

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE PEDAGOGÍA

**Tesis previa a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de
la Educación.**

TEMA:

**ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA
EDUCACIÓN INFANTIL PARA FORTALECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS(AS) DEL PRIMER AÑO
DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA “JORGE
DELGADO CABRERA” DEL CANTÓN HUAMBOYA, PROVINCIA DE
MORONA SANTIAGO – AÑO LECTIVO 2014 - 2015 .**

AUTORA: CAROLINA CECILIA ENTSAKUA.

DIRECTOR: MGT. GERARDO GUERRERO MUÑOZ

CUENCA - ECUADOR

2015

AUTORÍA

La información recogida, los conceptos desarrollados, el análisis, las interpretaciones realizadas, las conclusiones y las recomendaciones emitidas en el presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana utilizar la información contenida en esta tesis

Cuenca, 10 de febrero de 2015



CAROLINA CECILIA ENTSAKUA

CERTIFICACIÓN

Mgt. Gerardo Guerrero Muñoz, Catedrático de la Universidad Politécnica Salesiana y Director de la presente investigación:

CERTIFICA

Haber dirigido y revisado prolijamente los contenidos del presente trabajo investigativo previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, y por cumplir los requisitos necesarios autorizo su presentación.



Mgt. Gerardo Guerrero Muñoz
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A mi esposo Luis y a mis queridos hijos con mucho afecto, por haberme apoyado en todo momento durante el período académico, para que concluya con éxito mi formación profesional.

De igual forma a los educadores de educación básica de la Provincia Morona Santiago y de la Región Amazónica, para que consideren mi aporte pedagógico en sus labores docentes.

Carolina

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca, a los Docentes de la Carrera Pedagogía, que con mucho sacrificio han hecho de mi persona útil, para formar a los niños de educación básica de la Región Amazónica Ecuatoriana.

Inmensa gratitud a mi abnegado Director, al Mgt. Gerardo Guerrero, quien me orientó eficientemente esta investigación.

Carolina

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PORTADA	I
AUTORÍA DE TESIS	II
CERTIFICACIÓN	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
DICE GENERAL	VI
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
MANIFESTACIONES LÚDICAS Y EL JUEGO	
1.1. Origen del juego.....	4
1.2. Concepto de juego.....	7
1.3. El juego lúdico.	8
1.4. Concepto de juegos tradicionales.....	10
1.4.1. Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa.....	11
1.5. Concepto de juegos populares.....	13
1.7. Juego didáctico.....	16
1.8. Conceptos de juegos didácticos.....	21
1.9. Clasificación de juegos didácticos.....	25
CAPÍTULO II	
JUEGOS Y RONDAS	
2.1. Importancia de los juegos.....	27
2.1.1. Para el desarrollo físico.....	28
2.1.2. Habilidad mental.....	28
2.1.3. Fortalecimiento del carácter.....	30

2.1.4. Para el fomento de las expresiones hacia la sociedad.....	31
2.1.5. La ronda.....	32
2.2. Tratado de las rondas.....	33
2.3. Definición de materiales.....	33
2.4. Rompecabezas.....	34
2.5. La ruleta.....	35
2.6. El dado.....	35
2.7. La dama china.....	36

CAPÍTULO III

ELABORACION Y APLICACIÓN DE MATERIALES PARA EL JUEGO

3.1. La elaboración.....	39
3.2. Aplicación metodológica en la enseñanza de juegos tradicionales.....	40
3.3. Metodologías de la enseñanza de rondas.....	41
3.3.1. Metodología de las rondas infantiles.....	42
3.4. Enseñanza de cómo jugar con rompecabezas.....	43
3.5. Enseñanza de cómo jugar la ruleta.....	44
3.6. Enseñanza de cómo jugar el dado.....	45
3.7. Enseñanza de técnicas de juego de Dama China.....	46
CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES.....	51
BIBLIOGRAFIA.....	53
ANEXOS.....	54

INTRODUCCIÓN

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aún al hablar del juego tradicional.

