juegos Tradicionales son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. (Villacís y Villao, 2012, p. 32).

Al respecto se manifiesta que los juegos tradicionales conllevan en sí una serie de actividades propias de nuestra tierra, ya que los mismos han pasado de generación en generación, de padres a hijos, los cuales al practicarlos rescatan valores autóctonos de la sociedad, los niños que los practican inculcan en ellos mismos habilidades que serán puestas en práctica en la vida diaria. Cabe recalcar que la intervención de escuelas hacia la práctica de los juegos tradicionales en el aprendizaje diario ha ayudado que estos juegos no sean olvidados con el paso del tiempo, sino al contrario proporcionan oportunidades de aprendizaje.

Partiendo de todos estos planteamientos se concluye que el juego utilizado como estrategia metodológica en edades tempranas ha dado buenos resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que si éste es manejado con cordura y creatividad se puede fomentar no solo conocimientos intelectuales, sino también valores, debido a que se fortalece la socialización, el respeto, la aceptación, la tolerancia, y en especial el amor al prójimo.

Los diferentes autores que se han citado anteriormente, coinciden en que el juego es el único medio de expresión para los niños, siendo éste un promotor de aprendizajes en todas las áreas del desarrollo, ya sea espontáneo o dirigido.

1.2. Características del juego

El juego a lo largo de la historia, a más de ser una actividad de diversión, es un proceso que conlleva muchos aspectos importantes para el desarrollo integral del ser humano puesto que presenta muchos parámetros que lo caracterizan, y son los siguientes:

Venegas et al (2010, p. 18)

- “El juego es libre, espontáneo y voluntario”: es una actividad que nace de la propia iniciativa de quien lo ejecuta, siendo este realizado en cualquier momento y lugar.

- “El juego produce placer”: las emociones y sentimientos que se presentan durante el momento del juego son innumerables, puesto que en la actividad lúdica se descargan todas las tensiones producidas por el transcurso del día a día, a además el juego da respuesta a aquellos deseos y necesidades no satisfechas.
- “El juego es innato”: el juego se caracteriza por ser propio de la infancia e incluso antes de ella, pues los bebés desde que nacen utilizan el juego como una manera de explorar primeramente su cuerpo, y luego el mundo exterior, siendo así que el juego interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños.
- “El juego implica actividad”: el juego no solamente es referido al ejercicio físico, debido a que el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo, aún si se encuentra en estado pasivo.
- “El juego favorece la socialización”: las primeras relaciones sociales de todo ser humano se inician en edades iniciales, y se van consolidando a lo largo de la vida, y es ahí en donde los niños interactúan con sus pares, intercambiando sentimientos, emociones, y al mismo tiempo aceptando la diversidad existente, debido a que cada individuo tiene sus propias características.
- “El juego es un elemento motivador”: el juego cumple una función muy importante al momento de ser utilizado como una estrategia metodológica, puesto que posee un alto nivel de motivación, tanto para niños, como para adultos, ya que implícitamente a través de éste se logrará mayores aprendizajes, siempre y cuando sea adaptado a las características y edad de la población a quien va a ser dirigido.
- “El juego se desarrolla en una realidad ficticia”: si bien es cierto la fantasía y la imaginación son características propias de la infancia, en donde el juego se convierte en el mediador entre la ficción y la realidad favoreciendo de esta manera la creatividad y la fluidez de ideas. A más de estos beneficios, a través del juego el niño puede expresarse tal y como es, sin límites, y desenvolviéndose en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar sabiendo que sus actos no tendrán repercusión alguna.

- “El juego es una actividad propia de la infancia”: cuando se nombra la palabra juego, inmediatamente se lo asocia con la niñez, y con el goce total que en este se encuentra, debido a que en esta etapa se fundaron las primeras relaciones sociales, las habilidades tanto cognitivas como motrices, el lenguaje, etc. De acuerdo a esta característica cabe recalcar que el juego es una actividad innata en el ser humano, siendo más profunda en edades iniciales.
- “El juego permite al niño afirmarse”: proporciona a los niños un camino para la resolución de sus propios conflictos y al mismo tiempo permite que se desarrolle su personalidad, ya que al momento que participan en el juego, ellos se manifiestan y expresan emociones que quizá directamente no lo pueden hacer.
- “En el juego el material no es indispensable”: cualquier actividad que proporcione al niño placer y satisfacción es considerado como juego, sea éste con o sin material alguno, puesto que la imaginación y la fantasía ayudan a que el niño encuentre goce en cualquier actividad lúdica que realice, sin importar el lugar y en las condiciones que lo practique.

1.3. Importancia del juego en el desarrollo

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (Garaigordobil, 2008)

El juego en su totalidad proporciona al niño experiencias sensoriales y motrices que serán esenciales para su pleno desarrollo, las cuales servirán para la formación de aprendizajes y conocimientos que poco a poco se irán reforzando a lo largo de la vida.

A más de que el juego brinda experiencias placenteras al niño, éste es un instrumento clave para desarrollar y fortalecer habilidades en las distintas áreas del desarrollo como son: social, lenguaje, cognitiva y motriz, de tal manera que las oportunidades que se le ofrece al niño a través del juego son valiosas e importantes, preparándolo de esta manera para la vida adulta, ya que se convierte en el actor principal de la actividad que realiza, poniendo en juego su creatividad, imaginación, empatía, instinto, etc., para lograr por sí mismo la solución de pequeños conflictos y problemas presentados.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego es una actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano, siendo de esta forma que los padres y educadores deberían proporcionar al niño experiencias lúdicas, con el propósito de aprendizaje y al mismo tiempo de diversión.

1.4. El juego a lo largo de la historia

“El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno”. (Caillois, R. 1958). Pues es así que, el juego tiene sus inicios desde hace mucho tiempo atrás, considerado como un medio de diversión y de auto estimulación, tanto para niños como para adultos.

En este apartado se describirá brevemente la evolución que ha tenido el juego a lo largo de la historia según Sáez, G. y Monroy, A (2010).

El juego, en el paleolítico, fue considerado como un proceso importante dentro de la sociedad debido a que los cambios que éste generaba eran beneficiosos para el desarrollo del ser humano en esa época. En este sentido el hombre primitivo jugaba por instinto, placer y diversión, ya que toda actividad física considerada como juego lo realizaba por necesidad.

Aproximadamente 4.000 años A. C., se dice que surgieron los juegos relacionados con los tableros, los juegos de pelota más organizados, jabalina, entre otros, pues todos estos con una intención de entretenimiento y deporte.

Al transcurrir el tiempo en diferentes culturas y países el juego ha ido evolucionando. Al respecto se habla de Babilonia, pues aquí aparece un juego parecido al actual boxeo, cuyo nacimiento según Mandell, R. (1986) se encuentra en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII y se establecen diversos juegos en fiestas populares.

Tiempo después en Egipto en el año 3.000 A. C, se inician los juegos de bolos, los juegos de malabares y los juegos de pelota con ligeras modificaciones, demostrando una clara evolución.

Continuando con la historia del juego, en India hacia el año 2.000 A. C, surgen una serie de juegos de canicas, mientras que en el año 1.000 A. C continúan los juegos de pelota con un mayor grado de evolución y sofisticación, en donde existían reglas específicas para cada juego, quienes lo realizaban eran los mayas, aztecas, etruscos, y los indios.

Finalmente se menciona la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma. En Grecia el juego estaba ligado al culto de los dioses, pues ellos eran la fuente de inspiración para toda competencia deportiva y lúdica, los juegos relacionados a la época fueron las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota.

En Roma, el juego tiene un papel muy importante como liberador de la mente, pues es considerado como un medio de descanso ante todo el trabajo y esfuerzo físico del día a día. Entre los juegos más destacados de esta época estuvieron los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias y los juegos de pelota.

El juego a lo largo del tiempo ha ido evolucionando, tomando cierta forma en cada cultura, país, ciudad, en donde las personas que lo practican son en su mayoría los niños, pues la actividad lúdica proporciona no solo diversión y placer, sino es aquella que favorece al desarrollo integral del niño y un aprendizaje significativo.

1.5. Clasificación del juego

En este apartado se presentan algunas clasificaciones del juego según diversos autores.

Según Romero y Gómez (2003), el juego se clasifica en:

- El juego heurístico.
- El juego psicomotor.
- El juego educativo.
- El juego y las nuevas tecnologías.
- El juego tradicional.
- El juego multicultural.
- El juego competitivo y cooperativo.

Para Piaget (1945) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio: Periodo Sensorio Motriz.
- Juegos simbólicos: Periodo Preoperacional.
- Juegos de construcción: Periodo de Operaciones Concretas.
- Juegos de reglas: Periodo de Operaciones Formales.

Según el folleto de SIDETUR en la Comunidad (1997) titulado: Juegos Tradicionales, se establece la siguiente clasificación:

- Juegos de iniciación.
- Juegos de fuerza y destrezas.
- Juegos de socialización.
- Juegos literarios.
- Juegos con juguetes

Según Villacís, M. y Villao, S. (2012) establecen una pequeña clasificación del juego:

- Juegos populares.
- Juegos tradicionales.
- Juegos autóctonos.

A partir de las clasificaciones que se han descrito según diversos autores, se dice que, el juego es un proceso sabio y a la vez complejo, puesto que cada tipo de juego corresponde a la edad evolutiva del niño que lo practique, debido a que los procesos madurativos tanto cognitivos como motrices son distintos dependiendo de la edad, convirtiéndose de esta manera en el medio en donde los niños logran un desarrollo integral puesto que cada tipo de juego estimula y favorece el desarrollo de habilidades en una área determinada, como ejemplo se cita a los juegos de fuerza y destrezas, y juegos de socialización, correspondientes a la tercera clasificación, estos evidentemente estimulan el área motriz, cognitiva y social, cumpliéndose así que el juego logra un desarrollo integral en los niños.

1.6. Evolución del juego según la dimensión del desarrollo

La importancia del juego en el desarrollo del niño es claramente reconocida por diferentes autores y teorías, ya sea, desde el punto de vista estructural, afectivo como funcional, pues se considera y se impone como una actividad llena de beneficios, convirtiéndose de esta manera como promotora del desarrollo, tanto es así que su ausencia generalmente debería ser percibida como un signo patológico, debido a que el juego es inherente al ser humano desde el momento que nace hasta el fin de sus días.

Dentro de este ámbito Venegas et al. (2010) mencionan que “Los primeros siete años de la vida del niño se distinguen por tres periodos de juego. Estos periodos se caracterizan por una conquista del mundo mediante el juego activo. Esta actividad le ofrece multitud de sensaciones, impresiones sensoriales, observaciones prácticas y, de ahí, representaciones, experiencias y conocimientos”. (p.99).

Por lo anteriormente señalado, no cabe duda que desde el primer momento que el ser humano se acopla de forma involuntaria o voluntaria en el juego, éste formará parte de todas las actividades cotidianas que la persona desarrolla, ya sea con total o ningún conocimiento del beneficio que éste proporciona en su desarrollo. Todas las actividades que implica el juego, desde las más simples hasta las más complejas son una cadena de secuencias que van de la mano con las etapas evolutivas correspondientes a la edad en la que se encuentre el niño.

A continuación se analizará desde la perspectiva Piagetiana, la relación existente entre los tipos de juegos y los estadios cognitivos que definen la etapa infantil.

Según Piaget (1968).

Tipos de juego:

- El juego funcional.
- El juego simbólico.
- El juego de reglas.
- El juego de construcción.

Estadios evolutivos:

- Estadio sensorio-motor: (de 0 a 2 años).
- Estadio preoperacional: (de 2 a 6 años).
- Estadio de operaciones concretas: (de 7 a 12 años).

Después de haber nombrado los tipos de juego y los estadios evolutivos que plantea Piaget, a continuación se describe la relación existente entre ellos.

Estadio sensorio-motor: *El juego funcional:* Venegas et al. (2010) en su libro *El juego infantil y su metodología* cita a Piaget (1968) “El juego funcional es la actividad lúdica por excelencia del estadio sensorio-motor. En este estadio, el niño actuará mediante actos reflejos, a través de acciones repetitivas para obtener placer, ejercitando sus esquemas mentales centrandose en la repetición de un resultado interesante que le produzca placer borrar, presentando los primeros rasgos de

intencionalidad, egocéntricamente, construyendo imágenes mentales de la actividad lúdica para crear medios que le permitan alcanzar una solución”.

- **Estadio preoperacional:** *El juego simbólico:* Esta es la etapa del pensamiento y del lenguaje, donde se gradúa la capacidad del niño de pensar simbólicamente. El niño imita juegos de conducta, hace dibujos, inventa imágenes mentales y empieza a desarrollar el lenguaje hablado. Venegas et al. (2010, p. 107).
- **Estadio de las Operaciones Concretas:** *El juego de reglas:* Los juegos de reglas, al contrario de otros tipos de juegos que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Venegas et al. (2010, p.112).
- *El juego de construcción:* los juegos de construcción son de los que mayor éxito tienen entre los niños, y quizá los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, que pueden ser de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Venegas et al. (2010, p. 113).

Para concluir con este apartado se distingue que el desarrollo del niño en todas las áreas es un proceso continuo y secuenciado, en donde el juego proporciona experiencias significativas en cada una de las etapas cognitivas por las que atraviesa. Siendo así que los tipos de juego que plantea Piaget se los vincula con las edades respectivas en las que el niño se encuentra.

1.7. Aportación del juego en todas las áreas de desarrollo

De acuerdo a este apartado, es preciso comenzar con una definición acerca de lo que es el desarrollo, Ortiz, N. (2008) menciona que “El desarrollo se refiere a los cambios en la función del organismo en su contexto social, que comienza con la concepción y continúa a través del ciclo de toda la vida. Esos cambios involucran

experiencias que promueven la adquisición de destrezas cada vez más complejas con respuestas más sofisticadas”.

En este sentido el desarrollo es un proceso clave en la vida del ser humano, en donde se dan cambios físicos como cognitivos, y estos cambios son considerados como características propias de la edad en la que se encuentra el ser humano.

Los beneficios y aportaciones del juego al desarrollo infantil se pueden explicar a través de cuatro áreas del desarrollo del niño: cognitivo, motriz, social y afectivo.

- Desarrollo cognitivo: Venegas et al (2010) afirman. “El juego estimula las capacidades de pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, descubrir el efecto de sus acciones, de aplicar sus conocimientos y de solucionar problemas” (p. 126).

El juego a más de ser una actividad placentera, es necesaria para el desarrollo de las habilidades cognitivas del niño, ya que a partir de éste, el niño descubre, explora, observa y comprende el mundo que le rodea.

- Desarrollo motriz: “El juego estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio, estimula el desarrollo de los sentidos y estimula la representación mental del cuerpo”. (Venegas et al,2010, p. 124)

En este sentido cabe mencionar que dentro de esta área se destaca la motricidad fina y gruesa, las cuales se van desarrollando a medida que la edad del niño avanza, con el propósito de que se consigan aprendizajes necesarios para la independencia y autonomía del ser humano.

- Desarrollo social: “El juego favorece el desarrollo social y emocional de los niños, pues en este proceso tiene que aprender a jugar con otros niños, a compartir los juguetes, a respetar las reglas del juego, y además le sirve de medio para expresar sus sentimientos”. (Venegas et al, 2010, p.130)

Las primeras interacciones sociales del ser humano están presentes desde el nacimiento, y se fortalecen en la infancia, logrando de esta manera iniciar el proceso socializador como tal, debido a que los niños comparten e intercambian sentimientos y emociones con otros niños, que quizá presentan

distintas personalidades, lo que permite que valores como la tolerancia, el respeto, la humildad, entre otros, se interioricen en sus vidas desde edades tempranas.

- Desarrollo afectivo: “El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones”. (Venegas et al, 2010, p. 128)

El juego promueve el equilibrio tanto afectivo como emocional, es una actividad placentera que estimula la confianza, seguridad y satisfacción del niño, a más de aportarle autoestima y aprendizaje, también la actividad lúdica despierta en el niño el afecto y el cariño hacia sí mismo y hacia los demás.

En conclusión, el juego en su máxima expresión es el único medio que favorece el desarrollo y el aprendizaje integral de una manera lúdica, divertida y relajante para niños y adultos. A continuación se presenta una tabla resumen de Venegas et al. (2010) de su obra *El Juego Infantil y su Metodología*.

Juego y Desarrollo Motor	Juego y Desarrollo Cognitivo	Juego y Desarrollo Afectivo	Juego y Desarrollo Social
-Descubre sensaciones nuevas -Coordina los movimientos de su cuerpo. -Desarrolla su capacidad perceptiva. -Estructura la representación mental del esquema corporal -Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas -Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.	-El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. -El juego es un estímulo para la atención y la memoria. -Origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. -Se estimula la discriminación fantasía-realidad. -Facilita el desarrollo del lenguaje.	-El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. -Permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias. -El juego facilita el proceso progresivo de la identificación con el adulto. -El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.	-Favorece la interacción social. -Fomenta los valores. -El juego como medio de expresión de sentimientos.

Tabla 1: Aportaciones del juego al desarrollo del niño.
 Fuente: Venegas et al. (2010, p. 133).

1.8. El juego como estrategia metodológica

El juego es una actividad y un proceso inherente al ser humano que se desarrolla en varios ámbitos y uno de ellos es el educativo. Todo juego conlleva la adquisición de aprendizajes desde los más simples a los más complejos, favoreciendo de esa manera el desarrollo integral de los niños.

Al respecto Rodríguez, M. (2011) afirma. “Es durante los primeros años de vida cuando las neuronas se organizan y comienzan a establecer conexiones entre ellas (las denominadas sinapsis) a una velocidad irrepetible”. En este sentido se dice que los aprendizajes en edades iniciales son favorables para un óptimo desarrollo, puesto que el número de conexiones sinápticas son mayores y se realizan con mayor rapidez, es entonces que el juego como estrategia metodológica es la pieza clave para lograr dichos beneficios con los niños y más aún si estos son manejados y aplicados con la mejor predisposición y cordura que como docente se debería poseer.

Según Torres. C (2002) “El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos –los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora”. (p.291).

Consecuentemente con lo planteado se dice que el juego sin lugar a dudas es un mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando de lado el tradicionalismo en donde al niño se consideraba como un adulto pequeño, y la aplicación de refranes como “la letra con sangre entra” eran parte del día a día en el ámbito educativo. Es por estas razones que en la actualidad el juego como una estrategia metodológica no solamente es considerado como un puente hacia el conocimiento, sino más bien como un transmisor y fortalecedor de valores, siendo así que los aprendizajes adquiridos por el niño le sirvan para su vida futura y así poder desenvolverse en esta sociedad continuamente cambiante.

Castillo (2000) afirma que “Si la escuela es una institución formal creada para el desarrollo y educación del niño, dentro de ella el juego debe estar presente con frecuencia, dado que es un instrumento muy idóneo para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la escuela se debe orientar el juego como uno de los principios metodológicos que integren el currículo”. En consecuencia, el juego debería ser el eje principal al momento de la enseñanza, y éste ser incorporado dentro de todos los niveles de concreción del currículo como estrategia clave para el desarrollo integral del niño, y es por estas razones que esta propuesta se basa en los juegos tradicionales y populares como un aporte para el micro currículo, y al mismo tiempo el juego utilizado como una estrategia clave para la adquisición de destrezas en todas las áreas del desarrollo, favoreciendo así una educación integral.

El aprendizaje es más interesante cuando se lo adquiere mediante una forma lúdica y divertida, pues los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir en todas las actividades tanto escolares como en la vida diaria. (Hetzer, 1965).

Finalmente, tomando la cita de Torres C. (2002) se concluye que “El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia”. (p.291).

Desde esta perspectiva el rol del docente constituye el pilar fundamental en educación inicial, debido a que es quien facilita y guía el aprendizaje de sus alumnos, y es el responsable de proporcionar experiencias claves para el desarrollo integral del niño. El educador debe poseer habilidades y capacidades creativas para lograr que toda actividad planificada y programada se convierta en una actividad lúdica para los niños, de tal manera que las realice de forma libre, divertida y placentera. Por lo tanto, el juego considerado como una estrategia metodológica brindará excelentes resultados, siempre y cuando éste sea manejado y aplicado de manera correct

CAPÍTULO 2

PROPUESTA METODOLÓGICA

INTRODUCCIÓN

Al escuchar la palabra juego se desbordan diversos sentimientos de alegría, regocijo y diversión dentro de nuestro ser, pues sin lugar a dudas, el juego ha marcado la infancia de cada ser humano, que sin intención alguna es el generador de habilidades y destrezas en todas las áreas del desarrollo como son: social, lenguaje, motriz, cognición, convirtiendo de esta manera al niño en un ser integral.

En este sentido esta propuesta a más de rescatar nuestra cultura y tradiciones propone el juego tradicional y popular como estrategia metodológica, fundamentándose en el macro currículo “Referente de Educación Inicial 2013”, con el único propósito de favorecer experiencias lúdicas y educativas en los niños de 4-5 años de edad de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez, Chordeleg, La Unión.

En el presente capítulo primeramente se abordará temas como la fundamentación de la propuesta, la metodología en la cual se basará, la estructura de las planificaciones curriculares, la evaluación y por último las recomendaciones para el docente acerca de cómo se debería fomentar el juego en la educación inicial. A continuación se exponen cada una de las planificaciones microcurriculares correspondientes a los 21 juegos tradicionales y populares seleccionados para la propuesta, y luego de estas se encuentran unas fichas de evaluación de cada uno de los juegos, las cuales serán útiles para el docente al momento de la evaluación, ya que presentan el título de cada juego, su objetivo, las áreas de desarrollo implicadas, las destrezas trabajadas y los criterios a evaluar.

PROPUESTA METODOLÓGICA

2.1. Antecedentes

El proyecto se aplicó en la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez, ubicada en el cantón Chordeleg, zonal rural de La Unión. El ciclo escolar seleccionado para la realización de dicho proyecto fue el nivel inicial, contando con 19 niños de edades comprendidas de 4 a 5 años del año lectivo 2013-2014.

La metodología de estudio utilizada para valorar la situación educativa del nivel inicial fue el análisis o matriz FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), con el propósito de establecer el tema del proyecto, denominado “Estudio del nivel de desarrollo de los niños y niñas de edades comprendidas entre 4 – 5 años”.

2.1.1. Matriz FODA

<i>FORTALEZAS</i>	<i>OPORTUNIDADES</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Dimensiones del aula adecuadas. • Comunidad participativa y responsable. • Aula de computación. • Apoyo de las autoridades en la realización del proyecto. • Se dispone del tiempo suficiente para realizar la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura total para la ejecución del proyecto por parte de la directora de la escuela. • Continua preparación de la planta docente mediante capacitaciones. • Ayuda del Ministerio de Educación; desayuno escolar, uniformes, etc.
<i>DEBILIDADES</i>	<i>AMENAZAS</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Infraestructura inadecuada de la escuela. • No existen juegos recreativos para los niños. • Ausencia de datos / Expediente académico de los niños. • No se realiza ninguna evaluación inicial-final a los niños. • Mobiliario de trabajo del aula (mesas, sillas) muy pesado. • No existen recursos ni materiales didácticos suficientes. 	<ul style="list-style-type: none"> • El clima frío. • Sobreprotección de padres hacia los hijos. • Escasos recursos económicos.

Tabla 2: Matriz FODA del nivel inicial.
Fuente: Autora.

De lo anteriormente expuesto, las fortalezas y oportunidades detectadas y analizadas de la Unidad Educativa en la que se realizó el estudio favorecieron que éste se realizara con éxito.

En este sentido una de las debilidades encontradas, y la que dio paso a la realización del proyecto e intervención, fue la siguiente: “No realización de evaluaciones inicial-final a los niños”, ya que de esta manera no se conocía la edad de desarrollo y las áreas que se encuentran afectadas. Por esto que el proyecto se basó en conocer el nivel de desarrollo de los niños a través de dos instrumentos de evaluación; “RUEDA DEL DESARROLLO”, y “BRUNET LEZINE”. La primera es una tabla de registro confeccionada para niños de 0 – 4 años de edad, en donde se evalúan diferentes áreas de desarrollo, con el fin de valorar el grado de maduración de los niños, la segunda es una escala de desarrollo dividida en dos periodos de edades nominadas primera y segunda infancia, la cual evalúa el nivel madurativo del niño.

2.2. Diagnóstico: Evaluación Inicial

Después de haber evaluado a los 19 niños del nivel inicial del año lectivo 2013-2014 con los dos instrumentos de evaluación Brunet Lezine y Rueda del desarrollo, se describen los resultados de cada una de las áreas de desarrollo y los factores que incidieron para la obtención de dichos resultados.

- Rueda del Desarrollo

- **Motricidad Gruesa:** Los resultados obtenidos en esta área se encuentran en un porcentaje del 91%, es decir, que los ítems correspondientes a esta área fueron cumplidos en su mayoría por todos los niños, por lo que se deduce que el factor que hace posible estos resultados es el ambiente, pues es una zona rural, en donde los niños desarrollan al máximo los aspectos relacionados a lo Motriz Grueso, esto confirmado a través de la observación.
- **Motricidad Fina:** En lo que a esta área se refiere los resultados obtenidos en relación a los ítems cumplidos fueron de 70.33%, y los factores que incidieron para que estos resultados se den son las oportunidades que los niños tienen por el hecho de vivir en una zona rural, en donde existen

diversas actividades cotidianas que ellos realizan para desarrollar la motricidad fina, como son; el coger pequeñas piedras, arrancar el césped, desgranar el maíz, etc.