Por lo que el presente estudio investigativo es el producto de un amplio trabajo de investigación dirigido a docentes y estudiantes del nivel pre-primario y primer año de Educación General Básica de la escuela Jorge Delgado Cabrera, del cantón Huamboya de la provincia de Morona Santiago, y contiene un sinnúmero de juegos tradicionales con el objetivo de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad a través su práctica, así como también ayudarán a fortalecer valores, facilitando la integración con su entorno y mantener las raíces vivas de los juegos ancestrales.

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

Disponer de este material, constituye sin duda un insumo importante para brindar a los niños un apoyo eficiente en el desarrollo social y humana, la misma que se transforma en una herramienta referencial para orientar principalmente a los docentes que trabajan con niños y niñas del nivel pre-primario y de primer año de EGB, considerando muy importante la práctica del juego tradicional y el desarrollo psicomotriz como base de aprendizajes futuros como son la lectura, escritura y las matemáticas.

El presente estudio investigativo consta de tres capítulos.

El CAPÍTULO I, manifestaciones lúdicas y el juego, en esta parte se enfocan como los niños y las niñas de primer año de educación general básica, aprenden situaciones nuevas del mundo tridimensional. En esta etapa de vida etaria los que dinamizan los niveles de enseñanza y aprendizaje en su mayoría son los juegos; actualmente esta metodología es considerada como uno de las líneas indispensables para posibilitar el apropiamiento de diversas actividades y materias de manera progresiva y sistemática.

En el CAPÍTULO II, juego y rondas, en esta parte del tratado se describe los preceptos y procedimientos del desarrollo de los juegos, utilizados de manera más profunda en cuanto a la dirección de la transferencia de saberes y conocimiento en niños y niñas que inician su etapa escolar. De la misma forma se detallan las rondas utilizados para orientar la formación de la personalidad de los niños y niñas.

En el CAPÍTULO III, elaboración y aplicación de materiales para el juego, en este capítulo, se sistematiza la elaboración y aplicación de aquellos juegos considerados como conductores de la pedagogía para asegurar los diferentes aprendizajes intelectuales y de la personalidad del nuevo talento, que ha ingresado en la filas de la formación humana, como una forma de fortalecer el desarrollo del saber, la memoria y la voluntad.

Las conclusiones, al final del presente trabajo, es que la aplicación de juegos en todas sus etapas y dimensiones, conducen de manera segura la transferencia de los conocimientos tanto a nivel intelectual como de la conciencia de los niños en la etapa inicial, en los centros académicos formales.

Recomendaciones, al final de presente trabajo investigativo, recomiendo a los docentes del primer año de Educación General Básica de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” y a los demás profesores de los diferentes centros educativos de la provincia y de la región, que mediante la sistematización de las diferentes investigaciones en torno a la utilización de los juegos en general y específicamente el uso de los juegos tradicionales, sean contemplados en las planificaciones de acuerdo a los currículo de formación para el primer año o nivel, para de esta forma los educandos conciban sin mayor dificultad los diversos aprendizajes de manera dinámica y entretenida.

CAPÍTULO I

MANIFESTACIONES LÚDICAS Y EL JUEGO

1.1. Origen del juego.

El juego no han inventado los seres humanos; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, el baile y jugando.

El doctor Birch (ANDREU & CASAS, 2009), manifiesta que los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto.

Poco después, en 1866 el doctor Birch, reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Ramsés III, jugando a las damas con Isis.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. (ANDREU & CASAS, 2009)

Según Huizinga (1938) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites tiempo y espacio determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Según Cagigal, J.M (1996) el juego es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación tiempo y espacio de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Se puede tener una idea general de esas clasificaciones si se tiene en cuenta que pueden hacerse según la competencia lingüística de los estudiantes, el objetivo del aprendizaje, el estímulo empleado (textos, imágenes, frases, mímica, etc.), las destrezas que integren, la técnica que se emplee, el vocabulario específico, etc.

A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado.

El futuro del juego en sus diversas vertientes (tradicional, informatizado, de rol o videojuego), es una proyección natural de su pasado. El nexo entre ambos no se encuentra en las reglas, ni en las piezas, ni en las recompensas, sino en el corazón y el cerebro de los jugadores, en las sensaciones que residen en la naturaleza humana. La importancia del juego reside en el individuo que siente, no en el objeto que por sí mismo es ajeno al juego.

Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante.

En suma, con efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos trasladan al siglo IX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron.

En las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio histórico, geográfico y domésticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

En resumen se puede manifestar que el juego en la época clásica era parte esencial de la vida de los niños y niñas esto en Grecia y Roma. En la época medieval el juego se realizaba con representaciones de figuras de animales y humanos, se elaboraban juguetes para los niños en las altas sociedades. En la actualidad se concibe al juego como elemento que facilita el aprendizaje.

1.2. Concepto de juego.

Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo, propuesta alternativa.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (GUALOTUÑA, 2011)

El juego es una actividad del ser humano, espontánea, libre, desinhibida y gratuita en la cual el niño se manifiesta plena y placenteramente tal como es. (GUALOTUÑA, 2011)

Se puede afirmar que el juego es la actividad propia del niño, su función es proporcionar estímulos de diverso orden como el placer, no solo por los éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar; el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio-psico-social. El hecho mismo de encontrarse en la fase de crecimiento hace que el niño se sientan impulsados al movimiento.

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia que en la vida corriente.”
(GARCÍA, 2015)

Jean Piaget (1950) manifiesta que enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Igualmente, Erik H. Erikson (1970) indica al respecto las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo del auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

1.3. El juego lúdico.

El juego lúdico es aquella actividad incluida en los programas educativos, que utilizando el idioma con su respectivo vocabulario permiten el desarrollo intelectual y de determinadas destrezas y habilidades de los niños que asisten a los centros educativos básicos. (ECUADOR, 2015)

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta en lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra.

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se

presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, con los ordenadores multimedia, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase de los colegios actuales.

Pero no es menos cierto que, gracias a la colaboración multidisciplinar, cada vez es más plausible diseñar y programar informáticamente los juegos o actividades lúdicas.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria e inicial.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy

interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones.

1.4. Concepto de juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Para Ofele, al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

Kishmoto, citado por Ofele (2006), menciona al juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo

oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

Los juegos tradicionales facilitan los aprendizajes propios de una región, posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades, favorecen la descarga de tensiones y energías.

Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre de los niños, son actividades susceptibles de interdisciplinariedad, son un elemento de integración social, favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas, estimulan la imaginación y la creatividad, mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla, estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc., y contribuyen a la adquisición de las competencias básicas. (CASTILLO, 2014)

1.4.1. Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa.

Los juegos tradicionales pueden realizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en la no formal o la informal, sólo hay que encontrar el momento y el

lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Según Romero y Gómez (2003), los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas, favorecer la aceptación de una cierta disciplina social, facilita la integración del individuo en la sociedad, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje

Otra de las ventajas de los juegos tradicionales, se puede mencionar: desarrollan habilidades psicomotoras; coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc. permiten descubrir el entorno donde viven, ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños, fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico, posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean.

Los juegos tradicionales permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban y ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación.

En nuestro país, el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio y los maestros y educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular que no se acabe o se pierda.

Hay que diferenciar entre juegos populares y tradicionales. Los juegos populares son aquellas actividades recreativas infantiles y folclóricas dinamizadoras del

encauzamiento del desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades gruesa y fina en correlación al desarrollo psicopedagógico de un determinado grupo etario; en cambio los juegos tradicionales guardan la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico.

Además los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener.

1.5. Concepto de juegos populares.

Los juegos populares son aquellas actividades recreativas infantiles y folclóricas dinamizadoras del encauzamiento del desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades gruesa y fina en correlación al desarrollo psicopedagógico de un determinado grupo etario. (RODRÍGUEZ, 2012)

Los juegos populares han permanecido a lo largo del tiempo, los mismos que han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, 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. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto,

etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse. (RODRÍGUEZ, 2012)

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten. (RODRÍGUEZ, 2012)

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

Se definen los juegos populares como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad.