- Perceptivo – Cognitivo: Los resultados obtenidos en esta área se encuentran en un porcentaje global de 23.66% en las edades evaluadas (24m, 36m, 48m), entonces según esto se afirma que el factor influyente es la falta de estimulación en casa por los padres acerca de aspectos cognitivos como son: colores, formas, tamaños, etc., pero vale recalcar que el factor más importante y responsable de estos resultados, es la inexistencia de un meso currículo (referido a la Institución) y un micro currículo (referido a la clase) para Educación Inicial, esto confirmado mediante la encuesta realizada a los docentes.
- Social: Dentro de esta área los porcentajes obtenidos fueron del 81%, pues los ítems relacionados a la independencia fueron logrados en su totalidad, lo cual deduce que el factor que hace posible estos buenos resultados está correlacionado con la familia; su organización y su estructura, pues la mayoría de los niños forman parte de un hogar numeroso, en donde tienen hermanos menores a ellos, y esto hace que la responsabilidad y la independencia desde muy pequeños se vaya instaurando.
- Lenguaje: Los resultados que se obtuvieron en esta área fueron de un porcentaje de 65.66%, a excepción de dos niños que presentan problemas en la articulación de fonemas y la pronunciación de palabras y frases, siendo en este caso el factor influyente la falta de estimulación en casa.

En base a los resultados obtenidos se puede concluir que las áreas de desarrollo que se encuentran afectadas son: Cognitiva con un porcentaje de 23,66% con relación a los ítems logrados y Lenguaje con un porcentaje de 65,66%, en relación a los ítems evaluados y logrados. En este sentido se afirma que los aspectos que influyeron para tales resultados fueron confirmados en una encuesta realizada a docentes de la Institución, y son los siguientes: Inexistencia de un currículo diseñado para Educación Inicial, tanto a nivel institucional como a nivel de aula, en un 100%, falta de preparación académica por parte de la maestra de aula en planificaciones y

objetivos propios de Educación Inicial, en un 100% y Escasa estimulación por parte de los padres (Confirmado por los padres).

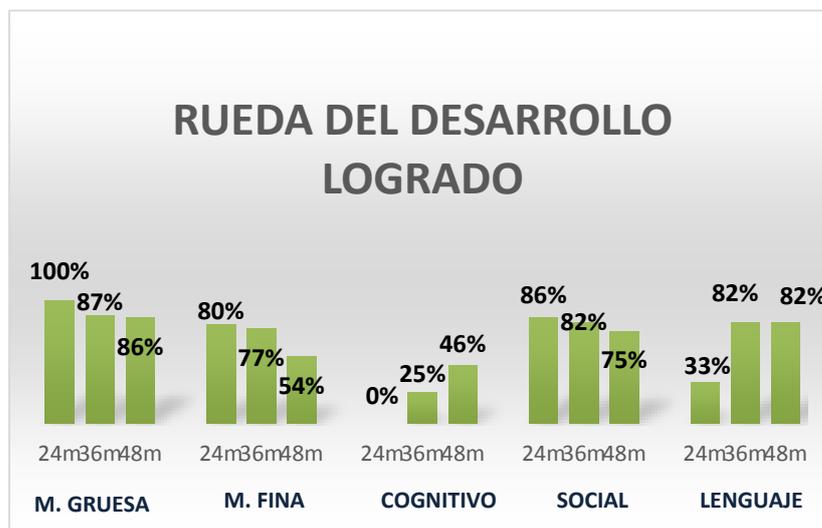


Figura 1: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

Interpretación: en el cuadro anterior se evidencia los resultados obtenidos de la evaluación inicial con el instrumento Rueda del Desarrollo en cada una de las áreas, Motricidad gruesa, Motricidad fina, Cognitiva, Social y Lenguaje, por lo cual se explica que el área que presenta un porcentaje alto con relación a los ítems logrados es el área de Motricidad gruesa con un porcentaje global de 91%. Mediante la observación se constata que los factores influyentes para dicho porcentaje es el ambiente en donde los niños se desenvuelven, ya que es una zona rural en donde ellos tienen varias oportunidades para el desarrollo de habilidades motrices gruesas.



Figura 2: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio no logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

Interpretación: en el cuadro anterior se demuestra los resultados obtenidos de la evaluación inicial con el instrumento Rueda del Desarrollo en cada una de las áreas, Motricidad gruesa, Motricidad fina, Cognitiva, Social y Lenguaje, por lo cual se explica que el área que presenta un porcentaje bajo con relación a los ítems logrados es el área Cognitiva con un porcentaje global de 91%.

2.3. Elaboración de la propuesta metodológica

2.3.1. Antecedentes

Para la elaboración de la propuesta, como primer paso se ha visto conveniente aplicar una encuesta a los 19 padres de familia del nivel inicial, con el objetivo de conocer los juegos tradicionales y populares practicados en la parroquia, y de esta manera recopilar información suficiente para las planificaciones microcurriculares posteriores.

La encuesta fue realizada en un día normal de asistencia a clases en la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez año lectivo 2013-2014, la misma que fue

realizada con preguntas abiertas, se realizaron 19 encuestas, cada una constaba de 6 preguntas. Las cifras nos muestran datos cualitativos sobre los juegos tradicionales.

2.3.2. Análisis e interpretación

Fueron encuestados un total de 19 adultos. Es importante indicar que todas las personas encuestadas fueron padres de familia de los niños del nivel inicial de la escuela Aurelio Bayas Martínez.

En la primera pregunta, que hace referencia a los tipos de juegos tradicionales practicados en la niñez con el total de 19 encuestas realizadas, el 78,95% practicaron juegos de saltos, y el 42,11% practicaron el juego de las muñequitas.

La segunda pregunta busca conocer que tipos de juegos de saltos practicaban los encuestados. El 100% de los adultos afirmaron haber ejecutado juegos de saltos. Un 63,16% jugaron el elástico, y un 47,37% jugaron la semana.

La tercera pregunta hace referencia a conocer que juegos de pelota practicaban los encuestados. El 100% afirmaron haber realizado algún juego de pelota. El 73,68% practicaron el juego de las “manitos”, y únicamente el 5,26% practicaron el juego de béisbol.

La cuarta pregunta busca conocer que juegos tradicionales practicaban los encuestados, en donde el 100% afirmaron haber ejecutado 2 o más juegos tradicionales. El 68,42% practicaron los juegos “lirón, lirón” y “el trompo”, y un 21,05% jugaron el juego de “la sogá”.

La quinta pregunta hace referencia a saber que canciones tradicionales cantaban mientras realizaban algún tipo de juego. El 100% de los encuestados afirmaron el haber cantado una o más canciones tradicionales. El 73,68% mencionaron haber cantado la canción “lobito”, y el 36,84% la canción “arroz con leche”.

La última pregunta pide a los encuestados responder si los juegos tradicionales ayudan al aprendizaje de sus hijos. El 100% de los encuestados respondió afirmativamente a la pregunta.

Por lo tanto, apegados a los resultados obtenidos a través de las encuestas se puede decir que los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje, lo cual permitió realizar de una manera adecuada las planificaciones microcurriculares para la intervención en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa.

2.3.3. Fundamentación

“Toda persona debe aproximarse a lo que desee aprender mediante la exploración, (objeto o contenido) ya que, la percepción resulta más próxima al significado real. Esta representación no se realiza desde una mente en blanco, si no desde los conocimientos previos, los mismos que sirven para enlazar el nuevo contenido. El mediador, dentro de este proceso de enlazar, organizar y enriquecer el conocimiento cumple un papel importante. El de un participante activo colaborando en la potenciación de las destrezas de los alumnos”. (Hernández, M 2006).

En este sentido, se puede afirmar que la presente propuesta se fundamenta en el constructivismo, pues el mejor aprendizaje que el niño pueda adquirir a edades tempranas es indudablemente a través de la experimentación y la exploración del mundo que lo rodea convirtiéndose en el autor y constructor de su propio aprendizaje.

Según Col (1991) el constructivismo se organiza en tres ideas principales:

1. El niño es el responsable de su propio proceso de aprendizaje. El niño es quien construye su conocimiento interactuando con el medio que le rodea: explora, manipula, descubre e inventa.
2. La actividad mental constructiva del niño se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración, no es necesario que el niño esté en un constante descubrimiento de conocimientos, ya que los contenidos que se enseñan en las instituciones escolares ya están elaboradas constructivamente para una mejor comprensión.
3. La función del mediador es relacionar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Es decir, la función del docente es la de guiar u orientar al niño y la niña a la realización deliberada de una actividad.

Ante lo mencionado, el autor afirma que el niño es quien construye su conocimiento, y que gracias a las oportunidades que el medio facilita, se logra la adquisición de nuevos aprendizajes, los cuales servirán de base para los siguientes. El docente juega un papel importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que él será quien determine las actividades y estrategias metodológicas acorde a las individualidades de los alumnos, poniendo en juego su ingenio y creatividad, aspectos claves de un docente innovador.

La propuesta se fundamentará en el “Referente de Educación Inicial 2013”, pues será aquel que determine los ejes de desarrollo y aprendizaje, ámbitos, objetivos, destrezas para las planificaciones microcurriculares.

“El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, cálidos y afectivos, con interacciones positivas”. (MINEDUC Referente de Educación Inicial Ecuador 2013, p. 12).

En este sentido el macrocurrículo reconoce la integralidad del niño en todas las áreas del desarrollo, siempre y cuando las actividades y experiencias que se le brinde sean agradables y placenteras, y es así que el juego cumple con estos requisitos siendo un proceso lúdico favorable para el aprendizaje de los niños.

La propuesta se basa en dos fundamentos: pedagógico y legal, los cuales se detallan a continuación.

2.3.3.1. Fundamento Pedagógico

Este ámbito hace referencia a las teorías de juego explicadas por Jean Piaget y Lev Vygotsky.

- *Teoría del Juego de Piaget*: “Estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil”. (Ortega, R 1999, p. 28).
- *Teoría del Juego de Vygotsky*: Teoría socio cognitiva con la cual “Vygotsky consideró el juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que reflejaba hasta qué punto el proceso de construcción de conocimiento y de organización de la mente tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto”. (Ortega, R. 1999, p. 29).

Desde estas dos concepciones el juego es aquel proceso cognitivo que está presente desde el nacimiento y permanece a lo largo de la infancia, ya que en el primer enunciado Piaget nos muestra la complejidad organizativa que el juego implica y la evolución que tienen los juegos en las distintas etapas del ser humano, siendo estos relacionados con los estadios cognitivos desde la infancia hasta la adolescencia, mientras que Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo, y prioriza al contexto como un medio importante para que dicho aprendizaje se dé. Es así que las dos teorías planteadas están relacionadas entre sí, ya que el desarrollo del niño es secuenciado y el juego y aprendizaje se dan de acuerdo a la edad, no dejando de lado el contexto en el que el niño se desenvuelve, ya que sin éste, dichos aprendizajes no ocurrirían de una buena manera.

2.3.3.2. Fundamentación Legal

La Constitución de la República del Ecuador 2008, respalda la educación integral de los estudiantes y las actividades recreativas en todos los ámbitos, es por esto que a continuación se citan los siguientes artículos:

Art. 23.- Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad.

Art.- 27 La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez (...)

Art.- 45 Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. (...) Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica.

Art.- 347, los literales siguientes señalan que entre las responsabilidades del estado están:

2) Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

5) Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes en todo el proceso educativo.

Por todo lo anteriormente citado, el Estado garantiza el desarrollo integral de los seres humanos, estableciendo como pilar fundamental la educación, ya que la misma será la base para el futuro de una persona íntegra en valores y en derechos. Cabe recalcar que la Constitución respalda una educación en la que el ser humano puede correlacionarse íntimamente con el medio que le rodea, ayudándose de la misma para un desarrollo completo, no dejando de lado lo autóctono de cada cultura, o región, es por lo cual que mi propuesta enfatiza como estrategia metodológica el juego tradicional y popular para el desarrollo integral de los niños, que de tal manera se estará dando una visión de diversidad en la educación ya que la misma no puede ser una plataforma rígida sino más bien adaptarse a las necesidades e individualidades de cada uno de los estudiantes, con lo cual se estaría dando cumplimiento a una educación democrática, intercultural e igualitaria.

2.3.4. Estructura

La estructura micro curricular está basada en el formato que el Referente de Educación Inicial 2013 plantea, las cuales constan de elementos organizativos como: objetivos de subnivel, eje de desarrollo y aprendizaje, ámbitos de desarrollo y aprendizajes, objetivos de aprendizaje y destreza. A continuación se describe cada elemento organizativo según el Referente de Educación Inicial 2013

- *Objetivos del subnivel:* Orientan las expectativas de aprendizaje que se requieren alcanzar en cada subnivel educativo posibilitando lograr el perfil de salida, a partir de estos, se derivan los objetivos de aprendizaje. Su formulación está definida en función de cada uno de los ámbitos.
- *Eje de desarrollo y aprendizaje:* Son campos generales del proceso de desarrollo y aprendizaje, respondiendo a la formación integral de los niños. A partir de ellos, se desprenden elementos curriculares más específicos que orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje.
- *Ámbitos de desarrollo y aprendizaje:* Son espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje e integran un conjunto de aspectos relacionados con el proceso de formación de los niños, con el propósito de identificar, secuenciar y organizar los objetivos de aprendizaje y las destrezas con criterio de desempeño en cada uno de los subniveles de Educación Inicial.
- *Objetivos de aprendizaje:* Son enunciados que evidencian el logro de las destrezas que se desea alcanzar en un período determinado. Son intenciones explícitas de lo que se espera conseguir por medio de la acción educativa.
- *Destrezas:* Es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá mediante un proceso pedagógico intencionado. En una línea similar a los otros niveles educativos, las destrezas se expresan respondiendo a la interrogante ¿qué deberían saber y ser capaces de hacer los niños? Estas destrezas

responderán a las potencialidades de los niños, respetando sus características de desarrollo evolutivo.

2.3.5. Metodología

Venegas et al. (2010) define al término metodología como “El conjunto de estrategias y procedimientos que utilizamos para crear las condiciones adecuadas para que se produzca el aprendizaje de las intenciones educativas de manera significativa. Se materializa en las actividades lúdicas para conseguir los objetivos y dominar los contenidos” (p.282).

En este sentido, la metodología es un aspecto clave dentro del ámbito educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es aquella que brinda al docente las estrategias y procedimientos para acercarse al alumno y guiarlo a la cima del conocimiento, y que sin duda esta metodología acompañada de creatividad, amor, paciencia e innovación dará muy buenos resultados.

La propuesta que se ha planteado considera al juego tradicional y popular como estrategia metodológica para lograr un desarrollo integral en los niños, la cual se fundamenta en el Referente de Educación Inicial (2013, p. 47), en donde las actividades de las planificaciones microcurriculares tomarán como base los siguientes *momentos de la experiencia de aprendizaje*, que el macrocurrículo plantea;

- **Momento de inicio:** Es el momento en donde los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir; organizan las actividades del día recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar.
- **Momento de desarrollo:** Se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando están experimentando, preguntando, explorando, jugando y creando; es el momento en el cual el docente está interactuando con los niños desde su rol de mediador, haciendo preguntas que les invite a indagar y respondiendo a las preguntas de los niños; poniendo a su disposición el material necesario y

creando los ambientes para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.

- **Momento de cierre:** Es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y que es importante para ellos y para los demás. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

De lo anteriormente expuesto se menciona que los momentos de aprendizaje serán el pilar fundamental durante el proceso de enseñanza, puesto que cada uno de ellos lograrán que las actividades sean organizadas y planteadas de forma secuenciada.

Dentro del ámbito metodológico se dice que la propuesta cumplirá con una función adaptativa, debido a que las actividades que se plantean serán de acuerdo a los contenidos expuestos en el microcurrículo del nivel inicial de la Unidad Educativa a cual va dirigida, es por esta razón que los juegos presentarán ciertas modificaciones en su procedimiento. El objetivo de estas adaptaciones serán para favorecer el nivel del desarrollo de los niños en todas las áreas y así lograr un aprendizaje significativo.

2.3.6. Evaluación

Según Rodríguez, M. y Barcia, M. (2011) “La evaluación es el conjunto de procedimientos que nos proporciona información relevante para adoptar decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje”.

En este sentido la evaluación es un instrumento clave dentro del ámbito educativo, pues tiene una función retroalimentadora, ya que a la vista de los diferentes resultados de este proceso se reformulan los objetivos, estrategias metodológicas, recursos o cualquier otro elemento microcurricular, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y dar respuesta a las necesidades educativas del alumno.

A continuación se detalla el tipo, técnica y los criterios de evaluación que la propuesta plantea.

2.3.6.1. Tipos de evaluación:

Según Rodríguez, M. y Barcia, M. (2011) en su libro *Didáctica y Curriculum para el desarrollo profesional del docente*, la propuesta se basará en la Evaluación Formativa, “Es la que acompaña constantemente al proceso de enseñanza aprendizaje. Tiene un carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo, nos proporciona información constante sobre si el proceso se adapta a las necesidades o posibilidades del alumno/a”. En este contexto la evaluación formativa es aquella que brinda mejores resultados durante todo el proceso de enseñanza, puesto que los contenidos impartidos son evaluados constantemente, y de esa manera se conocen las falencias y debilidades que se presentan en cada uno de los alumnos, o quizá en el docente o en la institución, ya que por medio de ésta las decisiones a tomar son inmediatas, con el propósito de lograr una educación óptima e integral, siempre con la visión de una mejora continua. Es así que cada uno de los juegos tradicionales y populares que se han planteado serán evaluados inmediatamente después de su ejecución, para conocer el alcance de logro de los objetivos planificados, y por ende conocer también si las actividades realizadas en cada juego fueron aceptadas por los niños, caso contrario realizar los cambios respectivos para una futura aplicación de los mismos.

2.3.6.2. Técnica de evaluación

La técnica elegida para la evaluación de los diferentes juegos es la observación, la cual según Rodríguez, M. y Barcia, M. (2011) plantean que “Observar significa considerar con atención algo que se necesita analizar; muchas veces se observa por el interés, otras por la necesidad de emitir un juicio posterior, pero, ciertamente la observación es uno de los recursos más ricos con que el profesor/a cuenta”. En este sentido la observación es el medio por el cual un docente conoce a sus alumnos, conoce sus potenciales y sus debilidades respectivamente, con el fin de plantear estrategias metodológicas adaptadas a sus individualidades, además, es el instrumento evaluativo que carece de tradicionalismo, ya que las destrezas y habilidades que los niños manifiestan son espontáneas y sin ninguna anticipación previa, por lo que permite que los resultados obtenidos de la evaluación sean totalmente transparentes.

Venegas et al (2010) sugieren hacer la observación del juego siguiendo los siguientes pasos:

1. Observar la actividad lúdica y diferentes tipos de juego.
2. Buscar una posible explicación al juego y al comportamiento del niño en este y en las relaciones con los demás.
3. Debemos observar la utilización que hace el niño de los materiales.
4. Observar las acciones realizadas por los niños en la actividad lúdica, como correr, saltar, etc.
5. Evaluar el espacio en el que se realiza el juego.
6. Hacer que los materiales utilizados sean adecuados a la edad de los niños y niñas que los utilizan.
7. Debemos observar si el tiempo previsto para un determinado juego es el suficiente o no para la realización de la actividad lúdica.

De lo anteriormente expuesto los pasos que Venegas et al, sugiere para realizar la observación son de gran importancia para el docente, puesto que cada uno de ellos respeta una secuencia lógica y considerable para que los resultados de la evaluación demuestren mejores resultados.

Dentro de este ámbito cabe mencionar que en el presente trabajo la observación se enfoca en verificar el nivel de dominio de las destrezas trabajadas en cada juego, conocer el grado de logro alcanzado en relación al objetivo planteado, comprobar si las actividades programadas responden las necesidades e individualidades de los alumnos, con lo cual simultáneamente valorar la participación y aceptación que tienen los niños ante cada juego tradicional y popular planteado.

2.3.6.3. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que se han planteado son tres; logrado, vías de logro y no logrado, los cuales serán evaluados grupalmente después de cada juego.

Logrado (L): 90-100% del grupo.

Vías de logro (VL): 50-90% del grupo.

No logrado (NL): menos del 50 % del grupo.

2.3.7. Recomendaciones

El docente es el encargado de dirigir la actividad lúdica dentro del aula, y establecer un vínculo afectivo con el niño, que le haga sentir confiado, seguro y feliz, pues debe favorecer en los niños el aprendizaje a través de una metodología lúdica y significativa.

A continuación se expone una serie de recomendaciones y estrategias que el docente puede utilizar para fomentar el juego en la Educación Inicial, citadas por Venegas et al. (2010, p. 191) en su libro *El Juego infantil y su metodología*:

- Crear ambientes adecuados que favorezcan el juego.
- Observar el juego.
- Enriquecer los juegos.
- Permitir que los niños jueguen varias veces el mismo juego.
- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego.
- Fomentar el interés del juego en las familias de los niños.
- Promover la igualdad.
- Enseñar los juegos tradicionales.
- Respetar las preferencias de juego de cada niño.

Para concluir se menciona un procedimiento clave que el docente debe seguir para realizar el juego con los niños. Venegas et al. (2010, p. 282).

- Primero, se presentará el juego de forma motivadora.
- Posteriormente, el educador o educadora debe buscar la interactividad y participación de los alumnos.
- Seguidamente, las actividades deben ser realmente lúdicas, no se debe desviar del juego como fin.
- Por último, se debe buscar un buen desarrollo de las actividades lúdicas, teniendo en cuenta los espacios y la temporalización de las actividades lúdicas.

En este sentido se enfatiza que estas recomendaciones y estrategias servirán de mucho para el educador, ya que el juego en la educación no solamente es un proceso que requiere de diversión, actividad física, y alegría, pues éste debería ser planificado cuidadosamente atendiendo las necesidades e individualidades de los alumnos. Las actividades lúdicas que se propongan deberán ser originales y variadas, realizándolas de forma individual y grupal.

Con respecto a la evaluación, el Referente de Educación Inicial 2013 plantea ciertas consideraciones que se deben tomar en cuenta durante el proceso de evaluación:

- Se deben planificar tanto los momentos como las técnicas e instrumentos con anterioridad respondiendo a las preguntas: ¿Qué evalúo? ¿Para qué evalúo? ¿Cómo evalúo? y ¿Cuándo evalúo?
- Mantener reuniones de equipo varias veces al año para comunicar los resultados de las evaluaciones cualitativas de los niños, antes de ser comunicado a los padres o adultos responsables, así como evitar encasillar o etiquetar a los niños.
- Recordar que la evaluación no se realiza para sancionar ni desvalorizar a los niños con respecto a otros. Cada niño tiene sus propias capacidades, el docente tiene la responsabilidad de ayudar a los niños a potenciarlas.
- Es necesario tomar decisiones para aplicar medidas pertinentes y oportunas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de los niños, con la finalidad de retroalimentar para atender aspectos que requieran refuerzo.
- El docente debe expresarse con claridad al momento de comunicar las evaluaciones a los padres o adultos responsables de los niños, exaltando siempre los logros y contextualizando las expectativas que las familias traen con respecto al nivel de logro que desean que alcancen los niños, en relación a las destrezas que deben alcanzar en este nivel.
- Se debe evitar generar tensiones en la familia que dificulten la relación con los niños y que los ponga en una posición de presión por no responder a sus expectativas.

Por lo expuesto, es importante mencionar que la evaluación es un proceso educativo importante, pues, es aquel que brinda resultados significativos acerca de los conocimientos adquiridos, las habilidades y destrezas desarrolladas y mucho más nos da a conocer los valores y aspectos actitudinales que se han aprendido y consolidado durante el proceso enseñanza-aprendizaje. Es así que la verdadera esencia del proceso evaluativo es valorar aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales, para que de esta manera se pueda tomar decisiones y soluciones que favorezcan el desarrollo integral de los niños, siendo así que los docentes deberán tomar en cuenta las individualidades de los alumnos para que este proceso se lleve a cabo de la mejor manera.

2.3.8. Planificaciones microcurriculares

2.3.8.1. Juego: Arroz con leche

Descripción y Procedimiento: Es un juego en el cual los niños deben realizar un círculo tomados de la mano, en donde debe existir un voluntario en el centro del mismo, ya que él será quien inicie el juego. Para el desarrollo de este, se debe entonar la siguiente canción: “Arroz con leche me quiero casar con una señorita de San Nicolás, que sepa coser, que sepa bordar, que se sepa abrir la puerta para ir a jugar. Yo soy la viudita del barrio del rey, me quiero casar y no se con quién, con esta sí, con esta no, con esta señorita me caso yo”. Mientras todos los niños del grupo cantan la canción, el participante que se encuentra en el centro debe taparse los ojos con una mano, en el momento que se entone el siguiente párrafo: “Con esta señorita me caso YO”, y girando en su propio territorio señala a un niño que se encuentre en la ronda. El niño que resulte elegido será quien continúe el juego como lo hizo el primer participante.

Participantes: 5 niños o más



Figura 3: Juego “Arroz con leche”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Comprensión y expresión del lenguaje.		Eje de Aprendizaje	Expresión y Comunicación.				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.</p> <p>Objetivo de clase: Socializar con los compañeros a través de la ejecución de rondas infantiles (arroz con leche), para fortalecer el desarrollo de la memoria, lenguaje y motricidad gruesa.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
Cognitiva: Memoria Social: Interacción Lenguaje: Articulación Motriz: M. Gruesa	Amistad	Reproducir canciones, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa. <u>Procedimental</u> -Memorizar <u>Actitudinal</u> Buena relación con sus compañeros.	<i>Momento de Inicio</i> *Repetir el trabalenguas "Pablito clavó un clavito" anexo 4 *Saludar a sus compañeros con un abrazo y beso en la mejilla *Conversar sobre la importancia que tienen los amigos en nuestras vidas. <i>Momento de desarrollo</i> *Aprender la canción del juego por medio de imágenes. *Elegir al niño que iniciará el juego. *Modelado de la maestra del procedimiento del juego. *Ejecutar el juego en parejas. <i>Momento de Cierre</i> *Realizar el juego sin ayuda de la maestra.	Imágenes	Técnica: Observación			
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Canta la canción correctamente.</i> • <i>Realiza las actividades que la canción indica.</i> 								

Tabla 3: Planificación del juego "Arroz con leche".