En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas, los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos populares cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Aunque estos juegos se repiten tradicionalmente podemos encontrar diferencias en cuanto a su forma de participación, diseño, utilización o en algún otro aspecto que caracteriza la cultura de cada región, época o el momento en que se ha jugado, la cultura de las personas que lo jugaban, aún en los lugares más remotos.

Dentro de los juegos populares se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones de cuna duérmeme mi niña, juegos de adivinanzas: veo-veo, juegos de nunca acabar: el cuento de la buena pipa, juegos de rima: la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: la prenda, el mensaje, de juguetes: la rayuela, etc. En ocasiones da la impresión de que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas observamos nuevamente la práctica de los mismos. (SUÁREZ, 2010)

Los juegos populares son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas o sistemas socioeconómicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar en las raíces y así comprender mejor el presente. (SUÁREZ, 2010)

Su práctica sistemática en las escuelas, en la comunidad, en las actividades recreativas y al seleccionarlos en el marco de los juegos libres son considerados como una de las manifestaciones de la independencia infantil a la vez se está contribuyendo al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices al fomentar el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas frente a una cultura de avanzada tecnología que estimula cada vez más el sedentarismo corporal lo cual incrementa los índices de obesidad y la torpeza de los movimientos.

Dentro de las características de los juegos populares se tienen las siguientes: surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven aparecer. Algunos juegos se

practican más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de verano. (SUÁREZ, 2010)

Existen juegos populares con preferencias en cuanto: sexo, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la cojita, la muñeca, etc., mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, etc.

Algunos juegos están más ligados a determinadas edades por ejemplo: las canciones de cuna, los sonajeros son propias para niños más pequeños como estímulos sensorio-motores y otros con reglas más complejas para los mayores de manera que puedan comprender, respetar y cumplir las mismas. Asimismo existen juegos que son fundamentalmente practicados por los adultos.

Son jugados por niños y niñas por el mero placer de jugar quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar. Responden a necesidades básicas de los niños y niñas. Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse. No requieren de muchos materiales y los necesarios no son.

Muy costosos. Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores. Pueden practicarse en cualquier momento y lugar. (LARA, 2015)

1.7. Juego didáctico

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta recta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el

entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes. (ANDRADE, 2010)

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración los juegos, la asimilación de los conocimientos

técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están: correspondencia con los avances científicos y técnicos. Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos. Influencia educativa. Correspondencia con la edad del alumno. Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades. Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En la experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollado diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.

También se debe completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo.

Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje. (ORTIZ, 2014)

1.8. Conceptos de juegos didácticos.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el estudiante pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos. (ANDRADE, 2010)

Los juegos didácticos o recreativos. Es la fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nace de la propia naturaleza del ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

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

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es

Peligroso", "Te vas a lastimar"... , la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar sus movimientos por medio de las capacidades que pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Los juegos didácticos o recreativos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este contenido científico-pedagógico están:

Correspondencia con los avances científicos y técnicos. Todas acciones técnico – pedagógico en materia de educación inicial o en el primer año de educación básica, como en todo, está supeditado a la dinámica de los avances científicos.

En este sentido las diferentes áreas del conocimiento y para la efectiva transmisión de conocimientos deben ser explicitados con soporte de nuevos conocimientos actualizados. Por esta razón los educadores son las personas que deben caminar de la mano con los últimos descubrimientos científicos en materia de pedagogía y específicamente de su área de trabajo, como es el de transferencia de conocimientos por métodos más asequibles al grupo etario de los primeros años de educación básica.

Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos. Si los educadores son formados académicamente y se encuentran en permanente actualización científica, basados con sus experticias pedagógicas, le darán al

formador, una elevada capacidad de transferir los conocimientos de la mejor manera a sus educandos.