Fuente: Autora.

2.3.8.2. **Juego:** El patio de mi casa

Descripción y Procedimiento: Para realizar este juego todos los niños hacen un círculo tomados de la mano, en donde todos deben girar y realizar las mímicas que la siguiente canción menciona: “El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja y todo lo demás, agáchense y vuélvase agachar que el que no se agacha no sabe jugar, levanten un pie levanten el otro pie, den una vuelteita y una palmadita”. Los niños que no realizan las mímicas serán eliminados.

Participantes: 3 niños o más

Reglas:

- Cantar la canción.
- Realizar las mímicas que la canción indica.



Figura 4: Juego “El patio de mi casa”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Comprensión y expresión del lenguaje.	Eje de Aprendizaje	Expresión y Comunicación.					
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Comprender el significado de las palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.</p> <p>Objetivo de clase: Comprender y seguir órdenes a través de la ejecución de rondas infantiles (patio de mi casa) para el fortalecimiento de la memoria, atención, lenguaje y motricidad gruesa, al mismo tiempo que se mejora la interacción social y el cumplimiento de reglas</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Memoria, Atención</p> <p>Social: Interacción Reglas</p> <p>Lenguaje: Articulación Comprensión</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad	<p>Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.</p> <p><u>Conceptual</u> -Partes de la casa. -Partes del cuerpo</p> <p><u>Procedimental</u> -Comprender -Imitar -Memorizar</p> <p><u>Actitudinal</u> Buena relación con los demás.</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Realizar la dinámica “El calentamiento” anexo 5, moviendo todas las partes del cuerpo. *Cantar la canción “El cuerpo humano” anexo 6. *Caminar a diferentes ritmos alrededor del patio de la escuela.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Aprender la canción mediante imágenes. *Elegir al niño que iniciará el juego. *Demostrar el procedimiento del juego. *Realizar las actividades que la canción indica, sin cantar la canción.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Jugar en el patio de la escuela sin ayuda de la maestra. *Ejecutar el juego con modificaciones en la canción: Cambiar la palabra “patio” con las palabras que indiquen las partes de una casa y partes del cuerpo.</p>	Imágenes	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprende y sigue órdenes de la canción.</i> • <i>Mantiene la atención durante las explicaciones y procedimiento del juego.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Conoce las partes de la casa.</i> • <i>Conoce las partes del cuerpo.</i> • <i>Cumple las reglas del juego.</i> 								

Tabla 4: Planificación del juego “Patio de mi casa”.
Fuente: Autora.

2.3.8.3. Juego: El lobito

Descripción y Procedimiento: Este juego consiste en que los niños deben formar un círculo tomados de la mano, mientras que un participante elige ser “el lobito”, y se coloca en el centro del círculo, mientras que los otros niños empiezan el juego girando y cantando la siguiente canción: “Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá. Lobito, lobito, ¿qué estás haciendo? Y el lobito responde: estoy yendo a..... (Levantarme, desayunar, cambiarme, etc.), y por último responde <Estoy listo para comerles>”, y es así que cuando el lobito menciona esta última actividad, los niños deberán correr y procurar que el lobito no les agarre. El participante que sea atrapado por el lobito será eliminado del juego.

Participantes: 5 niños o más



Figura 5: Juego “El lobito”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión Artística	Eje de Aprendizaje	Expresión y Comunicación					
<p>Objetivo de Aprendizaje: Disfrutar la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.</p> <p>Objetivo de clase: Desarrollar la imaginación y socialización a través de rondas populares para el desarrollo de la memoria, atención, razonamiento, motricidad gruesa y lenguaje.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Memoria Atención Imaginación Razonamiento</p> <p>Social: Interacción</p> <p>Lenguaje: Expresión, Comprensión</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad	<p>Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.</p> <p><u>Conceptual</u> Actividades de la vida diaria</p> <p><u>Procedimental</u> -Razonar -Memorizar</p> <p><u>Actitudinal</u> Respeto a las reglas del juego</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Dialogar sobre el juego “El lobito”. *Dramatizar la serie de secuencias de actividades que se realiza durante el día.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Elegir a uno de los participantes para que inicie el juego a través de la dinámica “de tin marín”</p> <p>anexo 7 *Para iniciar el juego se movilizará a los niños desde la escuela hacia un pequeño “bosque” y disfrutar del mismo. *Formar una ronda agarrados de la mano y el niño que inicia el juego se coloca en el centro de la misma. *Jugar “El lobito” con ayuda física de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Realizar el juego sin ayuda de la maestra. *Cada uno de los participantes cumplirá el papel de “lobito” para juegos posteriores.</p>		Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Conoce la secuencia de las actividades de la vida diaria.</i> • <i>Persigue a sus compañeros.</i> • <i>Corre.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> 								

Tabla 5: Planificación del juego “El lobito”.

Fuente: Autora.

2.3.8.4. Juego: El gato y el ratón

Descripción y Procedimiento: Es un juego que consiste en formar una ronda con los niños tomados de la mano, en donde deben existir dos participantes voluntarios quienes serán el gato y el ratón. Para iniciar el juego el niño que represente al ratón, debe estar dentro del círculo, y el niño que represente al gato debe estar fuera de él, entre el gato y el ratón se debe iniciar un diálogo, y este es el siguiente:

-Gato: ¡Ratoncito! ¡Ratoncito!

-Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?

-Gato: Comerte un trocito de tu rabo.

-Ratón: A ver cómeme si puedes.

Entonces, al acabar el diálogo, el gato persigue al ratón. Mientras que los niños que conforman el círculo no deben soltarse sus manos, para que de esa manera el gato no ingrese al círculo y protejan al ratón. Al momento que el gato atrape al ratón se elegirá dos nuevos participantes que continuarán con el juego.

Participantes: 7 niños o más

Reglas:

- Los niños que forman el círculo no soltarán sus manos.
- Realizar el diálogo en voz alta.



Figura 6: Juego “El gato y el ratón”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Convivencia		Eje de Aprendizaje	Desarrollo Personal y Social				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.</p> <p>Objetivo de clase: Establecer vínculos de comunicación entre pares a través de la ejecución de rondas infantiles (gato y ratón), para el desarrollo de la memoria, atención, motricidad gruesa y el cumplimiento de reglas y normas simultáneamente.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
Cognitiva: Memoria Atención Social: Interacción Reglas Lenguaje: Expresión, Comprensión Motriz: M. Gruesa	Amistad Respeto	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. <u>Procedimental</u> -Dialogar <u>Actitudinal</u> -Respeto a las reglas planteadas	<i>Momento de Inicio</i> *Conversar sobre la importancia de la amistad. *Comentar acerca del juego que se realizará. <i>Momento de desarrollo</i> *Enseñar el diálogo del juego a través de una función de títeres. *Elegir a dos niños para que cumplan el papel de “gato” y “ratón”, a través de una actividad divertida: taparse los ojos y dar vueltas señalando al azar a los dos primeros niños. <i>Momento de Cierre</i> *Demostrar físicamente el procedimiento del juego. *Realizar el juego en el patio de la escuela. * En una hoja trabajo pegar canguil en el ratón y arena en el gato, los cuales estarán impresos en la hoja.	-Títeres -Hoja A4 impresa (gato-ratón) -Llano -Arena -Goma	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprende el procedimiento del juego.</i> • <i>Realiza el diálogo correctamente.</i> • <i>Sigue órdenes.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Persigue a su compañero.</i> 								

Tabla 6: Planificación del juego “El gato y el ratón”.
Fuente: Autora.

2.3.8.5. Juego: Salto de la soga

Descripción y Procedimiento: El juego consiste en que dos personas deben sostener los extremos de la soga y colocarse frente a frente, mientras un participante se coloca en medio de ésta para comenzar a saltar, cuando la soga está girando. Se deberá entonar una canción con la finalidad de saber cuántos saltos realiza cada participante, la canción es la siguiente: “Monja viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, cuantos hijitos deseas tener 1-2-3-4-5, etc.”. El juego concluye cuando el participante tropieza con la soga.

Participantes: 3 niños o más

Reglas:

- No tocar la soga con manos ni pies.
- Cantar la canción.
- Girar la soga a la altura del participante.



Figura 7: Juego “Salto de la soga”.
Fuente: Autora

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad.	Eje de Aprendizaje	Expresión y Comunicación.					
<p>Objetivo de Aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p> <p>Objetivo de clase: Saltar con dos pies coordinadamente a través del juego de la soga para el fortalecimiento de la motricidad gruesa, mejorar la atención, desarrollo del lenguaje y generar una buena interrelación con sus pares.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Atención</p> <p>Social: Interacción Reglas</p> <p>Lenguaje: Articulación</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad	<p>Saltar con dos pies obstáculos pequeños y salta en un pie.</p> <p><u>Conceptual</u> Números</p> <p><u>Procedimental</u> Razonar Coordinar</p> <p><u>Actitudinal</u> Seguimiento de normas</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Realizar movimientos de piernas y pies a diferentes ritmos. *Saltar con los dos pies siguiendo una línea trazada en el piso.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Demostrar físicamente el procedimiento del juego. *Practicar la canción del juego. *Formar grupos de tres niños para realizar el juego. *Saltar la soga mientras se entona la canción, con ayuda de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Realizar el juego sin ayuda de la maestra.</p>	-Soga	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Coordinación óculo motriz.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Salta con dos pies correctamente.</i> • <i>Gira la soga coordinadamente.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Cuenta correctamente los números.</i> 								

Tabla 7: Planificación del juego “Salto de la soga”.

Fuente: Autora.

2.3.8.6. Juego: Pishi, pishi gallo

Descripción y Procedimiento: El juego consiste en que los participantes deberán coger con los dedos a manera de pinza el dorso de la mano de su compañero de manera alternada, a la vez que entonan la siguiente canción: pishi, pishi gallo montado en un caballo, se repite hasta que algún participante suelte la mano de su compañero y este abandonará el juego.

Participantes: 2-5 niños

Reglas:

- No soltar la mano del compañero.
- Coger cuidadosamente el dorso de la mano del compañero.



Figura 8: Juego “Pishi, pishi gallo”.
Fuente: Autora

Ámbito de Aprendizaje	Expresión Corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.</p> <p>Objetivo de clase: Desarrollar la ejecución de la pinza digital a través del juego (pishi, pishi gallo) para lograr el desarrollo de la motricidad fina, incrementar la concentración, mejorar la expresión oral y cumplir reglas establecidas.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Atención</p> <p>Social: Interacción Autonomía Reglas</p> <p>Lenguaje: Articulación</p> <p>Motriz: M. Fina</p>	Amistad Respeto	<p>Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.</p> <p><u>Conceptual</u> Pinza digital</p> <p><u>Actitudinal</u> Respeto hacia sus compañeros</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Recoger piedras utilizando la pinza digital, y colocarlas en una botella plástica.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Explicación del juego a realizar. *Modelado de la maestra del procedimiento del juego frente a los niños *Utilizar la pinza digital y realizar varios pellizcos en el dorso de la mano entonando la canción del juego.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Formar parejas para iniciar el juego. *Jugar “pishi, pishi gallo”, procurando no soltar la mano del compañero, demostrando respeto.</p>	-Piedras -Botella	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza la pinza digital correctamente. • Canta la canción. • Socializa con sus compañeros. • Respeta las reglas. • Mantiene la atención durante el juego. 								

Tabla 8: Planificación del juego “Pishi, pishi gallo”.

Fuente: Autora.

2.3.8.7. Juego: Ollitas

Descripción y Procedimiento: En este juego se simula una tienda en donde venden ollitas. Primeramente se deberá elegir a dos participantes, quienes realizarán el papel de vendedor y comprador, y los demás participantes serán las “ollitas”. La persona que representa al vendedor deberá designar un nombre (fruta, color) a cada una de las ollitas, diciéndolas suavemente en el oído, mientras éstas se encuentran en una posición de cuclillas con las manos agarradas debajo de las piernas formando un gancho. Una vez que todas las ollitas tengan establecidos los nombres, se deberá iniciar el juego con la siguiente dramatización:

- * Comprador: Tún, tún (golpea la puerta).
- * Vendedor: Sí que desea (abre la puerta).
- * Comprador: Vengo a comprar una ollita.
- * Vendedor: Escoja la que desee.

Es en ese momento que el comprador nombra el color o la fruta que él desea, y la ollita a la que lo nombra levanta la mano, y tanto vendedor como comprador se acercan hacia la ollita y la levantan sosteniéndola del brazo (gancho) para balancearla. Lo importante es que la ollita se mantenga agarrada de las manos y procure no soltarse, debido a que el vendedor y comprador con voz fuerte contarán, para que de esta manera se pueda saber que participante se duró más tiempo balanceándose.

Participantes: 5 niños o más



Figura 9: Juego “Las ollitas”.
Fuente: Autora

Ámbito de Aprendizaje	Expresión Artística		Eje de Aprendizaje	Expresión y Comunicación				
	Objetivo de Aprendizaje: Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.							
	Objetivo de clase: Asumir e interpretar roles durante la actividad lúdica para el desarrollo de la creatividad, imaginación, atención, lenguaje y motricidad gruesa simultáneamente.							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
Cognitiva: Creatividad Imaginación Atención Social: Interacción Lenguaje: Comprensión Expresión Motriz: M. Gruesa	Amistad	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. <u>Conceptual</u> - Colores -Figuras geométricas -Números <u>Procedimental</u> -Imaginar -Discriminar <u>Actitudinal</u> Socialización con los demás	<i>Momento de Inicio</i> *Jugar al “veo, veo” anexo 8 *Recordar los colores aprendidos en clase. *Buscar objetos del color que la maestra indique. <i>Momento de desarrollo</i> *Designar a cada uno de los niños con un color. *Colocar en la camiseta de los niños una figura geométrica (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) pintada con un color primario o secundario. *Colocar a los niños en la posición de “ollita” (descrita en la parte superior). <i>Momento de Cierre</i> *Elegir a dos niños quienes realizan el papel de comprador y vendedor. *Iniciar el juego con la dramatización, y con ayuda de dos maestras, para evitar accidentes. *Contar en voz alta, para saber el tiempo que dure cada participante.	-Figuras geométricas de color. - Imperdible	Técnica: Observación			
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Demuestra creatividad.</i> • <i>Sigue las indicaciones del juego.</i> • <i>Discrimina los colores.</i> • <i>Discrimina las figuras geométricas.</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Cuenta correctamente.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> 								

Tabla 9: Planificación del juego “Ollitas”.

Fuente: Autora.

2.3.8.8. Juego: La semana

Descripción y Procedimiento: Este es un juego de salto que se deberá realizar en un patio o espacio amplio, porque se debe dibujar con una tiza lo siguiente:

Lunes	Miércoles	Viernes	Domingo
Martes	Jueves	Sábado	

Figura 10: Matriz juego la semana
Fuente: Autora.

Una vez que la tabla esté lista, cada participante conseguirá una ficha (piedra pequeña), y se inicia el juego de la siguiente manera: el niño deberá lanzar su ficha suavemente al primer casillero correspondiente al “lunes” y saltando en un solo pie tratar de empujarlo cuidadosamente hacia el próximo casillero (martes), y así sucesivamente sin permitir que la ficha se salga del recuadro, hasta llegar al último día (domingo).

Participantes: 2 niños o más

Reglas:

- No pisar el borde de los recuadros designados a cada día de la semana.
- Saltar en un solo pie.
- Decir en voz alta el nombre del día en el que va saltando.



Figura 11: Juego “La semana”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.</p> <p>Objetivo de clase: Conocer los días de la semana a través del juego para favorecer el desarrollo de la memoria, atención, razonamiento y lograr una buena coordinación motriz, con el cumplimiento de reglas y normas.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Memoria Atención Razonamiento</p> <p>Social: Autonomía Reglas</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad	<p>Realizar actividades de coordinación viso motriz.</p> <p><u>Conceptual</u> -Días de la semana -Medios de transporte</p> <p><u>Procedimental</u> -Identificar -Reconocer</p> <p><u>Actitudinal</u> Respetar el turno de los compañeros</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Cantar la canción “días de la semana” <i>anexo 8.</i> *Identificar los días de la semana y mencionar cual es el día en el que se encuentra. *Conversar sobre los medios de transporte.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Saltar libremente en un solo pie alrededor del patio. *Caminar sobre el espacio verde y buscar una piedra como ficha para el juego. *Pegar una figura de un medio de transporte en la ficha destinada para el juego. *Modelado del procedimiento del juego por parte de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Lanzar la ficha al primer cuadro (lunes) e iniciar el juego. *Cuidadosamente saltar en un pie por cada uno de los casilleros, procurando que la ficha no salga del recuadro. Con ayuda de la maestra.</p>	-Piedra -Figuras de medios de transporte	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Coordinación óculo manual.</i> • <i>Salta en un solo pie.</i> • <i>Sigue las instrucciones del juego.</i> • <i>Respetar las reglas.</i> • <i>Conoce los días de la semana.</i> • <i>Conoce y diferencia los medios de transporte.</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> 								

Tabla 10: Planificación del juego “La semana”.

Fuente: Autora.

2.3.8.9. Juego: El gato

Descripción y Procedimiento: Este es un juego de salto que se deberá realizar en un patio o espacio amplio, porque se graficará con una tiza lo siguiente:

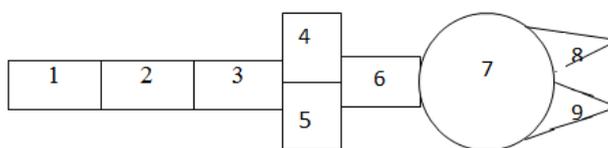


Figura 12: Matriz juego el gato
Fuente: Autora

Después de haber realizado el gráfico, todos los participantes conseguirán una ficha que les servirá para todo el juego. El primer participante lanza su ficha en el casillero # 1 sin salirse del contorno, y comienza a saltar en un solo pie al casillero 2, y así sucesivamente en los demás casilleros, teniendo en cuenta que en los números 3-4, 8-9 se salta apoyando los dos pies.

Cuando se haya llegado a los números 8-9, se deberá dar una media vuelta para regresar saltando de la misma manera como se explicó anteriormente, sin olvidarse de retirar la ficha en el casillero que ésta se encuentre.

El juego termina en el momento que los participantes que hayan respetado las reglas hayan logrado lanzar su ficha en el número 9, debido a que éste es el último casillero.

Participantes: 2 niños o más

Reglas:

- No pisar el borde de los recuadros designados a cada número.
- Saltar en un solo pie.
- Decir en voz alta el nombre del número que va saltando.



Figura 13: Juego “El gato”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.</p> <p>Objetivo de clase: Reconocer los colores y números del círculo del 1-10 a través del juego (gato) para el desarrollo de la atención, memoria, razonamiento, motricidad gruesa y el cumplimiento de reglas.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Memoria Atención Razonamiento</p> <p>Social: Autonomía Reglas</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad Respeto	<p>Realizar actividades de coordinación viso motriz.</p> <p><u>Conceptual</u> -Números -Colores</p> <p><u>Procedimental</u> -Identificar -Reconocer</p> <p><u>Actitudinal</u> Respeto a las reglas del juego.</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Repetir la rima “Las horas” anexo 10. *Identificar los colores primarios y secundarios en láminas. *Asociar los colores con elementos de la naturaleza. *Contar los dedos de la mano.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Saltar libremente alrededor del patio. * Caminar sobre el espacio verde y buscar una semilla de eucalipto como ficha para el juego. *Dibujar en el piso “el gato” con tizas de colores. *Explicación verbal y física del procedimiento del juego por parte de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Realizar el juego siguiendo el procedimiento planteado y respetar las reglas.</p>	-Láminas de colores -Semillas de eucalipto -Tizas	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Coordinación óculo manual.</i> • <i>Salta en un solo pie.</i> • <i>Discrimina los colores.</i> • <i>Conoce y diferencia los números del círculo (1-10).</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Sigue las instrucciones del juego.</i> 								

Tabla 11: Planificación del juego “El gato”.

Fuente: Autora.

2.3.8.10. Juego: El avioncito

Descripción y Procedimiento: Este es un juego de salto que se deberá realizar en un patio o espacio amplio, porque se graficará con una tiza lo siguiente:

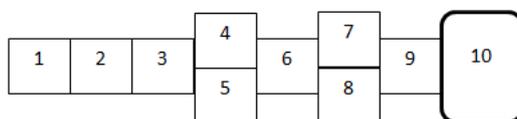


Figura 14: Matriz juego el avioncito
Fuente: Autora

Después de haber realizado el gráfico, todos los participantes conseguirán una ficha que les servirá para todo el juego. El primer participante lanza su ficha en el casillero # 1 sin salirse del contorno, y comienza a saltar en un solo pie al casillero 2, y así sucesivamente en los demás casilleros, teniendo en cuenta que en los números 4-5, 7-8 se salta apoyando los dos pies.

Cuando se haya llegado al número 10, se deberá dar una media vuelta para regresar saltando de la misma manera que se explicó anteriormente, sin olvidarse de retirar la ficha en el casillero que ésta se encuentre. El juego termina en el momento que los participantes que hayan respetado las reglas hayan logrado lanzar su ficha en el número 10, debido a que éste es el último casillero.

Participantes: 2 niños o más

Reglas:

- Saltar en un solo pie.
- Evitar que la ficha caiga en el contorno del recuadro.
- Respetar el turno.



Figura 15: Juego “El avioncito”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.</p> <p>Objetivo de clase: Identificar los números del círculo del 1-10 a través de ejercicios motores y la actividad lúdica (juego el avioncito) para desarrollar la memoria, el razonamiento y el mejoramiento de la atención y autorregular su comportamiento mediante el cumplimiento de reglas.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
<p>Cognitiva: Orientación Espacial Memoria Atención Razonamiento</p> <p>Social: Autonomía Reglas</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad	<p>Realizar actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.</p> <p><u>Conceptual</u> -Números -Figuras geométricas -Noción de tamaño -Colores</p> <p><u>Procedimental</u> Identificar Discriminar</p> <p><u>Actitudinal</u> Autorregulación del comportamiento</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Saltar en un solo pie siguiendo el contorno de las figuras geométricas, trazadas en el piso. *Recordar los números del círculo 1-10.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Buscar alrededor de la escuela una piedra de tamaño mediano, la cual servirá de ficha para el juego. *Trazar con tizas de colores; amarillo, azul, rojo el gráfico para la realización del juego. *Explicación verbal y física del procedimiento del juego por parte de la maestra.</p> <p>*Realizar el juego con mediación de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Realizar el juego sin ayuda de la maestra.</p>	-Tizas de color; amarillo, azul y rojo -Piedras (ficha)	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salta en un solo pie. • Respeto las reglas del juego. • Conoce los números. • Identifica el tamaño mediano. • Reconoce las figuras geométricas. • Mantiene la atención durante el juego. • Memoriza la secuencia del juego. 								

Tabla 12: Planificación del juego “El avioncito”.
Fuente: Autora.

2.3.8.11. Juego: Cogiditas

Descripción y Procedimiento: Este juego es de fácil ejecución y participación, ya que solamente se elige entre todos los jugadores un voluntario o dos, dependiendo el número de niños para que sea él quien persiga y atrape a los demás participantes, mientras que ellos corren a gran velocidad procurando que no los alcance y así ser los ganadores del juego.

Participantes: 3 niños o más.



Figura 16: Juego “Cogiditas”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p> <p>Objetivo de clases: Fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego para favorecer el desarrollo de la atención y la interacción social.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
<p>Cognitiva: Atención</p> <p>Social: Interacción</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad Respeto	<p>Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.</p> <p><u>Conceptual</u> -Nociones de distancia: cerca-lejos -Direcciones: izquierda y derecha.</p> <p><u>Procedimental</u> -Reconocer</p> <p><u>Actitudinal</u> Demostración del valor de la amistad</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Realizar la dinámica “Mambrú se fue a la guerra” <i>anexo 11</i>. *Elegir el lugar en donde se realizará el juego.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Recibir indicaciones del procedimiento del juego, por parte de la maestra. *Correr libremente. *Pedir dos niños voluntarios para que inicien el juego y atrapen a sus compañeros.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Correr a diferentes direcciones a la cuenta de 1-2-3.</p>		Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Mantiene la atención.</i> • <i>Respeto a sus compañeros.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Corre a diferentes direcciones.</i> 								

Tabla 13: Planificación del juego “Cogiditas”

Fuente: Autora.

2.3.8.12. Juego: Escondiditas

Descripción y Procedimiento: En el presente juego primero se elegirá a una persona voluntaria para que lo inicie, de tal manera que el rol que cumple es el siguiente: deberá apoyarse en una pared, cubriéndose los ojos y contar del 1 al 20 hasta que los demás jugadores hayan logrado esconderse en un lugar estratégico. Cuando el jugador haya terminado el conteo, debe preguntar a sus compañeros si es que ya están listos, si es así irá a buscarlos uno por uno.

A la persona a quien la haya encontrado será la eliminada.

Participantes: 3 niños o más.

Reglas:

- El lugar de escondite no debe ser muy lejano.
- Contar del 1-20 y al final preguntar si ya están listos los demás participantes, para salirlos a buscar.



Figura 17: Juego “Escondiditas”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Relaciones con el medio natural y cultural		Eje de Aprendizaje	Descubrimiento natural y cultural				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fomentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradicionales.</p> <p>Objetivo de clases: Contar los números del círculo del 1 al 20 a través de la actividad lúdica (juego de escondidas) para mejorar el autocontrol de movimientos corporales, atención, desarrollar su imaginación y autorregular su comportamiento a través del cumplimiento de normas.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
<p>Cognitiva: Atención Nociones básicas de cantidad Memoria Imaginación</p> <p>Social: Autonomía, Reglas</p> <p>Motriz M. Gruesa</p>	Amistad	<p>Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones.</p> <p><u>Conceptual</u> Noción de tamaño</p> <p><u>Procedimental</u> Discriminar</p> <p><u>Actitudinal</u> Respeto a las diferencias culturales</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Repetir la rima “Don pinocho” anexo 12 *Recordar los números del círculo del 1-20. *Contar diferentes objetos y personas que se encuentren alrededor (niños, maestras, sillas, mesas, juguetes, etc.)</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Recibir indicaciones del juego. *Explorar los lugares en los cuales los niños se pueden esconder. *Observar quien de los compañeros es el más alto del grupo, ya que él será quien inicie el juego. *Explicación verbal y física del procedimiento del juego por parte de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *El niño que inicia el juego deberá contar del 1-20 hasta que los demás compañeros logren esconderse. *Permanecer quieto en el lugar de escondite, y procurar que no lo encuentren.</p>		Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta correctamente los números del círculo del 1 al 20. • Permanece quieto por pequeños lapsos del tiempo. • Es creativo en encontrar lugares para esconderse. • Reconoce correctamente los tamaños de estatura de sí mismo y de sus compañeros. • Cumple las reglas del juego. 								

Tabla 14: Planificación del juego “Escondidas”.

Fuente: Autora.

2.3.8.13. Juego: Lirón, lirón

Descripción y Procedimiento: El juego consiste en elegir a una pareja para que sean quienes manejen todo el proceso del juego. El rol que deben cumplir es el siguiente: primero cada uno escogerá un nombre de una fruta, luego se tomarán de las manos frente a frente (a manera de puente), para permitir que los demás participantes en una fila pasen por debajo uno detrás del otro, mientras entonan la siguiente canción: “Lirón lirón de donde viene tanta gente, una puerta se ha caído, mandaremos a componer, con que plata que dinero, con las cáscaras del huevo, hasta que pase el hijo del Conde se ha de, se ha de, se ha de QUEDAR.....”, al momento que se pronuncie la palabra “Quedar”, la pareja deberá cerrar sus brazos atrapando al participante que se encuentre pasando por el puente. Entonces lo llevarán hacia un lado para preguntarle cuál de las frutas elige, y dependiendo de la elección se colocará detrás de la persona que lleva el nombre de la fruta que ha elegido. Este proceso se realiza con todos los participantes, hasta que se hayan formado dos columnas, y cada uno deberá sostenerse fuerte de la persona que se encuentre adelante, para que a la cuenta de 1-2-3, los primeros de cada columna se agarren de las manos y halen fuertemente con la meta de hacer pasar a sus compañeros de la otra columna por una línea intermedia, los que pasen esta línea perderán el juego.

Participantes: 8 niños o más



Figura 18: Juego “Lirón lirón”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión artística	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
<p>Objetivo de Aprendizaje: Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.</p> <p>Objetivo de la clase: Desarrollar la fuerza motriz, equilibrio y coordinación a través de la actividad lúdica (juego lirón lirón) para el fortalecimiento de la memoria, imaginación, desarrollo del lenguaje y fomentar una buena interacción social.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Atención Memoria Imaginación</p> <p>Social: Interacción</p> <p>Lenguaje: Articulación Expresión Comprensión</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad Respeto	<p>Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.</p> <p><u>Conceptual</u> Profesiones u oficios</p> <p><u>Procedimental</u> Identificar</p> <p><u>Actitudinal</u> Seguimiento de reglas y normas establecidas.</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Realizar la dinámica “Matantirun tirun lan” anexo 13. *Comentar y valorar la profesión de los padres de familia. *Observar las imágenes e identificar la profesión correspondiente.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Formar la primera pareja para dar inicio al juego. *Explicación verbal y física del procedimiento del juego por parte de la maestra. *La primera pareja elige como nombre una profesión.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Realizar el juego con ayuda de la maestra. *Continuar el juego, realizando el cambio de parejas y con el nombre de una profesión distinta.</p>	-Cuento -Imágenes de profesiones	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sigue las indicaciones del juego. • Conoce e identifica las profesiones. • Canta la canción. • Demuestra fuerza motriz. • Mantiene el equilibrio. • Socializa con sus compañeros. • Respeto a sus compañeros. 								

Tabla 15: Planificación del juego “Lirón, lirón”.

Fuente: Autora.

2.3.8.14. Juego: El trompo

Descripción y Procedimiento: Para el juego del trompo se necesita pintar en el suelo un círculo que servirá a manera de “cancha”, el primer participante envolverá con su piola alrededor del trompo y la lanzará dentro del círculo. El trompo no deberá quedarse dentro de este, ya que si fuese así tendrá que esperar que el otro participante lance su trompo y que éste logre sacarlo.

Participantes: 3 niños o más.

Reglas:

- Respetar el turno.



Figura 19: Juego “El trompito”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.</p> <p>Objetivo de clase: Fortalecer el ejercicio de los dedos índice y pulgar para el buen agarre de la pinza digital, a través de la actividad lúdica (juego del trompo), para el desarrollo de la atención y motivar una buena interacción y respetar a los demás.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognitiva: Atención</p> <p>Social: Reglas, Interacción</p> <p>Motriz: M. Fina</p>	Amistad	<p>Realizar actividades de coordinación visomotriz.</p> <p><u>Conceptual</u> Figuras geométricas</p> <p><u>Actitudinal</u> Fomentar el valor de la amistad.</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Cantar la canción “Un pollito”, realizando la pinza digital (índice pulgar) <i>anexo 14</i>. *Usar la pinza digital para trozar hojas de árboles, que se las encuentren en el suelo.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Con la piola destinada para el juego, envolver alrededor del dedo índice varias veces. *Jugar libremente con el trompo y la piola durante pocos minutos. *Explicación verbal y física del procedimiento del juego por parte de la maestra. *Dibuja en el piso las figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo), las cuales servirán de “cancha”.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Con ayuda física de la maestra realizar el juego.</p>	-Trompo -Piola -Hojas de árboles	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza correctamente la pinza. • Sigue las instrucciones. • Reconoce las figuras geométricas. • Demuestra imaginación al realizar el juego. • Socializa con sus compañeros. 								

Tabla 16: Planificación del juego “El trompo”.

Fuente: Autora.

2.3.8.15. Juego: Canicas (bolitas)

Descripción y Procedimiento: Para realizar este juego se pintará lo siguiente:



Figura 20: Indicación del juego bolitas
Fuente: Autora.

De la línea de partida los niños tendrán que lanzar la bola con el afán de sacar las bolas que se encuentran dentro del círculo, si algún participante se queda dentro de éste tendrá que esperar que un participante lo saque del círculo. El juego culmina cuando se saquen todas las bolitas del círculo y el ganador será el niño con mayor cantidad de bolas.

Participantes: 3 niños o más.

Reglas:

- Utilizar la pinza digital (índice – pulgar).
- Respetar el turno.



Figura 21: Juego “Bolitas”.

Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.</p> <p>Objetivo de clase: Ejercitar movimientos de los dedos índice – pulgar a través de ejercicios motores y la actividad lúdica para el desarrollo de la imaginación, atención, motricidad fina.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
<p>Cognitiva: Atención Imaginación Social: Reglas, Motriz: M. Fina</p>	Amistad	<p>Utilizar la pinza digital para coger lápices, pinceles y diversos tipos de materiales.</p> <p><u>Conceptual</u> -Noción de tamaño -Figuras geométricas -Números -Colores</p> <p><u>Procedimental</u> -Identificar</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Ejercitar los dedos de la mano, moviéndolos de un lado a otro. *Clasificar semillas de diverso tipo (arroz, canguil, poroto, maíz, sagú), de acuerdo al tamaño utilizando la pinza.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Dibujar en el piso una figura geométrica, con un color de tiza cada una (colores primarios y secundarios), para que éstas sirvan de “cancha” para el juego. *Dentro de la figura colocar 10 bolitas (canicas), *Explicación física y verbal del procedimiento del juego por parte de la maestra.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Practicar el lanzamiento de las bolitas utilizando el dedo índice-pulgar. *Iniciar el juego respetando el turno y las reglas planteadas. *Repetir el mismo procedimiento del juego, reemplazando las “bolitas” con porotos.</p>	<p>Semillas; arroz, canguil, poroto, maíz -Tiza de colores -Canicas -Porotos</p>	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza correctamente la pinza digital. • Coordinación motriz. . • Mantiene la atención durante el juego. • Respeto las reglas. • Conoce e identifica las figuras geométricas. • Respeto el turno. 								

Tabla 17: Planificación juego “Bolitas”

Fuente: Autora.

2.3.8.16. **Juego:** Juego de las sillas

Descripción y Procedimiento: El juego consiste en colocar en una línea horizontal sillas, el número de éstas será menos una, de acuerdo a los participantes que existan. Cuando la música comience a sonar, los participantes deberán formar una fila y bailar a diferentes ritmos, alrededor de las sillas, hasta que llegue el momento que la música se detenga y es en ese momento donde todos buscarán una silla y se sentarán.

La persona que no haya logrado conseguir una silla abandonará el juego.

Participantes: 3 niños o más.

Reglas:

- No tocar las sillas con las manos.
- No empujar a los compañeros.
- Moverse al ritmo de la música.



Figura 22: Juego “Juego de las sillas”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión artística	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
<p>Objetivo de Aprendizaje: Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.</p> <p>Objetivo de clase: Desarrollar la percepción auditiva y coordinación motriz a través de la actividad lúdica (juego de las sillas) para potenciar la imaginación, atención y desarrollar el lenguaje por medio del cumplimiento de reglas y normas.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
<p>Cognitiva: Atención Imaginación Social: Reglas, Interacción Tolerancia Lenguaje: Comprensión Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad Respeto Solidaridad	<p>Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.</p> <p><u>Conceptual</u> -Nociones de velocidad: rápido y lento</p> <p><u>Procedimental</u> -Discriminar -Escuchar -Organizar</p> <p><u>Actitudinal</u> Respeto a las reglas del juego.</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Realizar la dinámica “El calentamiento” anexo 5. *Dialogar acerca del juego que se va a realizar.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Modelado del procedimiento del juego por parte de la maestra. *Organizar las sillas y el espacio para el juego. *Escuchar las diferentes canciones nacionales y típicas que formarán parte del juego. *Moverse al ritmo de la música.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Iniciar el juego. *Mover el cuerpo al ritmo de la música a diferentes velocidades; rápido y lento.</p>	-CD -Grabadora	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se mueve al ritmo de la música.</i> • <i>Mantiene la atención.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Demuestra imaginación al moverse al ritmo de la música.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Percepción Auditiva.</i> 								

Tabla 18: Planificación del juego “Juego de las sillas”.

Fuente: Autora.

2.3.8.17. Juego: Ensacados

Descripción: En este juego todos los participantes deberán colocarse en la línea de partida e introducir sus pies dentro del saquillo, y sostenerlo con las manos. A la cuenta de 1-2-3 todos saldrán saltando en dos pies hacia la línea de llegada, procurando no lastimarse y llegar lo más pronto posible para ser el ganador del juego.

Participantes: 3 niños o más.

Reglas:

- Saltar en dos pies.
- No empujar a los compañeros.
- Respetar las líneas de partida y llegada.



Figura 23: Juego “Ensacados”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
<p>Objetivo de Aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p> <p>Objetivo de clase: Mejorar el equilibrio y habilidades de motricidad gruesa, a través del proceso lúdico (juego los ensacados) para el desarrollo de la atención, autonomía, favorecer el cumplimiento de reglas y fomentar el valor del respeto y la amistad.</p>								
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V L	N L
<p>Cognición: Atención</p> <p>Social: Autonomía</p> <p>Motriz: M. Gruesa</p>	Amistad Respeto	<p>Saltar con dos pies obstáculos pequeños y saltar en un pie.</p> <p><u>Conceptual</u> -Figuras geométricas</p> <p><u>Procedimental</u> -Identificar</p> <p><u>Actitudinal</u> Buena relación con los demás</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Realizar saltos alrededor del patio imitando a un canguro, sapo y conejo. *Correr alrededor del patio libremente. *Escalar cuidadosamente una pequeña montaña respetando el turno.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Saltar en dos pies siguiendo el contorno de la figura geométrica trazada en el piso. *Establecer las líneas de partida y llegada, señalándolas con una tiza.</p> <p>*Practicar el salto con los saquillos puestos.</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Colocarse en la línea de partida, y a la cuenta de 1-2-3 saltar en dos pies hacia la meta, sosteniendo fuertemente el saquillo con las manos.</p>	-Tiza -Saquillos	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salta con dos pies. • Mantiene el equilibrio. • Respeto las reglas. • Sigue las órdenes. • Colabora durante el juego. • Respeto a sus compañeros. • Socializa con sus compañeros. 								

Tabla 19: Planificación del juego “Ensayados”.
Fuente: Autora.

2.3.8.18. Juego: Elástico

Descripción: Este juego consiste en elegir dos personas que servirán de poste colocando la cinta elástica (que debe estar amarrada en los dos extremos) por detrás de sus piernas, al comienzo a la altura de sus tobillos, mientras la otra persona tendrá que realizar una serie de brincos determinados, si realiza estos brincos de una correcta manera los participantes que hacen de poste deberán ir alzando cada vez más la cinta elástica, haciendo de esta manera cada vez más difícil e interesante este juego.

Los brincos que se deben realizar en cada nivel del elástico son los siguientes:

1. Brincar con los dos pies juntos en un lado del elástico.
2. Brincar con los dos pies juntos al otro lado del elástico.
3. Brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar el elástico.
4. Brincar y caer con los pies abiertos fuera del elástico sin tocar el mismo.
5. Brincar y caer con los pies dentro del elástico sin tocarlo.
6. Brincar con los pies juntos fuera del elástico para comenzar de nuevo.

Participantes: 5 niños o más.

Reglas:

- No rozar el elástico con los pies.
- Cumplir con todos los brincos correspondientes al procedimiento del juego.



Figura 24: Juego “Elástico”.

Fuente: Autora

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p> <p>Objetivo de clase: Saltar en dos pies e incrementar el equilibrio, a través de la actividad lúdica y ejercicios motores (juego del elástico) para lograr una mejor coordinación motriz, desarrollar la atención y memoria y potenciar el cumplimiento de reglas.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
<p>Cognición: Creatividad Memoria</p> <p>Social: Autonomía Reglas</p> <p>Motriz: M. gruesa</p>	Amistad	<p>Saltar con dos pies obstáculos pequeños y saltar en un pie.</p> <p><u>Conceptual</u> Números.</p> <p><u>Procedimien to</u> Asociar.</p> <p><u>Actitudinal</u> Respeto a las prácticas tradicionales</p>	<p><i>Momento de Inicio</i> *Imaginar ser un “sapito”, y realizar saltos alrededor del patio. *Jugar a la “culebrita”</p> <p>anexo 15.</p> <p><i>Momento de desarrollo</i> *Saltar con los dos pies sobre una jaba de cola. *Explicación verbal y física del procedimiento del juego por parte de la maestra. *Asociar cada brinco con un número (1-2-3-4-5-6).</p> <p><i>Momento de Cierre</i> *Trazar con una tiza dos líneas paralelas, y practicar los brincos aprendidos. *Elegir dos niños, para que sostengan el elástico en sus tobillos. *Ejecutar el juego con ayuda verbal de la maestra.</p>	-Jabas de cola -Tiza -Elástico	Técnica: Observación			
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Salta con dos pies.</i> • <i>Recuerda los pasos a seguir.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Asocia cada brinco con el número correspondiente.</i> 								

Tabla 20: Planificación del juego “Elástico”.

Fuente: Autora.

2.3.8.19. Juego: Estatuas

Descripción: En este juego todos los participantes deben colocarse formando un círculo. Cuando la música comience a sonar todos deberán bailar y moverse alegremente por unos instantes, y al momento que la música se detenga todos permanecerán quietos como “estatuas”. La persona que realice algún movimiento deberá abandonar el juego.

Participantes: 5 niños o más.

Reglas:

- Moverse al ritmo de la música.



Figura 25: Juego “Estatuas”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad	Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación					
	Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.							
	Objetivos de clase: Potenciar la capacidad de percepción auditiva y autocontrol de movimientos a través de la actividad lúdica (juego las estatuas) para el desarrollo de la atención, seguimiento de reglas y mejorar la comprensión.							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
						L	L	L
Cognición: Atención Social: Reglas Lenguaje: Comprensión Motriz: M. Gruesa	Amistad Respeto	Realizar ejercicios de equilibrio estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y algunos gestos de la cara incrementando el lapso de tiempo. <u>Procedimental</u> -Discriminar -Escuchar <u>Actitudinal</u> Regulación del comportamiento	<i>Momento de Inicio</i> * Interpretar con mímicas la canción "Los pollitos dicen" *Realizar la dinámica "Patos al agua-tierra". (anexo #9) <i>Momento de desarrollo</i> * Escuchar las diferentes canciones nacionales y folclóricas que formarán parte del juego. <i>Momento de Cierre</i> *Iniciar el juego, moviendo el cuerpo al ritmo de la música. *Permanecer "estatua", cuando la música se detenga. *Continuar bailando cuando la música comience a sonar nuevamente.	-Cd -Grabadora	Técnica: Observación			
Criterios de evaluación:								
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Baila al ritmo de la música</i> • <i>Sigue las instrucciones.</i> • <i>Percepción auditiva.</i> • <i>Socialización con sus compañeros.</i> • <i>Autocontrol de movimientos.</i> 								

Tabla 21: Planificación del juego "Estatuas".
Fuente: Autora.

2.3.8.20. Juego: Manitos

Descripción: Este es un juego muy sencillo que consiste en lo siguiente: Los participantes deberán formar un círculo con una distancia de 1 metro a lado del otro, y comenzar a pasar la pelota de mano en mano. La persona que no atrape la pelota y la haga caer será desclasificada.

Participantes: 5 niños o más.



Figura 26: Juego “Manitos”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
	Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.							
	Objetivo de clase: Lograr la coordinación óculo manual a través del juego (manitos) para el fortalecimiento de la atención, motricidad gruesa y favorecer una buena relación con sus pares.							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
						L	L	L
Cognición: Atención Social: Autonomía Interacción Motriz: M. Gruesa	Amistad Respeto	Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados. <u>Conceptual</u> -Noción de distancia: cerca-lejos -Noción de tamaño: grande, mediano y pequeño <u>Procedimental</u> -Discriminar -Identificar <u>Actitudinal</u> Buena relación con sus pares.	<i>Momento de Inicio</i> *Saluda a los compañeros respetuosamente chocando las palmas de la mano. *Realizar movimientos de brazos y manos, en diferentes direcciones. *En un papelógrafo colocar las huellas de la mano con diferentes colores de pintura <i>Momento de desarrollo</i> *Jugar con un globo, lanzándolo hacia arriba evitando que toque el suelo. *Lanzar una pelota hacia una canasta ubicada a diferentes distancias. <i>Momento de Cierre</i> *Jugar libremente con las pelotas de diferente tamaño (grande, mediana, pequeña) *Formar una ronda con los compañeros. *Iniciar el juego lanzando la pelota grande, a las manos del compañero que se encuentra a la derecha. *Realizar el mismo procedimiento anterior, con las pelotas; mediana y pequeña.	-Papelógrafo -Pintura -Globos -Pelotas, grande-mediana-pequeña. -Canasta	Técnica: Observación			
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Coordinación óculo manual.</i> • <i>Conoce la noción de tamaño.</i> • <i>Conoce las nociones de distancia.</i> • <i>Demuestra fuerza motriz.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> 								

Tabla 22: Planificación del juego “Manitos”.

Fuente: Autora.

2.3.8.21. Juego: Baile del palo

Descripción: El juego es muy sencillo, primero hay que hacer una fila con todos los que van a participar, al frente deben estar dos personas sosteniendo un palo delgado – comúnmente es el palo de escoba- a la altura de sus hombros, entonces comenzará la música a sonar y los participantes deben pasar bailando por debajo del palo sin tocarlo y sin caerse, una vez que pasen todos los participantes, los que sostienen el palo lo deberán bajar un poco más, y así sucesivamente hasta que la mayor parte de los participantes no puedan superar el grado de dificultad quedando solamente un ganador.

Participantes: 5 niños o más.



Figura 27: Juego “Baile del palo”.
Fuente: Autora.

Ámbito de Aprendizaje	Expresión corporal y motricidad		Eje de Aprendizaje	Expresión y comunicación				
	<p>Objetivo de Aprendizaje: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.</p> <p>Objetivo de clase: Mantener el equilibrio en diferentes posiciones del cuerpo a través de la actividad lúdica (juego el baile del palo) para desarrollar la atención, creatividad e imaginación y potenciar la interacción social con los demás juntamente con el cumplimiento de reglas y normas.</p>							
Área	Valor	Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación	L	V	N
Cognición: Atención Creatividad Social: Reglas Motriz: M. Gruesa	Amistad Respeto	Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y sus desplazamientos. <u>Actitudinal</u> Buena relación con sus pares	<i>Momento de Inicio</i> *Imitar la postura y movimientos de los animales de la granja *Modelado del juego por parte de la maestra. <i>Momento de desarrollo</i> *Caminar alrededor del patio en diferentes posiciones del cuerpo: cuclillas, manos arriba, manos atrás. <i>Momento de Cierre</i> *Dos niños voluntarios cogen los extremos del palo y colocan a la altura de sus hombros, mientras que los demás niños pasan por debajo de él sin tocarlo. *Poco a poco los niños irán bajando el palo a la altura de sus codos, cintura, piernas. *Mover su cuerpo al ritmo de la música. *Mantener el equilibrio al realizar el juego. *Animar a cada uno de sus compañeros que realizan el juego.	-Palo de escoba	Técnica: Observación			
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mantengo el equilibrio.</i> • <i>Sigo las instrucciones.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Se mueve al ritmo de la música.</i> 								

Tabla 23: Planificación del juego “Baile del palo”.

Fuente: Autora.

2.3.9. Fichas de evaluación formativa

2.3.9.1. Juego: Arroz con leche

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Socializar con los compañeros a través de rondas infantiles para fortalecer el desarrollo de la memoria, lenguaje y motricidad gruesa.	Cognitiva: Memoria Social: Interacción Lenguaje: Articulación Motriz: M. Gruesa	Reproducir canciones, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa. Procedimental: Memorizar. Actitudinal: Fortalecer el valor de la amistad.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Sigue las indicaciones del juego.</i> • <i>Canta la canción correctamente.</i> • <i>Realiza las actividades que la canción indica.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 24: Ficha de evaluación del juego “Arroz con leche”.
Fuente: Autora.

2.3.9.2. Juego: El patio de mi casa

Objetivo de clase	Área	Destreza		
<p>Comprender y seguir órdenes a través de la ejecución de rondas infantiles (patio de mi casa) para el fortalecimiento de la memoria, atención, lenguaje y motricidad gruesa, al mismo tiempo que se mejora la interacción social y el cumplimiento de reglas.</p>	<p>Cognitiva: Memoria, Atención Social: Interacción, Reglas Lenguaje: Articulación, Comprensión Motriz: M. Gruesa</p>	<p>Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades. Conceptual: Partes de la casa Partes del cuerpo Procedimental: Comprender, Imitar Memorizar Actitudinal: Fomentar el valor de la amistad</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprende y sigue órdenes de la canción.</i> • <i>Mantiene la atención durante las explicaciones y procedimiento del juego.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Conoce las partes de la casa.</i> • <i>Conoce las partes del cuerpo.</i> • <i>Cumple las reglas.</i> 		L	VL	NL
<p>Criterios de Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 25: Ficha de evaluación del juego “El patio de mi casa”.

Fuente: Autora.

2.3.9.3. Juego: El lobito

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Desarrollar la imaginación y socialización a través de rondas populares para el desarrollo de la memoria, atención, razonamiento, motricidad gruesa y lenguaje.	Cognitiva: Memoria Atención Imaginación Razonamiento Social: Interacción Lenguaje: Expresión, Comprensión Motriz: M. Gruesa	Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas. Conceptual: Actividades de la rutina diaria Procedimental: Razonar Memorizar Actitudinal: Fomentar el valor de la amistad.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Conoce la secuencia de las actividades de la vida diaria.</i> • <i>Persigue a sus compañeros.</i> • <i>Corre.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 26: Ficha de evaluación del juego “El lobito”.

Fuente: Autora.

2.3.9.4. Juego: El gato y el ratón

Objetivo de clase	Área	Destreza		
<p>Establecer vínculos de comunicación entre pares a través de la ejecución de rondas infantiles (gato y ratón), para el desarrollo de la memoria, atención, motricidad gruesa y el cumplimiento de reglas y normas simultáneamente.</p>	<p>Cognitiva: Memoria Atención Social: Interacción Reglas Lenguaje: Expresión, Comprensión Motriz: M. Gruesa</p>	<p>Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. Procedimental: Dialogar Actitudinal: Respeto a las reglas planteadas.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprende el procedimiento del juego.</i> • <i>Realiza el diálogo correctamente.</i> • <i>Sigue órdenes.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Persigue a su compañero.</i> 		L	VL	NL
<p>Criterios de Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 27: Ficha de evaluación del juego “El gato y el ratón”.
Fuente: Autora.