Influencia educativa. Las diferentes experticias aplicadas durante los años de servicio de docencia, refleja la calidad educativa de un establecimiento educativo, elevando de esa manera el prestigio y categoría de una institución educativa. Relacionado a esta situación la influencia educativa mejora la imagen corporativa, inducido por los alumnos que cruzan por esos niveles, porque trascienden niveles con gran capacidad cognitiva.

Correspondencia con la edad del alumno. Las capacidades cognitivas de los alumnos depende ciertamente del grupo etario, por esta situación el sistema educativo ecuatoriano ha reestructurado una organización sistemática electrónica, para asegurar el desarrollo educativo especialmente en el primer año de educación básica.

Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades. Es precisamente en los primeros años donde el educando tiene que recibir todo el apoyo actualizado en el ámbito pedagógico aplicado a sus áreas prescritas en el curriculum de formación inicial y en el primer año de básica.

Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido. Cuando los niños han asimilado un proceso secuencial de empoderación de conocimientos es meritorio observar en los alumnos, asimilar las nuevas sapiencias con gran celeridad; siendo esta actividad llena de satisfacciones por parte de los docentes que están al frente, que sin duda es la aspiración de todo funcionario de la educación de los primeros años de educación básica.

Accesibilidad. La situación de absorción de nuevos conocimientos depende efectivamente de la docencia, si este talento humano está bien formado y apelando

todas las iniciativas de innovación científica en el área de su labor, se encuentra bien actualizado en el ámbito global, los educandos tendrán mayor oportunidad de tener mayor accesibilidad a los conocimientos tecnológicos y científicos a nivel global.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje. (BAQUE, 2011)

1.9. Clasificación de juegos didácticos

Han sido escasos, los intentos de clasificar los juegos didácticos. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera tres clases de juegos:

Juegos para el desarrollo de habilidades.- Mediante el fortalecimiento de las habilidades, enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, y garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Juegos para la consolidación de conocimientos.- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Juegos para el fortalecimiento de los valores.- Preparar a los estudiantes el fortalecimiento de los diferentes valores humanos, en la solución de los problemas de la vida.

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo se debe seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos. (AVILA, 2009)

CAPÍTULO II

JUEGOS Y RONDAS

2.1. Importancia de los juegos.

Importancia del juego en el primer año de Educación General Básica, la importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Por lo que es necesario entender la importancia de esta actividad, para una eficiente dirección de la educación en el centro educativo como en los hogares donde residen los alumnos, con la finalidad de garantizar la calidad del normal flujo de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.

Actualmente la educación ecuatoriana, está pasando de lo tradicional a la modernización estructural del sistema educativo y en el caso de nuestro centro educativo, medianamente se considera que, el juego lúdico es el mejor medio para transferir los conocimientos a los niños y niñas del primer año de general básica. De manera que se tiene que continuar en el esfuerzo de mejorar el desempeño educativo en esos escenarios.

Frente a esta realidad el presente estudio propone respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Por lo que hay que considerar al niño como el eje de la acción educativa. Y el juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Entre tanto, la importancia de los juegos radica en la aplicación inteligente para transferir y empoderar los conocimientos de manera más dinámica. Por lo tanto los juegos sirven para desarrollar varios aspectos particulares y globales de los niños y niñas, entre ellos se tiene a los siguientes: (LICTA, 2010)

2.1.1. Para el desarrollo físico

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego por ser una actividad que promueve la sinergia integral del cuerpo, de tal modo que exige la intervención de los diferentes sistemas del cuerpo humano, por un lado fortaleciendo y desarrollando ciertos órganos y sistemas, y por otro lado incentivan el desarrollo de la memoria de manera dinámica.

2.1.2. Habilidad mental.

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a

las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan. (VALVERDE, 2010)

El lapso del tiempo donde los niños desarrollan la mente, lo hacen basados en las actividades recreativas.

El niño y la niña, encuentra de este un espacio lúdico, una forma dinámica de empoderación, la misma que le servirá como una base para fortalecer la seguridad y la participación de sí mismos dentro del entorno social.