2.3.9.5. Juego: Salto de la soga

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Saltar con dos pies coordinadamente a través del juego de la soga para el fortalecimiento de la motricidad gruesa, mejorar la atención, desarrollo del lenguaje y generar una buena interrelación con sus pares.	Cognitiva: Atención Social: Interacción Reglas Lenguaje: Articulación Motriz: M. Gruesa	Saltar con dos pies obstáculos pequeños y saltar en un pie. Conceptual: Números Procedimental: Razonar, Coordinar Actitudinal: Seguimiento de normas.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Coordinación óculo motriz.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Salta con dos pies correctamente.</i> • <i>Gira la soga coordinadamente.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Cuenta correctamente los números.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 28: Ficha de evaluación del juego “Salto de la soga”.

Fuente: Autora.

2.3.9.6. Juego: Pishi, pishi gallo

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Desarrollar la ejecución de la pieza digital a través del juego (pishi, pishi gallo) para lograr el desarrollo de la motricidad fina, incrementar la concentración, mejorar la expresión oral y cumplir reglas establecidas.	Cognitiva: Atención Social: Interacción Autonomía, Reglas Lenguaje: Articulación Motriz: M. Fina	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. Conceptual: Pinza digital Actitudinal: Respeto hacia sus compañeros.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realiza la pinza digital correctamente.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 29: Ficha de evaluación del juego “Pishi, pishi gallo”.

Fuente: Autora.

2.3.9.7. Juego: Ollitas

Objetivo de clase	Área	Destreza		
<p>Asumir e interpretar roles durante la actividad lúdica para el desarrollo de la creatividad, imaginación, atención, lenguaje y motricidad gruesa simultáneamente</p>	<p>Cognitiva: Creatividad Imaginación, Atención Social: Interacción Lenguaje: Comprensión Expresión Motriz: M. Gruesa</p>	<p>Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. Conceptual: Colores, Figuras geométricas, Números Procedimental: Imaginar, Discriminar. Actitudinal: Socialización con los demás.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Demuestra creatividad.</i> • <i>Sigue las indicaciones del juego.</i> • <i>Discrimina los colores.</i> • <i>Discrimina las figuras geométricas.</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Cuenta correctamente.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> 		L	VL	NL
<p>Criterios de Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 30: Ficha de evaluación del juego “Ollitas”.
Fuente: Autora.

2.3.9.8. Juego: La semana

Objetivo de clase	Área	Destreza		
<p>Conocer los días de la semana a través del juego para favorecer el desarrollo de la memoria, atención, razonamiento y lograr una buena coordinación motriz, con el cumplimiento de reglas y normas.</p>	<p>Cognitiva: Memoria Atención , Razonamiento Social: Autonomía Reglas Motriz: M. Gruesa</p>	<p>Realizar actividades de coordinación visomotriz. Conceptual: Días de la semana, Medios de transporte. Procedimental: Identificar, Reconocer. Actitudinal: Respeta el turno de los compañeros.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Coordinación óculo manual.</i> • <i>Salta en un solo pie.</i> • <i>Sigue las instrucciones del juego.</i> • <i>Respeta las reglas.</i> • <i>Conoce los días de la semana.</i> • <i>Conoce y diferencia los medios de transporte.</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> 		L	VL	NL
<p>Criterios de Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 31: Ficha de evaluación del juego “La semana”.
Fuente: Autora.

2.3.9.9. Juego: El gato

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Reconocer los colores y números del círculo del 1-10 a través del juego (gato) para el desarrollo de la atención, memoria, razonamiento, motricidad gruesa y el cumplimiento de reglas.	Cognitiva: Memoria Atención Razonamiento Social: Autonomía Reglas Motriz: M. Gruesa	Realizar actividades de coordinación visomotriz. Conceptual: Números, Colores Procedimental: Identificar, Reconocer. Actitudinal: Respeto a las reglas del juego.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Coordinación óculo manual.</i> • <i>Salta en un solo pie.</i> • <i>Discrimina los colores.</i> • <i>Conoce y diferencia los números del círculo (1-10.)</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Sigue las instrucciones del juego.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 32: Ficha de evaluación del juego “El gato”.

Fuente: Autora.

2.3.9.10. Juego: El avioncito

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Identificar los números del círculo del 1-10 a través de ejercicios motores y la actividad lúdica (juego el avioncito) para desarrollar la memoria, el razonamiento y el mejoramiento de la atención y autorregular su comportamiento mediante el cumplimiento de reglas.	Cognitiva: Memoria Atención Razonamiento Social: Autonomía Reglas Motriz: M. Gruesa	Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Conceptual: Números, Figuras geométricas, Noción de tamaño, Colores. Procedimental: Identificar, Discriminar. Actitudinal: Autorregulación del comportamiento.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Salta en un solo pie.</i> • <i>Respetar las reglas del juego.</i> • <i>Conoce los números.</i> • <i>Identifica el tamaño mediano.</i> • <i>Reconoce las figuras geométricas.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> • <i>Memoriza la secuencia del juego.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 33: Ficha de evaluación del juego “El avioncito”.

Fuente: Autora.

2.3.9.11. Juego: Cogiditas

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego para favorecer el desarrollo de la atención y la interacción social.	Cognitiva: Atención Social: Interacción Motriz: M. Gruesa	Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales. Conceptual: Nociones de distancia: cerca-lejos, Direcciones: izquierda y derecha. Procedimental: Reconocer Actitudinal: Demostración del valor de la amistad		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Mantiene la atención.</i> • <i>Respeto a sus compañeros.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Corre a diferentes direcciones.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 34: Ficha de evaluación del juego “Cogiditas”.

Fuente: Autora.

2.3.9.12. Juego: Esconditas

Objetivo de clase	Área	Destreza		
<p>Contar los números del círculo del 1 al 20 a través de la actividad lúdica (juego de esconditas) para mejorar el autocontrol de movimientos corporales, atención, desarrollar su imaginación y autorregular su comportamiento a través del cumplimiento de normas.</p>	<p>Cognitiva: Atención Imaginación Social: Autonomía, Reglas. Motriz M. Gruesa.</p>	<p>Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones. Conceptual: Noción de tamaño. Procedimental: Discriminar. Actitudinal: Respeto a las diferencias culturales.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta correctamente los números del círculo del 1 al 20. • Permanece quieto por pequeños lapsos del tiempo. • Es creativo en encontrar lugares para esconderse. • Reconoce correctamente los tamaños de estatura de sí mismo y de sus compañeros. • Cumple las reglas del juego. 		L	VL	NL
<p>Criterios de Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 35: Ficha de evaluación del juego “Esconditas”.

Fuente: Autora.

2.3.9.13. Juego: Lirón lirón

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Desarrollar la fuerza motriz, equilibrio y coordinación a través de la actividad lúdica (juego lirón lirón) para el fortalecimiento de la memoria, imaginación, desarrollo del lenguaje y fomentar una buena interacción social.	Cognitiva: Atención Memoria Imaginación Social: Interacción Lenguaje: Articulación Expresión Comprensión Motriz: M. Gruesa	Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas. Conceptual: Profesiones u oficios. Procedimental: Identificar Actitudinal: Seguimiento de reglas y normas establecidas.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sigue las indicaciones del juego.</i> • <i>Conoce e Identifica las profesiones.</i> • <i>Canta la canción.</i> • <i>Demuestra fuerza motriz.</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Respeto a sus compañeros.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 36: Ficha de evaluación del juego “Lirón, lirón”.

Fuente: Autora.

2.3.9.14. Juego: El trompo

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Fortalecer el ejercicio de los dedos índice y pulgar para el buen agarre de la pinza digital, a través de la actividad lúdica (juego el trompo), para el desarrollo de la atención y motivar una buena interacción y respetar a los demás.	Cognitiva: Atención Social: Reglas, Interacción Motriz: M. Fina	Realizar actividades de coordinación visomotriz. Conceptual: Figuras geométricas. Actitudinal: Fomentar el valor de la amistad.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utiliza correctamente la pinza.</i> • <i>Sigue las instrucciones.</i> • <i>Reconoce las figuras geométricas.</i> • <i>Demuestra imaginación al realizar el juego.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 37: Ficha de evaluación del juego “El trompo”.

Fuente: Autora.

2.3.9.15. Juego: Bolitas

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Ejercitar movimientos de los dedos índice – pulgar a través de ejercicios motores y la actividad lúdica para el desarrollo de la imaginación, atención, motricidad fina.	Cognitiva: Atención Imaginación Social: Reglas, Motriz: M. Fina	Utilizar la pinza digital para coger lápices, pinceles y diversos tipos de materiales. Conceptual: Noción de tamaño, Figuras geométricas, Números, Colores Procedimental: -Identificar		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utiliza correctamente la pinza digital.</i> • <i>Coordinación motriz.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Conoce e identifica las figuras geométricas.</i> • <i>Respeto el turno.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 38: Ficha de evaluación del juego “Bolitas”.
Fuente: Autora.

2.3.9.16. Juego: Juego de las sillas

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Desarrollar la percepción auditiva y coordinación motriz a través de la actividad lúdica (juego de las sillas) para potenciar la imaginación, atención y desarrollar el lenguaje por medio del cumplimiento de reglas y normas.	Cognitiva: Atención Imaginación Social: Reglas, Interacción Lenguaje: Comprensión Motriz: M. Gruesa	Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas. Conceptual: Nociones de velocidad: rápido y lento. Procedimental: Discriminar, Escuchar, Organizar. Actitudinal: Respeto a las reglas del juego.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Se mueve al ritmo de la música.</i> • <i>Mantiene la atención.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Demuestra imaginación al moverse al ritmo de la música.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Percepción Auditiva.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 39: Ficha de evaluación del juego “Juego de sillas”.

Fuente: Autora.

2.3.9.17. Juego: Ensacados

Objetivo de clase	Área	Destreza		
<p>Mejorar el equilibrio y habilidades de motricidad gruesa, a través del proceso lúdico (juego los ensacados) para el desarrollo de la atención, autonomía, favorecer el cumplimiento de reglas y fomentar el valor del respeto y la amistad.</p>	<p>Cognición: Atención Social: Autonomía Motriz: M. Gruesa</p>	<p>Saltar con dos pies obstáculos pequeños y saltar en un pie. Conceptual: -Figuras geométricas Procedimental: -Identificar Actitudinal: Buena relación con los demás.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Salta con dos pies.</i> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Sigue las órdenes.</i> • <i>Colabora durante el juego.</i> • <i>Respeto a sus compañeros.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> 		L	VL	NL
<p>Criterios de Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 40: Ficha de evaluación del juego “Ensacados”.

Fuente: Autora.

2.3.9.18. Juego: El elástico

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Saltar en dos pies e incrementar el equilibrio, a través de la actividad lúdica y ejercicios motores (juego el elástico) para lograr una mejor coordinación motriz, desarrollar la atención y memoria y potenciar el cumplimiento de reglas.	Cognición: Creatividad Memoria Social: Autonomía Reglas Motriz: M. Gruesa	Saltar con dos pies obstáculos pequeños y saltar en un pie. Conceptual: Números Procedimental: Asociar Actitudinal: Respeto a las prácticas tradicionales.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mantiene el equilibrio.</i> • <i>Salta con dos pies.</i> • <i>Recuerda los pasos a seguir.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Asocia cada brinco con el número correspondiente.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 41: Ficha de evaluación del juego “El elástico”.

Fuente: Autora.

2.3.9.19. Juego: Estatuas

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Potenciar la capacidad de percepción auditiva y autocontrol de movimientos a través de la actividad lúdica (juego las estatuas) para el desarrollo de la atención, seguimiento de reglas y mejorar la comprensión.	Cognición: Atención Social: Reglas Lenguaje: Comprensión Motriz: M. Gruesa	Realizar ejercicios de equilibrio estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y algunos gestos de la cara incrementando el lapso de tiempo. Procedimental: Discriminar, Escuchar. Actitudinal: Regulación del comportamiento.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Baila al ritmo de la música.</i> • <i>Sigue las instrucciones.</i> • <i>Percepción auditiva.</i> • <i>Socialización con sus compañeros.</i> • <i>Autocontrol de movimientos.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 42: Ficha de evaluación del juego “Estatuas”.
Fuente: Autora.

2.3.9.20. Juego: Manitos

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Lograr la coordinación óculo manual a través del juego (manitos) para el fortalecimiento de la atención, motricidad gruesa y favorecer una buena relación con sus pares.	Cognición: Atención Social: Autonomía Interacción Motriz: M. Gruesa	Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados. Conceptual: Noción de distancia: cerca-lejos, Noción de tamaño: grande, mediano y pequeño Procedimental: Discriminar, Identificar. Actitudinal: Buena relación con sus pares.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Coordinación óculo manual.</i> • <i>Conoce la noción de tamaño.</i> • <i>Conoce las nociones de distancia.</i> • <i>Demuestra fuerza motriz.</i> • <i>Socializa con sus compañeros.</i> • <i>Mantiene la atención durante el juego.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 43: Ficha de evaluación del juego “Manitos”.

Fuente: Autora.

2.3.9.21. Juego: El Baile del palo

Objetivo de clase	Área	Destreza		
Mantener el equilibrio en diferentes posiciones del cuerpo a través de la actividad lúdica (juego el baile del palo) para desarrollar la atención, creatividad e imaginación y potenciar la interacción social con los demás juntamente con el cumplimiento de reglas y normas.	Cognición: Atención Creatividad Social: Reglas Motriz: M. Gruesa	Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y sus desplazamientos. Actitudinal: Buena relación con sus pares.		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mantengo el equilibrio.</i> • <i>Sigo las instrucciones.</i> • <i>Respeto las reglas.</i> • <i>Se mueve al ritmo de la música.</i> 		L	VL	NL
Criterios de Valoración <ul style="list-style-type: none"> - Logrado (L): Si el 90% del grupo lo logra. - Vías de logro (VL): Si el 50% del grupo lo logra. - No logrado (NL): Si menos del 50 % del grupo lo logra. 				

Tabla 44: Ficha de evaluación del juego “El baile del palo”.

Fuente: Autora.

CAPÍTULO 3.

ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DE RESULTADOS

INTRODUCCIÓN

Todo proceso tiene un principio y un fin, es así que en este capítulo se describirá los resultados de las evaluaciones finales e iniciales, de los instrumentos evaluativos Rueda del Desarrollo y Brunet Lezine, donde se describirá un porcentaje global de cada área, el mismo que englobará el porcentaje correspondiente a cada una de las edades evaluadas; 4 y 5 años. También se expondrá una comparación de los resultados de las evaluaciones iniciales y finales, donde se podrá evidenciar que la aplicación de la propuesta tuvo un alto índice de acogida, es decir se obtuvo un incremento en el desarrollo de los niños. Por último se expondrán las conclusiones que nos indicaran cuales fueron los resultados obtenidos durante el desarrollo de la propuesta.

ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Evaluación final

Según Rodríguez, M. y Barcia, M. (2011), la evaluación sumativa o final “Es aquella que trata de valorar el grado de consecución obtenido por cada alumno respecto a los objetivos propuestos en un determinado proceso de enseñanza/aprendizaje.” En este sentido la evaluación final es un proceso clave dentro del ámbito educativo, ya que mediante este proceso se valora los aprendizajes y competencias adquiridas por los alumnos, y valorar si cada objetivo planteado en las planificaciones correspondientes se han cumplido, permitiendo de esta manera elaborar un análisis sobre los resultados obtenidos y establecer un proceso de refuerzo en caso que lo requieran.

Es así que luego de haber aplicado la propuesta “El juego tradicional y popular como estrategia metodológica para promover el desarrollo de los niños de 4-5 años”, se evaluó a 19 niños del nivel Inicial, con dos instrumentos “Rueda del Desarrollo” y “Brunet Lezine” en el periodo del año lectivo 2013-2014 en el mes de Junio, durante 20 días consecutivos. Cabe recalcar que la predisposición por parte de las autoridades de la Institución fue favorable para que la propuesta haya sido aplicada con éxito.

Después de haber aplicado los 2 instrumentos de evaluación se obtuvieron los siguientes resultados:

3.1.1. Rueda del desarrollo

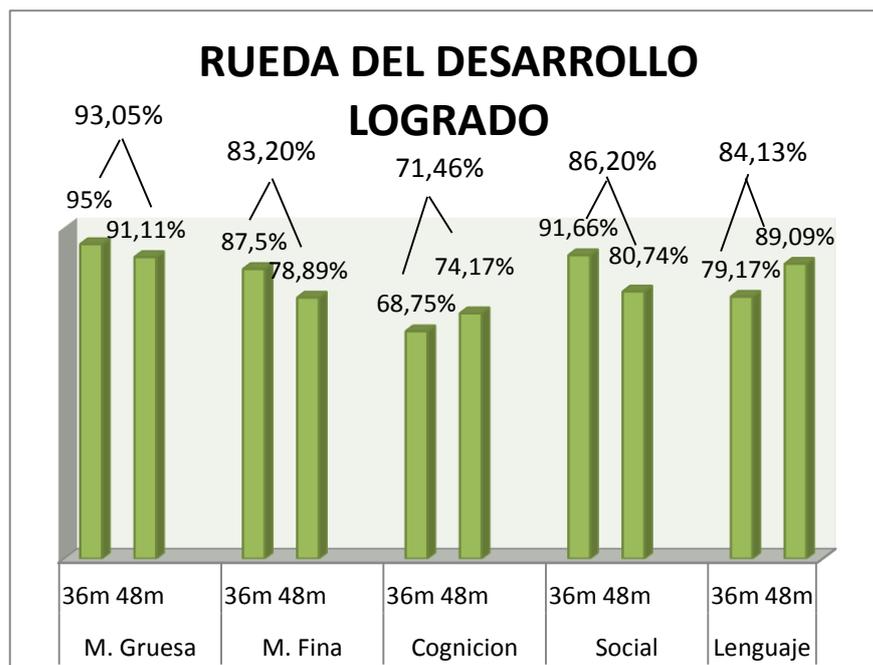


Figura 28: Resultados de la evaluación final de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

3.1.1.1. Análisis e Interpretación

A continuación se describe los resultados de cada una de las áreas del desarrollo con respecto a las dos edades evaluadas.

- Motricidad Gruesa: los resultados que se obtuvieron en esta área fue de un porcentaje del 93,05%, evidenciándose que la mayoría de los ítems correspondientes a esta área fueron logrados por parte de los 19 niños evaluados. Al respecto se manifiesta que el posible factor que favorece este resultado es el ambiente, ya que es una zona rural y es ahí en donde los niños ejercitan su cuerpo y practican toda clase de actividades relacionados a esta área.
- Motricidad fina: el porcentaje obtenido en esta área de acuerdo a las dos edades evaluadas es del 83,20% referidos al criterio de logrado.
- Perceptivo – cognitiva: de acuerdo al criterio de logrado se obtuvo el 71,46% con respecto a las dos edades evaluadas, lo que permite evidenciar que la mayoría de los ítems han sido cumplidos.

- Social: en esta área el resultado que se obtuvo fue del 86,20% refiriéndose al criterio de logrado.
- Lenguaje: el resultado obtenido de acuerdo a los dos edades evaluadas es de 84,13%, en relación al criterio de logrado

3.1.2. Brunet Lezine

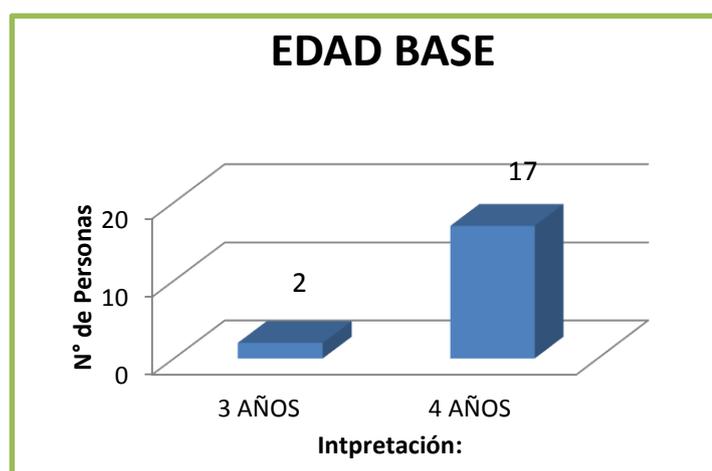


Figura 29: Edad base del instrumento Brunet Lezine en la evaluación final.
Fuente: Autora

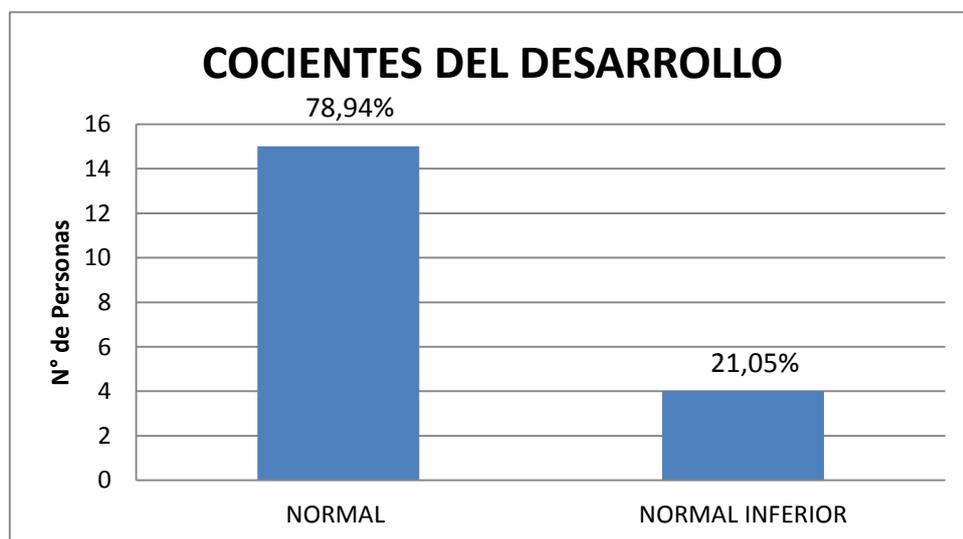


Figura 30: Cocientes de desarrollo en la evaluación inicial.
Fuente: Autora.

3.1.2.1. Análisis e Interpretación

De acuerdo con el instrumento de evaluación Brunet Lezine 19 niños fueron evaluados, por lo que 2 de ellos presentaron edad base en 36 meses y 17 niños en la edad de 48 meses.

En este sentido el 78,94% de la población evaluada presenta su cociente de desarrollo NORMAL, y el 21,05% en NORMAL INFERIOR.

3.2. Comparación de resultados

En lo referente a los resultados globales sobre las evaluaciones iniciales y finales del instrumento rueda del desarrollo utilizado en la propuesta, se procederá a la descripción de cada área evaluada.

Lo que corresponde al área de motricidad gruesa se obtuvo el siguiente resultado 91% (24 meses: 100%, 36 meses: 87%, 48 meses: 86%) en la evaluación inicial, mientras que en la evaluación final se obtuvo un 93,05% (36 meses: 95%, 48 meses: 91,11%), por lo que se evidencia un pequeño avance en el desarrollo correspondiente a esta área.

El área de motricidad fina nos muestra un porcentaje de 70,33% (24 meses: 80%, 36 meses: 77%, 48 meses: 54%) en la evaluación inicial y un 83,20% (36 meses: 87,5%, 48 meses: 78,89%) en la evaluación final.

El área perceptiva cognitivo dio un 23,66% (24 meses: 0%, 36 meses: 25%, 48 meses: 46%) en la evaluación inicial y un 71,46% en la evaluación final, de lo que se deduce que existe un avance significativo en esta área.

En el área social se vio un 81% (24 meses: 86% 36 meses: 82%, 48 meses: 75%) en la evaluación inicial, mientras que un 86,20% (36 meses: 91,66%, 48 meses: 80,74%) se obtuvo en la evaluación final, por lo se concluye que existe una mejoría en esta área.

Lo correspondiente al área de lenguaje se obtuvo un 65,66% (24 meses: 33%, 36 meses: 82%, 48 meses: 82%) en la evaluación inicial y un 84,13% (36 meses: 79,17%, 48 meses: 89,09%) en la evaluación final, por lo que se demuestra un progreso importante en lo que a esta área se refiere.

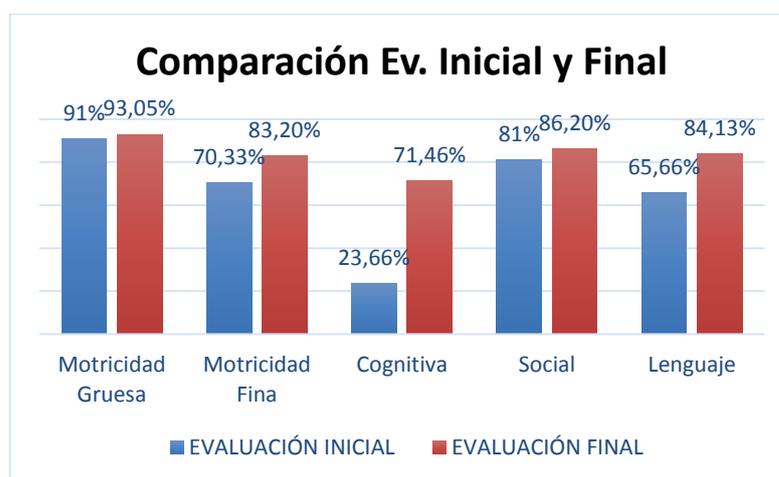


Figura 31: Comparación de resultados entre Evaluación Inicial y Final
Fuente: Autora.

EDAD BASE		
EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL
18 meses	1 niños	0 niños
24 meses	14 niños	4 niños
36 meses	4 niños	15 niños

Tabla 45: Comparación de la edad base de la rueda del desarrollo de los estudiantes de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez entre el año 2013-2014.
Fuente: Autora.

Con respecto al instrumento Brunet Lezine se demuestra que en la evaluación inicial realizada en el año 2013 el total de participantes fue de 19 niños, por lo que cuatro niños se encontraron en edad base de 30 meses y 15 niños se encontraron en edad base de 3 años. Durante la evaluación final se obtuvo que 2 niños se encuentran en una edad base de 3 años y 17 niños en edad de 4 años, cabe recalcar que en esta evaluación no se tuvo niños en edad base de 30 meses, debido a que factores como el aumento de la edad, la intervención de la maestra en el área cognitiva, y la aplicación de la propuesta favorecieron el avance en el desarrollo de los niños. En la evaluación inicial realizada se evidencia que el 21,05% de las personas evaluadas presentaron

su cociente de desarrollo en *normal Inferior*, el 73,68% en *fronterizo*, mientras que el 5,26% en coeficiente de desarrollo *leve*. Durante la evaluación final se obtuvo que el 78,94% presentan su coeficiente de desarrollo en normal y el 21,05% en normal inferior.

EDAD BASE		
<i>EVALUACIÓN INICIAL</i>		<i>EVALUACIÓN FINAL</i>
30 meses	4 niños	0 niños
3 años	15 niños	2 niños
4 años	0 niños	17 niños

Tabla 46: Comparación de la edad base inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez entre el año 2013-2014.

Fuente: Autora.

COCIENTES DE DESARROLLO		
<i>EVALUACIÓN INICIAL</i>		<i>EVALUACIÓN FINAL</i>
Normal	----	78,94%
Normal Inferior	21,05%	21,05%
Fronterizo	73,68%	----
Leve	5,26%	----

Tabla 47: Comparación de los cocientes de desarrollo inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Bayas Martínez entre el año 2013-2014.

Fuente: Autora.

3.3. Conclusiones

- Por los resultados obtenidos y analizados durante el desarrollo de la propuesta se puede evidenciar un avance en el desarrollo integral de los alumnos, siendo esta propuesta base fundamental y básica para ser incrementada dentro de un meso y micro currículo.
- La aplicación de Juegos Tradicionales y Populares a niños de 4 – 5 años de edad en nivel Inicial, es una metodología que ha dado buenos resultados, ya que se ha logrado evidenciar un incremento de las habilidades y destrezas en cada una de las áreas del desarrollo; Motricidad Fina, Motricidad Gruesa, Cognitiva, Social, Lenguaje, siendo esto confirmado mediante la comparación de resultados en evaluaciones iniciales y finales.
- Según los resultados de la evaluación final del instrumento rueda del desarrollo se evidencia que el área de motricidad gruesa es la que predomina en criterios logrados, con un porcentaje del 93,05%, concluyendo que el factor que favorece este resultado es el ambiente.
- En la evaluación final del instrumento rueda del desarrollo se obtuvo un promedio general de todas las áreas evaluadas del 83,61% en relación al criterio logrado, de esta manera se evidencia un avance significativo entre las dos evaluaciones.
- En la evaluación inicial del instrumento *brunet lezine*, se evidencia que el 21,05% de las personas evaluadas presentaron su cociente de desarrollo en *normal inferior*, el 73,68% en *fronterizo*, mientras que el 5,26% en coeficiente de desarrollo *leve*.
- En la evaluación final se concluye que el 78,94% presentan su coeficiente de desarrollo en *normal* y el 21,05% en *normal inferior*, por lo que se registra una diferencia a favor del uso de juegos tradicionales y populares.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El juego tradicional y popular como estrategia metodológica permitió lograr un desarrollo integral en los niños, ya que después de haber elaborado y aplicado la propuesta se procedió a evaluar a cada uno de los alumnos con dos instrumentos, rueda del desarrollo y brunet lezine, realizando de esta manera un análisis comparativo entre las evaluaciones iniciales efectuadas en el mes de noviembre del 2013 y finales efectuadas en el mes de junio del 2014.
- En lo referente al período de aplicación de la propuesta se concluye que el tiempo fue corto, pero sin embargo se logró aplicar los 21 juegos tradicionales y populares.
- El proceso de evaluación de los juegos tradicionales y populares aplicados se realizó bajo los criterios; logrado, vías de logro y no logrado, siendo cada uno de estos juegos evaluados inmediatamente después de su aplicación a nivel grupal.
- Los juegos tradicionales y populares que más aceptación tuvieron por parte de los niños fueron los relacionados al salto como; sogá, gato, semana, avioncito, entre otros.
- Los juegos tradicionales y populares diseñados fueron adaptados al mesocurrículo y a las destrezas microcurriculares que en ese momento estaban siendo ejecutadas por la maestra de aula.
- Cada una de las planificaciones de los juegos están relacionadas y basadas en el Referente de Educación Inicial 2013, lo cual permite que esta propuesta sea incorporada dentro del meso y micro currículo.
- Según los resultados obtenidos de las evaluaciones con los dos instrumentos rueda del desarrollo y brunet lezine se afirma que la propuesta basada en la aplicación de juegos tradicionales y populares en el ámbito educativo logró un desarrollo integral en los niños, mucho más en las áreas que estaban afectadas, cognitiva, lenguaje y social.

RECOMENDACIONES

- El tiempo para la aplicación de la propuesta debe ser amplio, por lo que se sugiere implementarla desde el inicio del año lectivo correspondiente, para obtener resultados exitosos.
- La propuesta planteada debería ser implementada dentro del meso y micro currículo con el fin de promover el desarrollo integral de los niños y rescatar la cultura y tradiciones de nuestro país.
- El docente deberá adaptar las actividades de los juegos, de acuerdo a las características e individualidades de los alumnos con quienes este trabajando.
- Disponer del material sugerido con anterioridad, para evitar posibles percances como; falta de tiempo, distracción de los niños, entre otros.
- Las indicaciones del proceso de los juegos deben ser claras y con un vocabulario de fácil entendimiento para los niños.
- Cada uno de los juegos tradicionales y populares deben ser evaluados inmediatamente después de su ejecución, para conocer el alcance de logro de los objetivos planificados, y por ende conocer también si las actividades realizadas en cada juego fueron aceptadas por los niños, caso contrario realizar los cambios respectivos para una futura aplicación de los mismos.
- Las autoridades de la institución deben promover la utilización de los juegos tradicionales y populares en todas las actividades sociales y culturales que constan en el calendario escolar anual, con la asistencia de maestros, niños/as y padres de familia.

**REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros

1. CAILLOIS, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. Barcelona, España: Ed. Seix Barral, S. A.
2. CANGIONI, P. (1977). *La fabuleuse histoire de la boxe*. Paris: Ed. Odil,
3. CASTILLO, M. (2000). *La perspectiva de la educación en el siglo que empieza II*. Cádiz, Servicio y Publicaciones U. De Cádiz.
4. COL, C. (1991): *Aprendizaje Escolar y contracción del conocimiento* (1ª ed.). Argentina: Centro Editor de América Latina.
5. FIERRO, A. (1996). *Manual de Psicología de la Personalidad*. Barcelona, España: Ed. Piado.
6. GARAIGORDOBIL, M. “El Juego como estrategia didáctica, Claves para la innovación educativa”, Editorial. Graó. Barcelona. 2008.
7. GUZMÁN, M. y GUTIÉRREZ, A (2003). *Desarrollo socioafectivo*. Colombia: Edic. ISBM. pág. 45-46.
8. HETZER, H. (1965). *El juego y los juguetes*. Buenos Aires, Kapeluz.
9. MANDELL, R. (1986). *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Ed. Bellaterra,
10. MUJINA, V. (1975): *Psicología de la edad Preescolar*, Madrid. Pablo del Río.
11. ORTEGA, R. (1999): *Jugar y Aprender*, Colección: Investigación y Enseñanza. Dáada Editorial. SL. 4 ed. Pág. 28.
12. ORTEGA. R (1999). *Crece y Aprender*. Curso de Psicología del desarrollo para los educadores. Madrid – España. Pág. 76.
13. ORTIZ. N. (2008). *Desarrollo y Crecimiento de la niñez: un enfoque integrado*. San Juan – Puerto Rico. Pág. 3
14. PIAGET, J. (1945). *Le jeu en la formation du symbole chez l’ enfant*. París, Delachaux et Niestlé.
15. PIAGET, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. La Habana, Cuba: Editorial Revolucionaria.
16. RODRIGUEZ, M. y BARCIA, M. (2011). *Didáctica y curriculum para el desarrollo profesional del docente*. Madrid: Editorial DYKINSON, SL.

17. ROMERO, V, y GÓMEZ, M. (2003). *Metodología del Juego*. Barcelona, España: Altamar pág. 137.
18. VENEGAS, F., GARCÍA, M., y VENEGAS, A. (2010). *El juego Infantil y su metodología*. Andalucía, España: IC Editorial. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10692724&p00=juego%20su%20importancia>.
19. ZAMBRANA, N. (2008). *Desarrollo y Crecimiento de la niñez: Un enfoque integrado*, Centro de investigaciones Educativas, Universidad de Puerto Rico, Ed. San Juan. Optimática.

Tesis y trabajos de investigación

1. GUALOTUÑA SIMBAÑA, P. (2011). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica en la escuela Juan Montalvo. Propuesta Alternativa*. (tesis de pregrado). Escuela Politécnica del Ejército. Sangolquí, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030895.pdf>
2. GUARTATANGA, D, y SANTACRUZ, C. *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio – afectivo*. (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador.
3. HERNÁNDEZ CAICEDO, M. (2006). *Desarrollo de las nociones básicas: esquema corporal, espacio – tiempo, por medio de una guía de juegos tradicionales dirigida a niños y niñas de 4-5 años* (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito, Ecuador. Recuperado de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/11431/1/33187_1.pdf
4. TORRES MINERVA, C, y TORRES PERDOMO, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (tesis de pregrado). Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.
5. VILLACÍS DÍAZ, M. y VILLO MAGALLAN, S. (2012). *Diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as de segundo año del centro de educación general básica Francisco Huerta Rendón del cantón Salinas*. (tesis de pregrado). Universidad Estatal Península de Santa Elena. La Libertad,

Ecuador. Recuperado de
<http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/111/1/Tesis%20Liga%20Villacis%20y%20Sady%20Villao.pdf>

Artículos

1. SAEZ, G., MONROY, A., (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. Buenos Aires, 15 (143), 4
2. TORRES, C. El juego una Estrategia Importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296. Universidad de los Andes. Venezuela. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Publicaciones electrónicas

1. RODRÍGUEZ FERRÓN, E. (2012). *Cerebros como esponjas*, Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2012/06/15/neurociencia/1339780209.html>

Otros documentos

1. Constitución de la República del Ecuador 2008.
2. Referente de Educación Inicial 2013.
3. SIDETUR EN LA COMUNIDAD. (1997). *Juegos Tradicionales de Venezuela*. Caracas. S. Autor.

ANEXOS

Anexo 1: Evaluaciones iniciales rueda del desarrollo y brunet lezine.

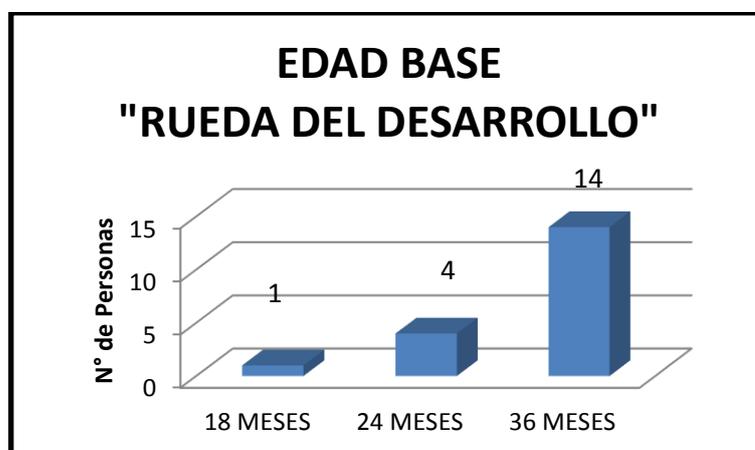


Figura 30: Edad base del instrumento rueda del desarrollo en la evaluación inicial.

Fuente: Autora.

Interpretación: Según el gráfico 14 niños presentaron edad base en 36 meses, 4 niños en 24 meses y un niño en 18 meses.

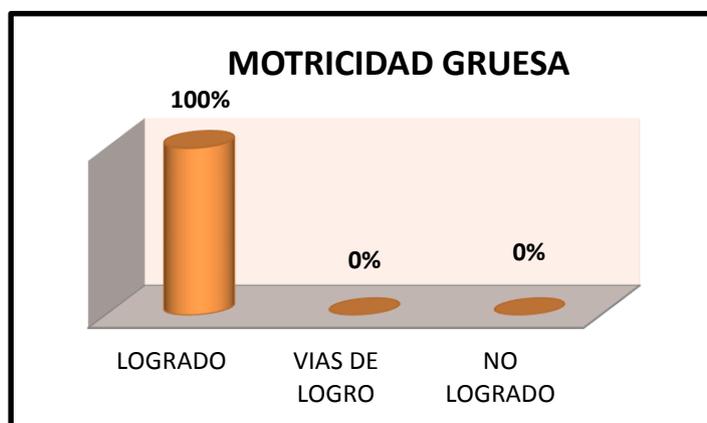


Figura 31: Área de motricidad gruesa bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.

Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de Motricidad Gruesa el 100% de los ítems correspondientes a esta área se han logrado.

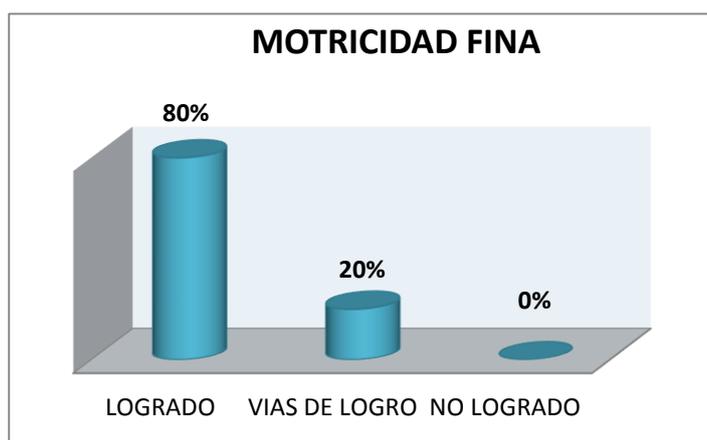


Figura 32: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.

Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de motricidad fina el 80% de los ítems correspondientes al área de Motricidad Fina fueron LOGRADOS, y el 20% se encuentran en VÍAS DE LOGRO.

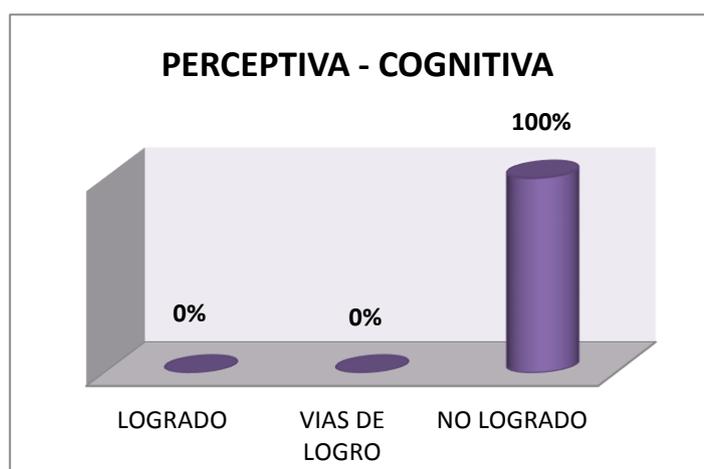


Figura 33: Área perceptivo-cognitivo bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.

Fuente: Autora.

Interpretación: Según el cuadro se manifiesta que el 100% de los ítems correspondientes al área Perceptivo - Cognitiva fueron NO LOGRADOS.

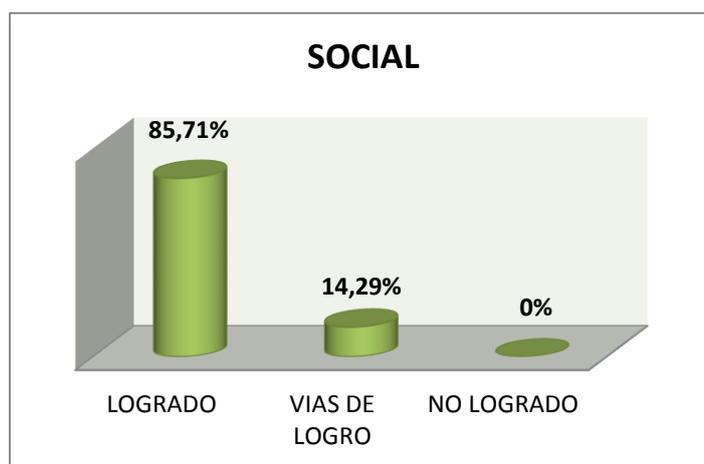


Figura 34: Área social bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: El 85,71% de los ítems correspondientes al área Social se han LOGRADO y el 14,29% de los ítems se encuentran en VIAS DE LOGRO.

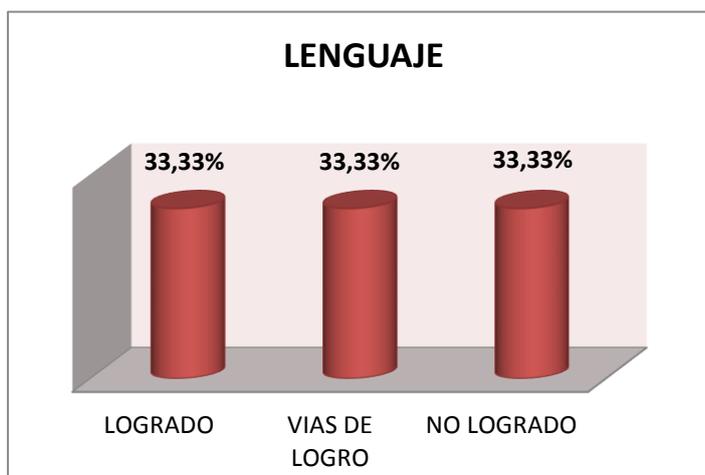


Figura 35: Área de lenguaje bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_24 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: El 33,33% de los ítems correspondientes al área de Lenguaje se han LOGRADO; el 33,33% se encuentran en VIAS DE LOGRO, Y EL 33,33% de los ítems se encuentran en NO LOGRADO.

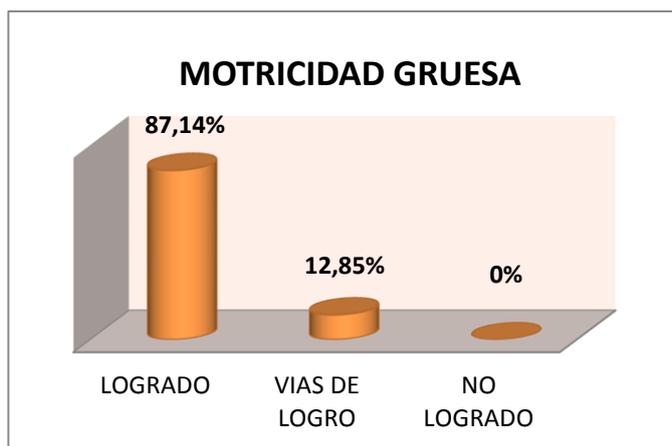


Figura 36: Área de motricidad gruesa bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de Motricidad Gruesa el 87,14% de la población lograron los ítems correspondientes a esta área, y el 12,85% se encuentran en vías de logro.

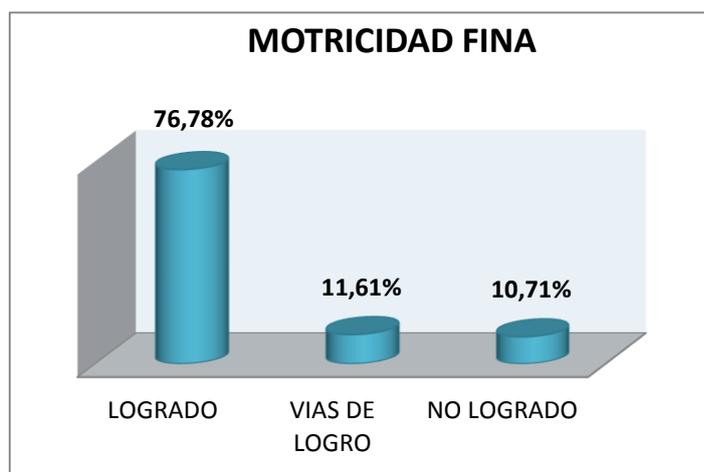


Figura 37: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de Motricidad Fina el 76,78% de la población Lograron los ítems correspondientes a esta área, el 11,61% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 10,71% se encuentran en NO LOGRADO.

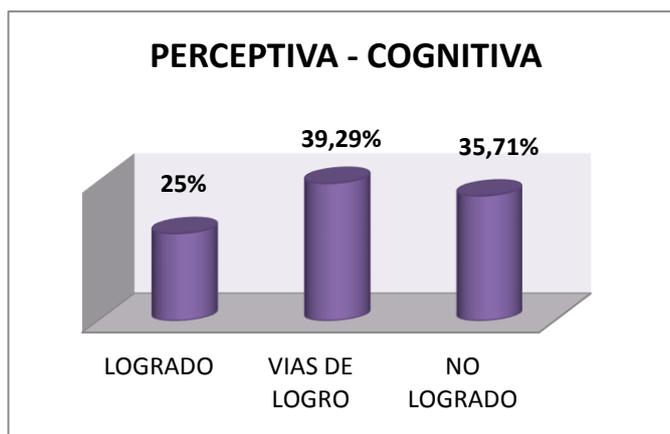


Figura 38: Área perceptivo-cognitivo bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área Perceptivo Cognitiva el 25% de la población han LOGRADO los ítems correspondientes a esta área, el 39,29% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 35,71% en NO LOGRADO.



Figura 39: Área social bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área Social el 81,75% han LOGRADO los ítems correspondientes a esta área, y el 17,46% se encuentran en VIAS DE LOGRO.

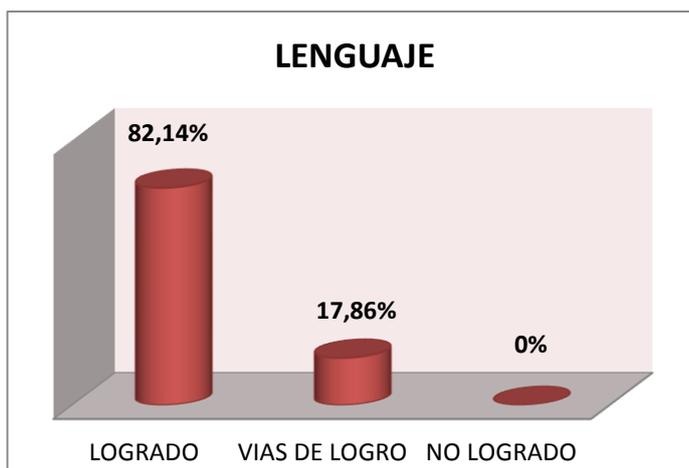


Figura 40: Área de lenguaje bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de lenguaje el 82,14% de la población lograron los ítems correspondientes a esta área, y el 17,86% se encuentran en VIAS DE LOGRO.

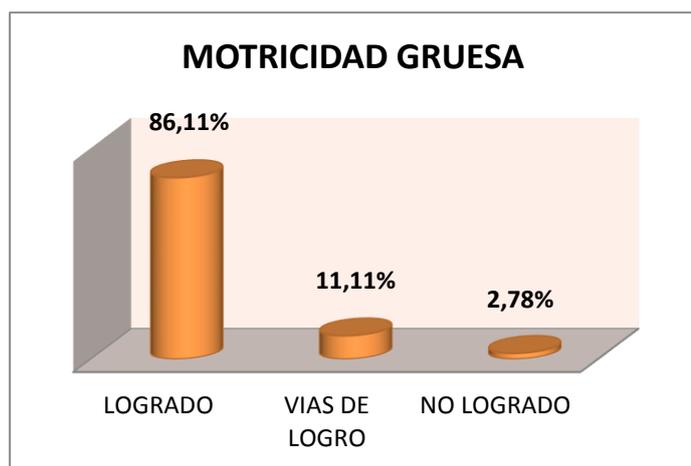


Figura 41: Área de motricidad gruesa bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de Motricidad Gruesa el 86,11% de la población lograron los ítems correspondientes a esta área, el 11,11% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 2,78% NO LOGRARON.

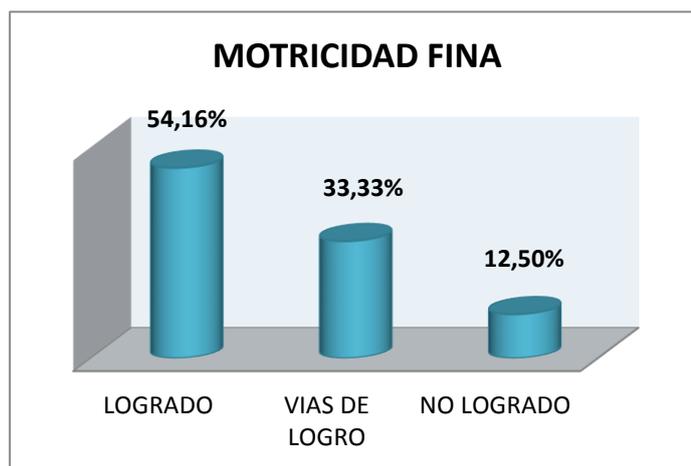


Figura 42: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.

Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de Motricidad Fina el 54,16% de la población Lograron los ítems correspondientes a esta área, el 33,33% se encuentran en VIAS DE LOGRO y el 12,5% se encuentran en NO LOGRADO.

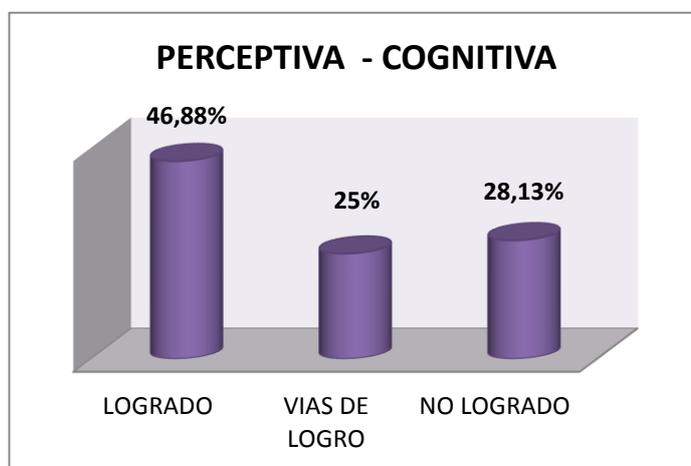


Figura 43: Área perspeptiva-cognitiva bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.

Fuente: Autora.

Interpretación: En el área Perceptivo – Cognitivo el 46,88% de la población lograron los ítems correspondientes a esta área, el 25% se encuentra en VIAS DE LOGRO, Y EL 28,13% en NO LOGRADO.



Figura 44: Área social bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área Social el 75% de la población lograron los ítems correspondientes a esta área, el 8,33% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 16,67% en NO LOGRADO.

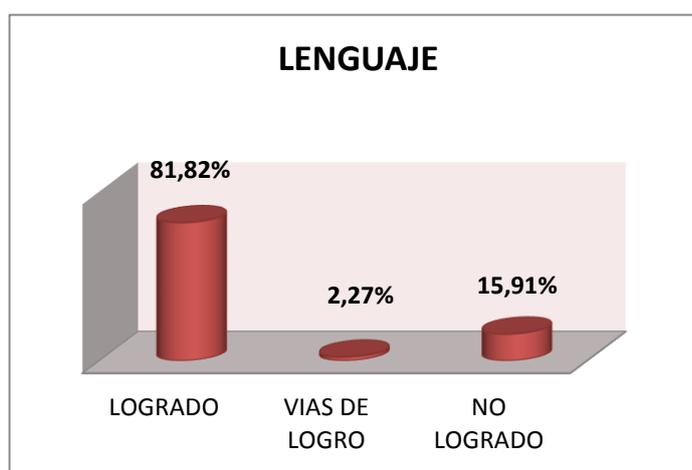


Figura 45: Área de motricidad fina bajo los criterios logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación del cuadro: En el área de Lenguaje el 81,82% de la población LOGRARON los ítems correspondientes a esta área, el 2,27% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 15,91% se encuentran en NO LOGRADO

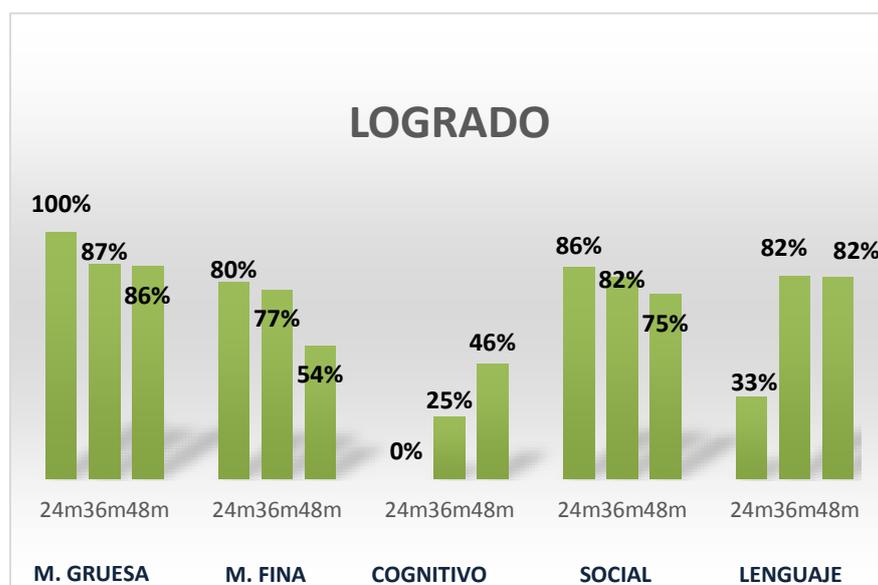


Figura 46: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

Interpretación del cuadro: del cuadro anterior se deduce que las áreas que obtuvieron un porcentaje alto de acuerdo al criterio de logrado en las tres edades evaluadas (24m, 36m, 48m) son la motricidad gruesa con un porcentaje del 100% (24 meses), 87% (36 meses), 86% (48 meses), continúa el área de motricidad fina con el 80% (24 meses), 77% (36 meses), 54% (48 meses), finalmente el área social con el 86% (24 meses), 82% (36 meses), 75% (48 meses).

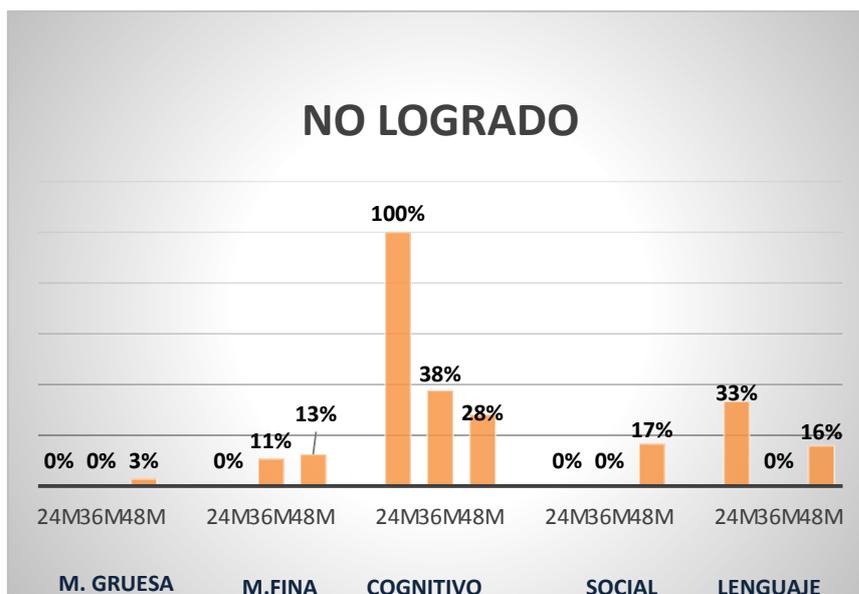


Figura 47: Resultados de la evaluación inicial de todas las áreas según el criterio no logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

Interpretación del cuadro: del cuadro anterior se deduce que las áreas que obtuvieron un porcentaje bajo de acuerdo al criterio de no logrado en las tres edades evaluadas (24m, 36m, 48m) son el área cognitiva con un porcentaje del 100% (24 meses), 38% (36 meses), 28% (48 meses), y finalmente el área de lenguaje con el 33% (24 meses), 0% (36 meses), 16% (48 meses).

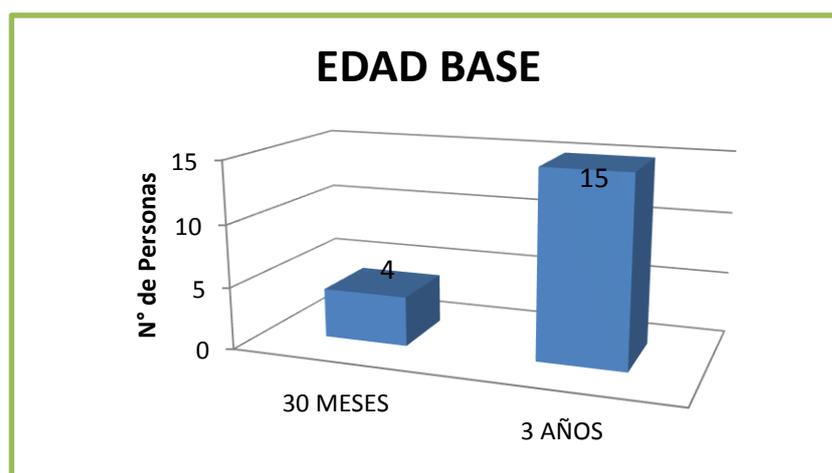


Figura 48: Edad base del instrumento brunet lezine en la evaluación inicial.

Fuente: Autora.

Interpretación: Según el gráfico 15 niños presentaron edad base en 3 años y 4 niños en 30 meses.

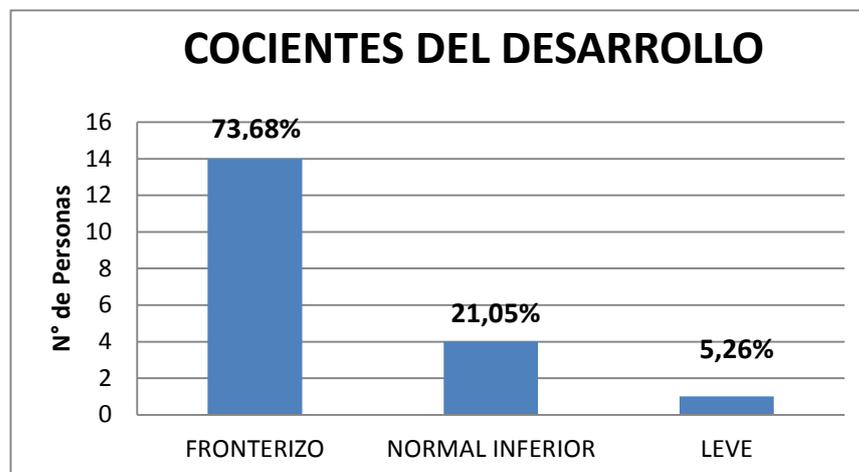


Figura 49: Cocientes de desarrollo en la evaluación inicial.
Fuente: Autora.

Interpretación: Según el cuadro se manifiesta que el 73,68% de la población evaluada tiene su cociente de desarrollo FRONTERIZO, el 21,05% NORMA INFERIOR, y el 5,26% tiene su coeficiente de desarrollo LEVE.

Anexo 2: Encuesta.

Lea atentamente cada una de las preguntas, y responda con honestidad.

1. ¿Qué tipo de juegos jugaba usted cuando era niño?

2. ¿Jugaba a algún juego de saltos? Si es así ¿Podría decir que juegos eran?

3. ¿Jugaba a juegos de pelota? Si es así ¿Podría decir que juegos eran?

4. ¿Jugaba a juegos tradicionales? ¿Qué juegos eran?

5. ¿Cantaba alguna canción tradicional mientras jugaba algún juego? ¿Qué canciones eran?

6. ¿Cree Ud. que el juego tradicional favorecería el aprendizaje de los niños?

*Agradezco su colaboración y el tiempo brindado
para concluir con la encuesta*

Anexo 3: Resultados de la encuesta.

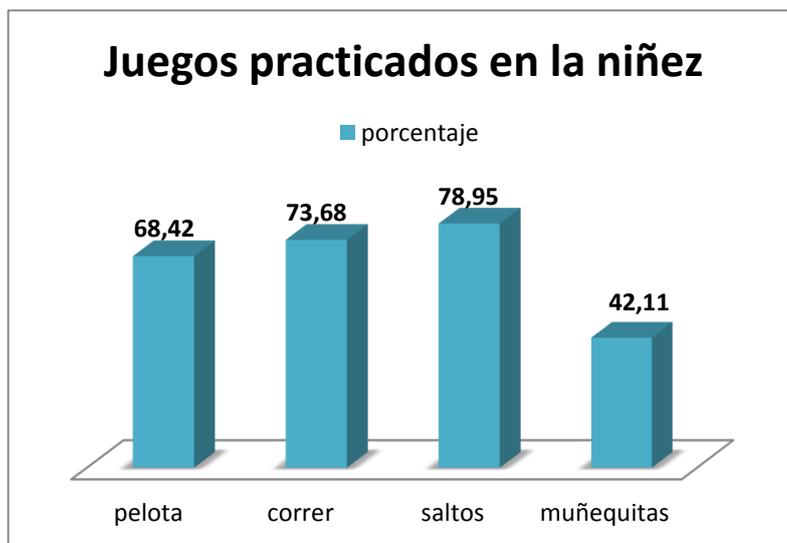


Figura 50: Juegos practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio Bayas Martínez Chordeleg - 2014.

Fuente: Autora.

Interpretación: del grafico anterior se deduce que el juego que más se ha practicado en la niñez por parte de los encuestados fue, los saltos en un 78,95%, y el juego menos practicado fue el de las muñequitas con un 42,11%. Cabe recalcar que uno de los factores influyentes para que el juego muñequitas tuviera un porcentaje bajo fue el poco acceso que tuvieron a este tipo de juguetes.

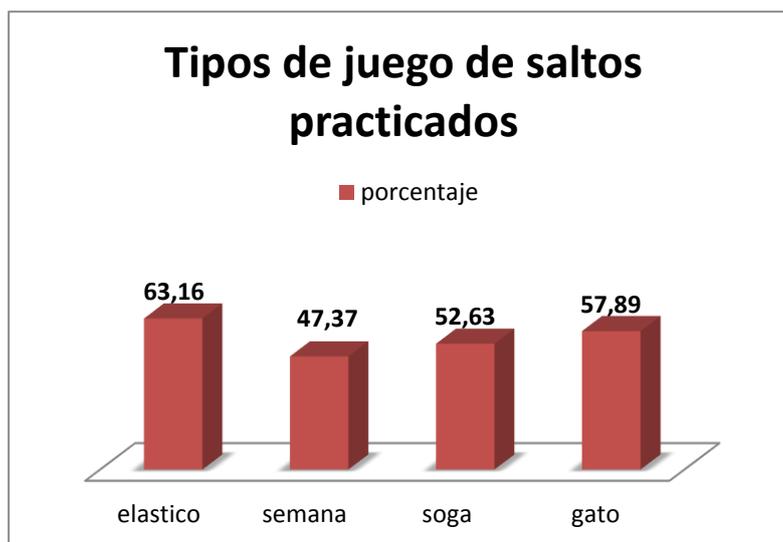


Figura 51: Tipo de juegos de salto practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.

Fuente: Autora.

Interpretación: del total de encuestados el 100% afirmaron haber practicado algún juego de saltos en su niñez. El juego más practicado fue el elástico con un 63,16%, el juego menos practicado fue la semana con un 47,37%.

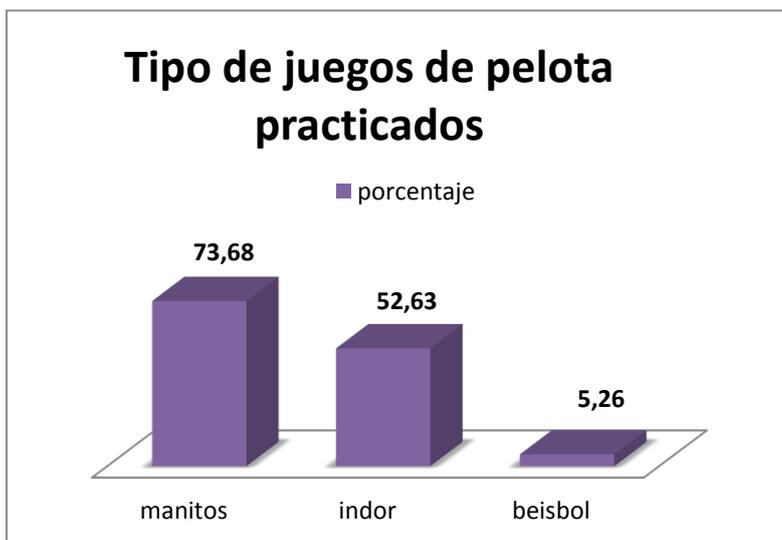


Figura 52: Tipo de juegos de pelota practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.
Fuente: Autora.

Interpretación: respecto a los juegos de pelota que los encuestados practicaban, el que mayor porcentaje obtuvo fue el “manitos” con un 73,68%, y el menos practicado es el “beisbol” con un 5,26%.



Figura 53: Tipo de juegos tradicionales practicados en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.
Fuente: Autora.

Interpretación: en relación a los juegos tradicionales las personas encuestadas afirmaron el haber practicado algún juego tradicional. Los juegos más practicados fueron “bolitas” y “trompo” con un 68,42%, y el menos practicado fue “la sogá” con un 21,05%.

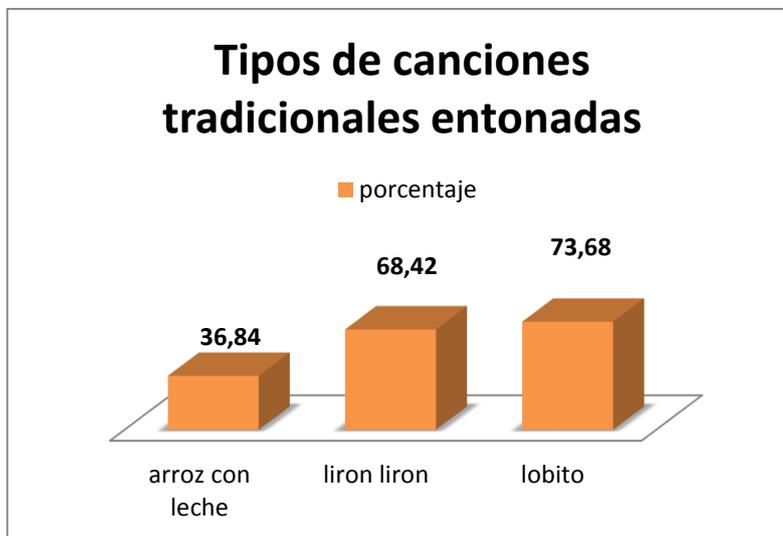


Figura 54: Tipo de canciones tradicionales en tonadas en la niñez según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio bayas Martínez Chordeleg - 2014.

Fuente: Autora.

Interpretación: según el gráfico anterior se evidencia que todos los encuestados han entonado una canción tradicional mientras jugaba. La canción que más han entonado fue “lobito” con un 73,68%, y el “arroz con leche” con un 36,84%.

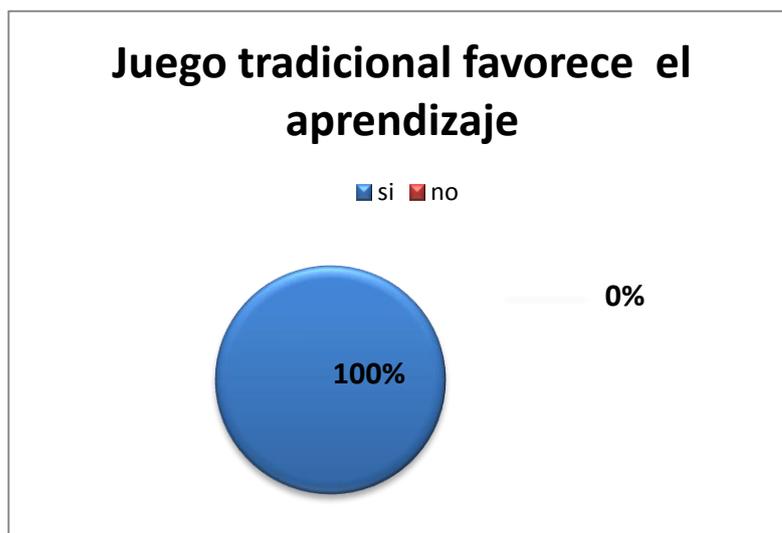


Figura 55: Resultados si el juego tradicional favorece el aprendizaje según la encuesta realizada a padres de familia de la Unidad Aurelio Bayas Martínez Chordeleg-2014.

Fuente: Autora.

Interpretación: Según el gráfico el 100% de los encuestados manifiesta que el juego tradicional si favorece en el aprendizaje de los niños.

Anexo 4: Planificaciones, trabalenguas.

- **Nombre:** Trabalenguas “Pablito clavó un clavito” Saltos. F (p43).
- **Descripción:** Pablito clavó un clavito. El clavito fue clavado por Pablito.

Anexo 5: Planificaciones, dinámica el calentamiento.

- **Nombre:** El calentamiento
- **Descripción y Procedimiento:** Todos los niños deben formar un círculo y + realizar las mímicas que la siguiente canción indica: “Este es el juego del calentamiento, vamos a seguir la orden del sargento. Jinetes a la carga; una mano arriba, la otra mano, una pierna arriba, la otra, cabeza atrás y todo el cuerpo”. Se repite la dinámica las veces que los niños deseen.

Anexo 6: Planificaciones, canción el cuerpo humano.

- **Nombre:** Canción el cuerpo humano Saltos. F (p35)
- **Descripción:** La cabeza arriba está y se usa al pensar, ojos boca y nariz para ver y respirar. Más abajo el corazón que hace poro pon pon, el ombligo esta después y por último los pies.

Anexo 7: Planificaciones, dinámica de tén Marín.

- **Nombre:** De tén marín
- **Descripción y Procedimiento:** Dinámica utilizada para elegir el turno de cada uno de los participantes al momento del juego, se lo realiza señalando con el dedo índice a cada participante mientras se entona la siguiente canción: “De tén marín de don pingue cucaramacara que ella fue, yo no fui fue tete pégala pégala que ella fue”.

Anexo 8: Planificaciones, dinámica veo veo.

- **Nombre:** Veo veo
- **Descripción y Procedimiento:** Una persona comienza el juego diciendo la siguiente frase: “Veo veo, una cosita de color rojo ¿Qué será?”, mientras que los demás participantes observan a su alrededor y responden, nombrando cual es el objeto del color asignado. El color del objeto varía hasta que todos los participantes hayan realizado la actividad.

Anexo 9: Planificaciones, canción los días de la semana.

- **Nombre:** Los días de la semana
- **Descripción y Procedimiento:** Se entona la siguiente canción: “Los días de la semana, los días de la semana son 7; lunes, martes, miércoles, jueves, viernes...sábado y domingo hay que descansar, sábado y domingo hay que descansar” (bis).

Anexo 10: Planificaciones, rima las horas.

- **Nombre:** Rima “Las horas” Saltos. F (p30)
- **Descripción:** A la una sale la luna, a las dos suena el reloj, a las tres viene el Andrés, a las cuatro salta el gato, a las cinco corre Jacinto, a las seis juega Moisés, a las siete el diablo se mete, a las ocho come tu bizcocho, a las nueve nadie se mueve, a las diez pasa el ciempiés.

Anexo 11: Planificaciones, dinámica mambrú se fue a la guerra.

- **Nombre:** Mambrú se fue a la guerra Saltos. F (p39)
- **Descripción y Procedimiento:** Realizar la dinámica marchando al son de la canción: “Mambrú se fue a la guerra, chibirín chibirín chi chin. Mambrú se fue a la guerra no sé cuando vendrá, ajajá ajajá, no sé cuando vendrá. Vendrá para la pascua, chibirín chibirín chi chin, vendrá para la pascua o para trinidad, ajajá ajajá, o para trinidad. La trinidad se pasa, chibirín chibirín chi chin, la Trinidad se pasa, Mambrú no vuelve más, ajajá ajajá, mambrú no vuelve más”

Anexo 12: Planificaciones, rima don pinocho.

- **Nombre:** Rima don pinocho Saltos. F (p37)

Descripción: A la vuelta de mi casa me encontré con don pinocho y me dijo que contara hasta el ocho; Pin...uno, pin...dos, pin...tres, pin...cuatro, pin...cinco, pin...seis, pin...siete, pinOCHO.

Anexo 13: Planificaciones, dinámica matantirun tirun lan.

- **Nombre:** Matantirun tirun lan Saltos. F (p47)
- **Descripción y Procedimiento:** Un grupo de niños se coloca a un costado y solo un niño inicia el canto dirigiéndose al grupo, cuando se elige a la niña y se ha acertado en cuanto al oficio se hace un círculo con todos los niños y con la niña elegida en la mitad para que baile al son de la canción. Y así esta niña formará parte del otro grupo que va conformándose.

NIÑO: Buenos días su señoría matantirun-tirun-lan

GRUPO: Que deseaba su señoría matantirun-tirun-lan

NIÑO: A una de sus hijitas matantirun-tirun-lan

GRUPO: A cuál de ellas desearía matantirun-tirun-lan

NIÑO: A la niña (nombre de la niña) matantirun-tirun-lan

GRUPO: en que oficio le pondría matantirun-tirun-lan

NIÑO: en oficio de (escoger un oficio) matantirun-tirun-lan

GRUPO: Ese oficio si (o no) le gusta matantirun-tirun-lan

TODOS: Pues haremos la fiesta entera con la niña en la mitad.

Anexo 14: Planificaciones, canción un pollito lindo.

- **Nombre:** Un pollito lindo
- **Descripción y Procedimiento:** Cantar la siguiente canción realizando la pinza digital (dedo índice y pulgar). “Un pollito lindo en su cascarón duerme sabrosito sobre su colchón, se toma su yema en su biberón, con gusto a leche con gusto a bombón. Le crece el piquito quiere picotear, le crecen las alas ya quiere volar. Le crecen las fuerzas rompe el cascarón, un pollito lindo a nacido hoy”.

Anexo 15: Planificaciones, juego la culebrita.

- **Nombre:** Culebrita
- **Descripción y Procedimiento:** Dos niños deben coger un extremo de la soga y moverla suavemente de izquierda a derecha sobre el suelo, mientras que los demás niños saltan de un lado a otro de la cuerda sin rozarla.

Anexo 16: Planificaciones, canción los pollitos dicen.

- **Nombre:** Los pollitos dicen
- **Descripción:** La canción es la siguiente: “Los pollitos dicen pio pio pio cuando tienen hambre, cuando tienen frío la gallina busca el maíz y el trigo les da la comida y les presta abrigo, bajo sus dos alas acurrucaditos duermen los pollitos hasta el otro día”

Anexo 17: Evaluaciones finales rueda del desarrollo y brunet lezine.

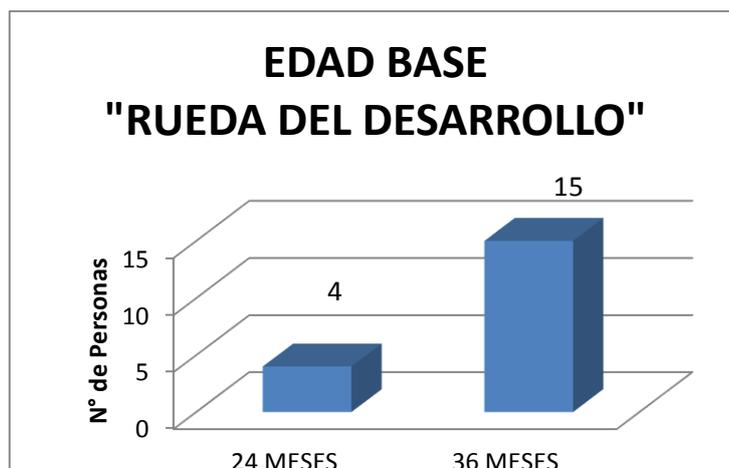


Figura 56: Edad base del instrumento rueda del desarrollo en la evaluación final.
Fuente: Autora.

Interpretación: Al respecto se manifiesta que 19 niños fueron evaluados con el instrumento de evaluación *Rueda del desarrollo*, por lo que 4 niños presentaron edad base en 24 meses, y 15 niños en 36 meses.

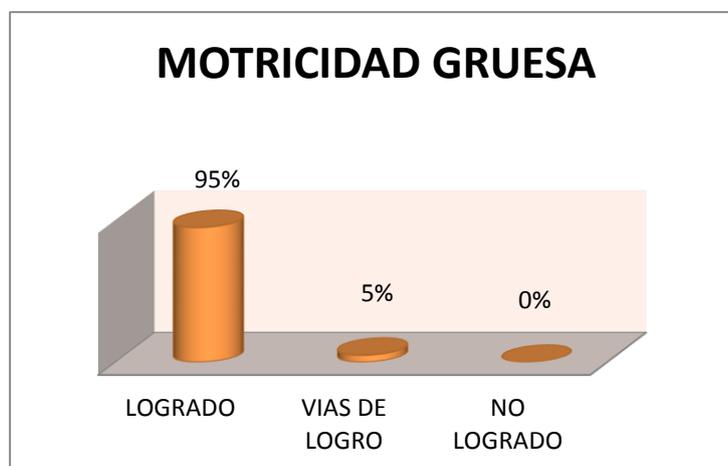


Figura 57: Área de motricidad gruesa bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de Motricidad Gruesa se evidencia que el 95% de los ítems se han LOGRADO y el 5% de los ítems se encuentran en VIAS DE LOGRO.

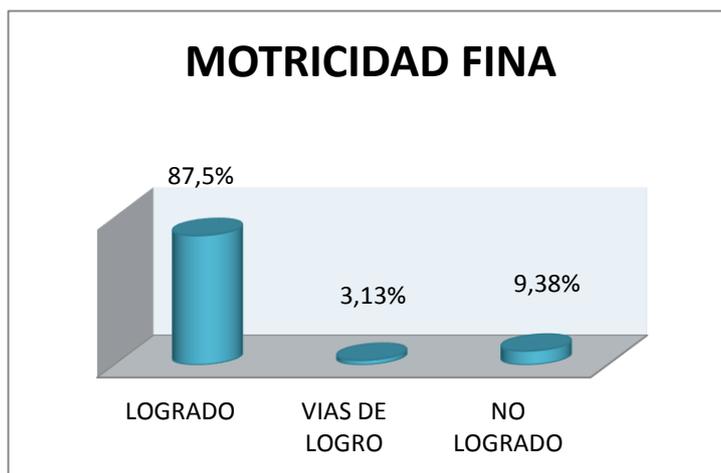


Figura 58: Área de motricidad fina bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de motricidad fina el 87,5% de los ítems fueron LOGRADOS, el 3,13% se encuentran en VÍAS DE LOGRO, y el 9,38% se encuentran en el criterio de NO LOGRADO.

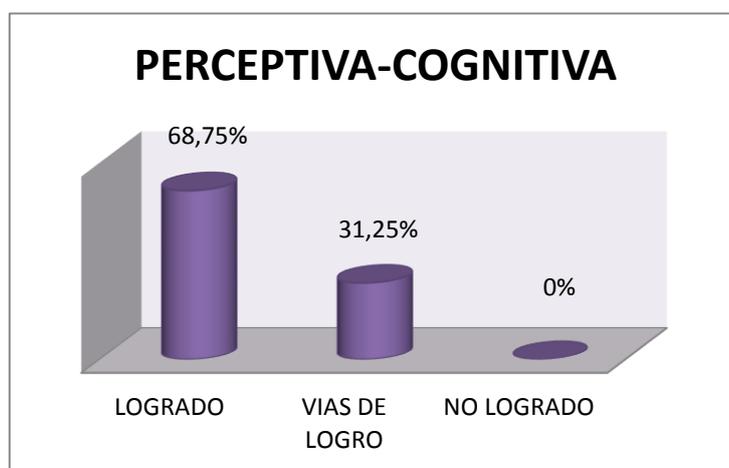


Figura 59: Área perspectiva-cognitiva bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: Se deduce que en el área Perceptivo Cognitiva el 68,75% de la población han LOGRADO cumplir los ítems correspondientes a esta área, y el 31,25% se encuentran en VIAS DE LOGRO.



Figura 60: Área social bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: Se manifiesta que en el área social el 91,66% de los niños han LOGRADO cumplir los ítems correspondientes a esta área, el 5,55% se encuentra en VIAS DE LOGRO, y el 2,8% de los niños se encuentran en NO LOGRADO.

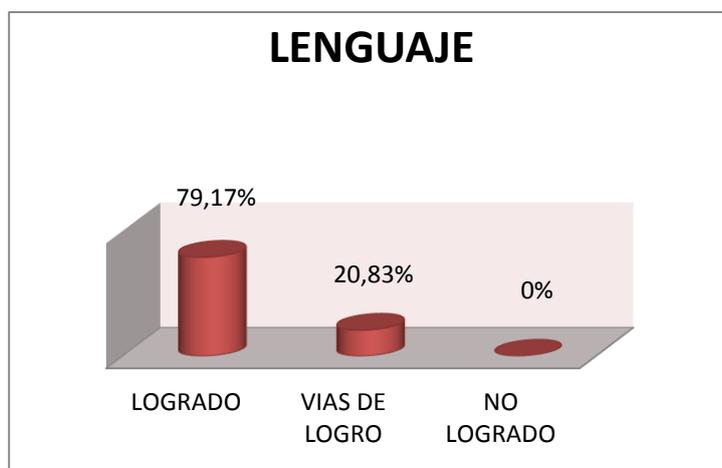


Figura 61: Área de lenguaje bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_36 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: Al respecto se manifiesta que en el área de Lenguaje el 79,17% de la población han LOGRADO cumplir con los ítems correspondientes a esta área, y el 20,83% se encuentran en VIAS DE LOGRO.

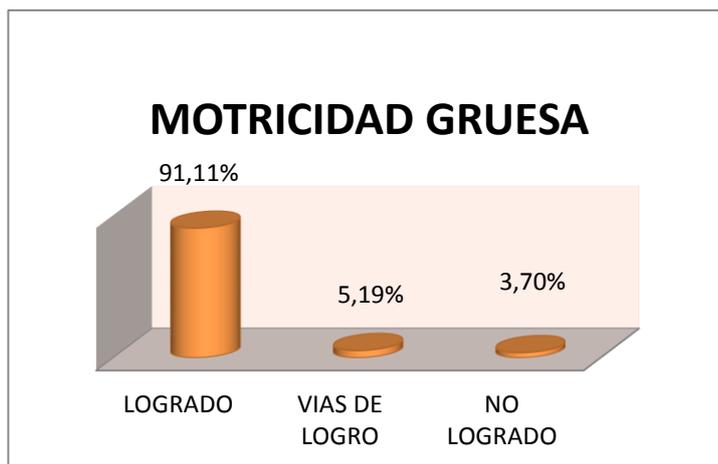


Figura 62: Área de motricidad gruesa bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de motricidad gruesa el 91,11% de la población han LOGRADO cumplir los ítems correspondientes, el 5,19% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 3,7% de la población se encuentran en el criterio de NO LOGRADO.

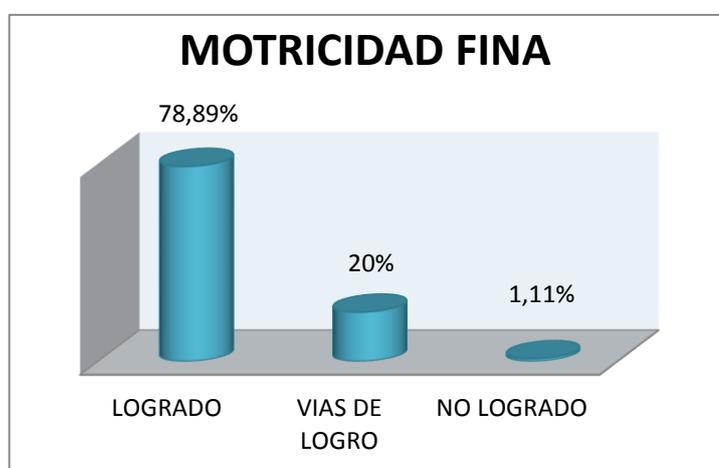


Figura 63: Área de motricidad fina bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: Se manifiesta que el 78,89% de la población han LOGRADO cumplir los ítems correspondientes a esta área, el 20% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 1,11% se encuentran en el criterio de NO LOGRADO.

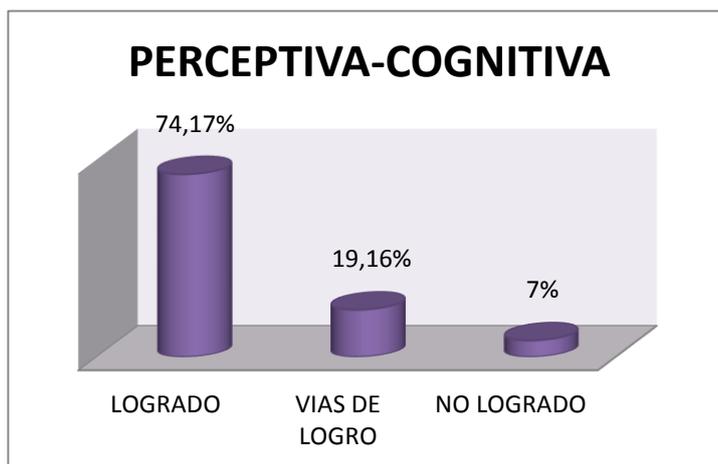


Figura 64: Área de perspectiva-cognitiva bajo los criterios de logro, vías de logro y no logro_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: En el área Perceptiva Cognitiva el 74,17% de los niños han LOGRADO los ítems correspondientes, el 19,16% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 7% de los niños se encuentran en NO LOGRADO.



Figura 65: Área social bajo los criterios de logro, vías de logro y no logro_48 meses.
Fuente: Autora.

Interpretación: De acuerdo al área social se manifiesta que el 80,74% de la población han LOGRADO los ítems correspondientes a esta área, el 18,52% se encuentran en VIAS DE LOGRO, y el 0,74% de la población se encuentran en el criterio de NO LOGRADO.



Figura 66: Área de lenguaje bajo los criterios de logrado, vías de logro y no logrado_48 meses.

Fuente: Autora.

Interpretación: En el área de lenguaje el 89,09% de los niños han LOGRADO cumplir con los ítems correspondientes, el 8,48% en VIAS DE LOGRO y el 2,42% de los ítems se encuentran en NO LOGRADO.

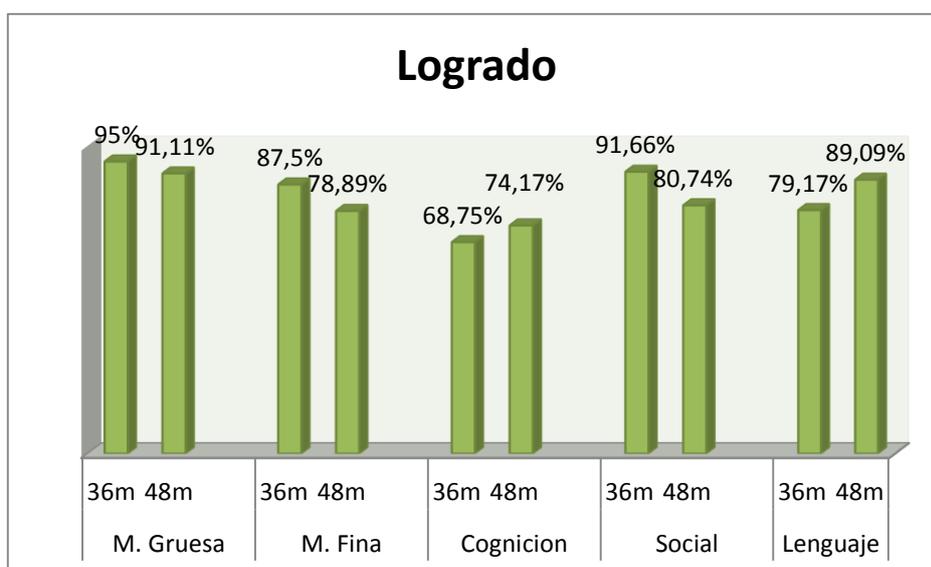


Figura 67: Resultados de la evaluación final de todas las áreas según el criterio logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

Interpretación: del cuadro anterior se deduce que las áreas que obtuvieron un porcentaje alto de acuerdo al criterio de logrado en las dos edades evaluadas (36m, 48m) son la motricidad gruesa con un porcentaje del 95% (36meses), 91%(48 meses), continua el área de motricidad fina con el 87,5% (36 meses), 78,89% (48 meses), el área social con el 91,66% (36 meses),

80,74% (48 meses), y finalmente el área de lenguaje con el 79,17% (36 meses), 89,09% (48 meses).

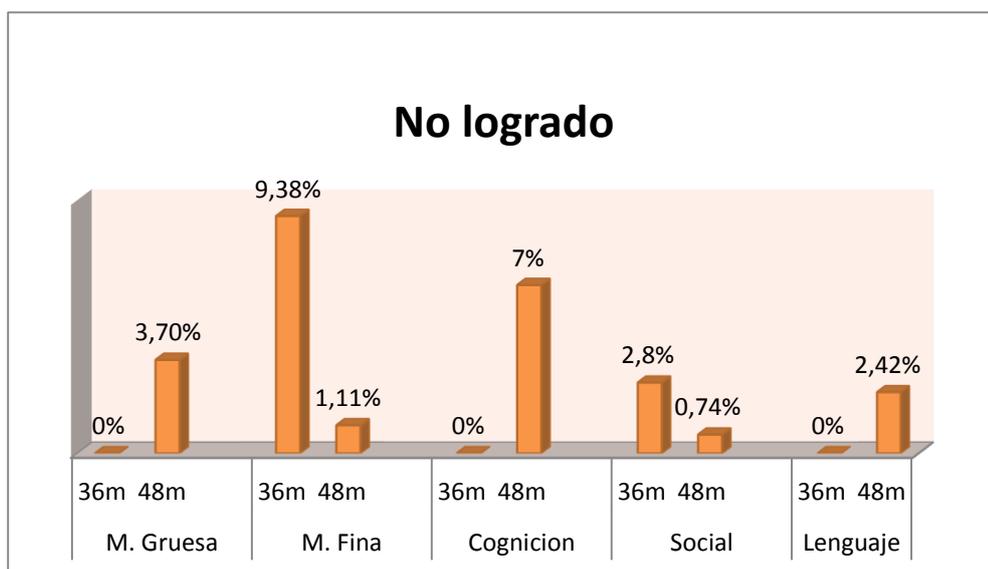


Figura 68: Resultados de la evaluación final de todas las áreas según el criterio no logrado del instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

Interpretación del cuadro: del cuadro anterior se deduce que los resultados obtenidos de acuerdo al criterio de no logrado son mínimos, el área de motricidad fina correspondiente a la edad de 36 meses es de 9,38% y el 7% en el área cognitiva correspondiente a la edad de 48 meses.

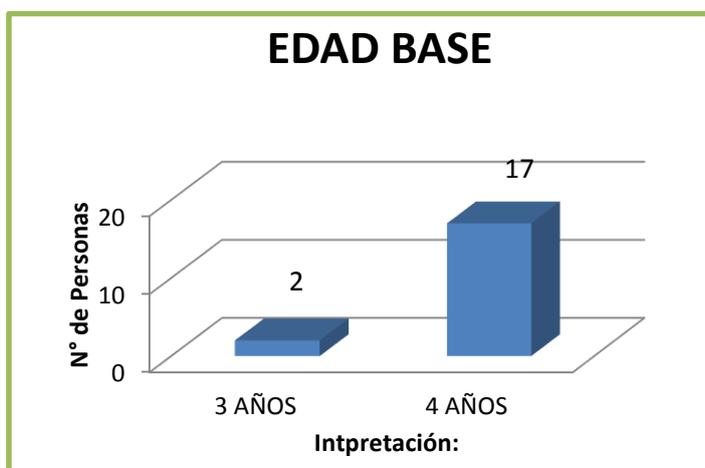


Figura 69: Edad base del instrumento brunet lezine en la evaluación final.

Fuente: Autora.

Interpretación: Del gráfico anterior se deduce que 19 niños fueron evaluados con el instrumento de evaluación *Brunet Lezine*, por lo que 2 niños presentaron edad base en 3 años y 17 niños en la edad de 4 años.

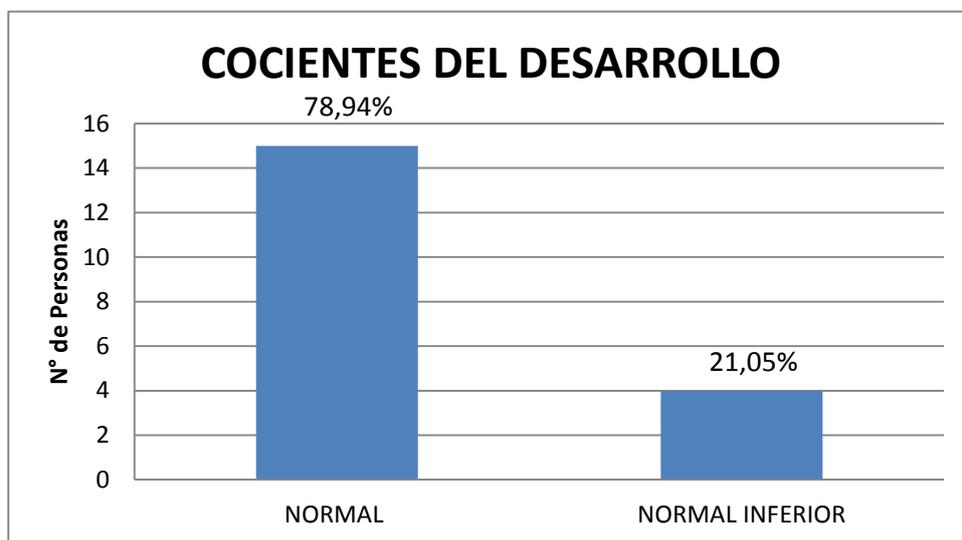


Figura 70: Cocientes de desarrollo en la evaluación inicial.
Fuente: Autora.

Interpretación: Según el cuadro se manifiesta que el 78,94% de la población evaluada presenta su cociente de desarrollo NORMAL, y el 21,05% en NORMAL INFERIOR.

Anexo 18: Análisis y comparación de resultados de las evaluaciones iniciales y finales.

EDAD BASE		
EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL
18 meses	1 niños	0 niños
24 meses	14 niños	4 niños
36 meses	4 niños	15 niños

Tabla 47: Comparación de la edad base de la rueda del desarrollo de los estudiantes de la Unidad Educativa Aurelio Bayas Martínez entre el año 2013-2014.

Fuente: Autora.

EVALUACIÓN INICIAL			
24 meses			
ÁREA	1 niño evaluado		
	Logrado (L)	Vías de logro (VL)	No logrado (NL)
Motricidad Gruesa	100%		
Motricidad Fina	80%	20%	
Perceptivo-Cognitiva			100%
Social	85,71%	14,28%	
Lenguaje	33,33%	33,33%	33,33%

Tabla 48: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 24 meses según el instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

EVALUACIÓN INICIAL			
36 meses			
ÁREA	PORCENTAJE		14 niños evaluados
	Logrado (L)	Vías de logro	No logrado
Motricidad Gruesa	87,14%	12,85%	0%
Motricidad Fina	76,78%	11,60%	10,71%
Perceptivo-Cognitiva	25%	39,29%	35,71%
Social	81,75%	17,46%	0%
Lenguaje	82,14%	17,86%	0%

Tabla 49: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 36 meses según el instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

EVALUACIÓN INICIAL			
48 meses			
<i>ÁREA</i>	<i>PORCENTAJE</i>		4 niños evaluados
	Logrado (L)	Vías de logro	<i>No logrado</i>
Motricidad Gruesa	86,11%	11,11%	2,78%
Motricidad Fina	54,16%	33,33%	12,5%
Perceptivo-Cognitiva	46,88%	25%	28,13%
Social	75%	8,33%	16,67%
Lenguaje	81,82%	2,27%	15,91%

Tabla 50: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 48 meses según el instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

EVALUACIÓN FINAL			
36 meses			
<i>ÁREA</i>	<i>PORCENTAJE</i>		4 niños evaluados
	Logrado (L)	Vías de logro	<i>No logrado</i>
Motricidad Gruesa	95%	5%	0%
Motricidad Fina	87,5%	3,13%	9,38%
Perceptivo-Cognitiva	68,75%	31,25%	0%
Social	91,66%	5,55%	2,8%
Lenguaje	79,17%	20,83%	0%

Tabla 51: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 36 meses según el instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

EVALUACIÓN FINAL			
48 meses			
<i>ÁREA</i>	<i>PORCENTAJE</i>		15 niños evaluados
	Logrado (L)	Vías de logro	<i>No logrado</i>
Motricidad Gruesa	91,11%	5,19%	3,7%
Motricidad Fina	78,89%	20%	1,11%
Perceptivo-Cognitiva	74,17%	19,16%	6,66%
Social	80,74%	18,52%	0,74%
Lenguaje	89,09%	8,48%	2,42%

Tabla 52: Evaluación inicial correspondiente a la edad de 48 meses según el instrumento rueda del desarrollo.

Fuente: Autora.

EDAD BASE		
<i>EVALUACIÓN INICIAL</i>		<i>EVALUACIÓN FINAL</i>
30 meses	4 niños	0 niños
3 años	15 niños	2 niños
4 años	0 niños	17 niños

Tabla 53: Comparación de la unidad base inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Bayas Martínez entre el año 2013-2014.

Fuente: Autora.

COCIENTES DE DESARROLLO		
<i>EVALUACIÓN INICIAL</i>		<i>EVALUACIÓN FINAL</i>
Normal	----	78,94%
Normal Inferior	21,05%	21,05%
Fronterizo	73,68%	----
Leve	5,26%	----

Tabla 54: Comparación de los cocientes de desarrollo inicial y final del instrumento brunet lezine de los estudiantes de la Unidad Educativa Bayas Martínez entre el año 2013-2014.

Fuente: Autora.

Anexo 19: Fotografías de la aplicación de la propuesta.



Fotografía 1: Aplicación del juego “Arroz con leche”.
Fuente: Autora.



Fotografía 2: Aplicación del juego “Patio de mi casa”.
Fuente: Autora.



Fotografía 3: Aplicación del juego “El lobito”.
Fuente: Autora.



Fotografía 4: Aplicación del juego “El gato y el ratón”.
Fuente: Autora.



Fotografía 5: Aplicación del juego “Salto de la soga”.
Fuente: Autora.



Fotografía 6: Aplicación del juego “Pishi, pishi gallo”.
Fuente: Autora.



Fotografía 7: Aplicación del juego “Ollitas”.
Fuente: Autora.



Fotografía 8: Aplicación del juego “La semana”.
Fuente: Autora.



Fotografía 9: Aplicación del juego “El gato”.
Fuente: Autora.



Fotografía 10: Aplicación del juego “Avioncito”.
Fuente: Autora.



Fotografía 11: Aplicación del juego “Lirón, lirón”.
Fuente: Autora.



Fotografía 12: Aplicación del juego “El trompo”.
Fuente: Autora.



Fotografía 13: Aplicación del juego “Bolitas”.
Fuente: Autora.



Fotografía 14: Aplicación del juego “Las sillas”.
Fuente: Autora.



Fotografía 15: Aplicación del juego “El elástico”.
Fuente: Autora.



Fotografía 16: Aplicación del juego “Las estatuas”.
Fuente: Autora.



Fotografía 17: Aplicación del juego “Las manitos”.
Fuente: Autora.



Fotografía 18: Aplicación del juego “Baile del palo”.
Fuente: Autora.