Dentro de esta perspectiva el desarrollo es equitativo entre la parte corporal y la mente, es por esta razón que es muy necesario la formación del docente, para orientar un apoyo potencial en el desarrollo integral de los niños.

Durante el juego el niño desarrollará su poder de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa.

2.1.3. Fortalecimiento del carácter.

Los niños a través de una diversidad de juegos construyen su personalidad y carácter, de manera que es un medio idóneo, para que forjen brillantes formas de adopción en el desarrollo de los juegos constructivos que les podrían servirles como prototipos para el periodo de madurez.

Dentro de este escenario, es imprescindible la orientación y apoyo del docente en caso que se desarrolle en un centro educativo, y en caso de que efectúe o se ejecutaren en las casas, los padres son los llamados a estar alerta o supervisar el desarrollo de los juegos que practican los niños de la familia en integración con los niños de la comunidad o barrio.

Por la profundidad del tema es importante tener presente dentro de esta dimensión, que el desarrollo de cada juego exige un cierto liderazgo y expresiones basados en los marcos básicos reglamentarios para cada tipo, en ella intervienen en algunos casos todos los niños que participan en el juego, pero sin embargo existen otros juegos más complicados, que exige un nivel de intervención y capacidad del quien dirige o lidera un juego en particular.

Por lo que es impresionante notar que por medio de estas actividades entretenidas, van formando y moldeando los caracteres que les servirá para posicionarse dentro del entorno social.

En la práctica, hemos visto que los niños del primer año de Educación General Básica de la Escuela “Jorge Delgado Cabrera” del cantón Huamboya de la provincia de Morona Santiago, durante todo el año escolar, sus caracteres han sido variables y volubles, pero al final del año escolar sus formas de expresión dentro de esta dimensión lúdica, han sido más sólidas, es decir que la práctica de los juegos sirvieron de base para la formación de los caracteres personales de los nuevos talentos humanos que inician su carrera formativa.

2.1.4. Para el fomento de las expresiones hacia la sociedad.

Los niños y las niñas de la comunidad Shuar los Ángeles de la parroquia Chiguaza y del cantón Huamboya de la provincia de Morona Santiago, no tienen la oportunidad de disponer los juguetes o medios lúdicos para estos casos, porque se encuentran aislados de los centros educativos tecnológicos que están ubicadas en las grandes ciudades del país.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se ha observado claramente en el centro educativo prescrito que; es en este espacio donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo infantil.

Por esta razón es indispensable realizar excursiones para tratar sutilmente sus asuntos particulares; al mismo que es interesante provocar el juego colectivo para que el niño vaya adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad y corresponsabilidad entre otros. Además son muy valiosas estas enseñanzas para que los niños y niñas formen las lecciones de carácter social que le

han de servir con posterioridad, y que les será útil para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad en general.

Al fomentar la Cultura Física y sus diversas disciplinas en el Centro Educativo, los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general, los citados en velar y observar el desarrollo integral de las actividades físico-mentales, porque los niños cultivan tan profundamente su inteligencia creadora e innovadora. (PÉREZ, 2015)

A continuación presento algunos juegos tradicionales, los mismos que se pueden aplicar en el centro.

2.1.5. La ronda

Las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y alegría, expresando en el grupo la ingenuidad e inocencia.

Quién no recuerda alguno de los juegos infantiles, y haber participado en alguna ronda como: "Buenos días su señoría, Mantantiru-Liru-lá", "Mambrú se fue a la guerra", "Aserrín, aserrán" o alguna otra similar. (ANÓNIMO, Las rondas, 2014)

2.2. Tratado de las rondas.

Es un Juego, donde los niños y niñas se toman de la mano para formar un círculo y se divierten cantando una canción mientras bailan o realizan algún tipo de movimiento o gesto siguiendo un determinado prototipo establecidos para dinamizar la enseñanza y aprendizaje de niños de un determinado grupo etario.

En la primera representación fotográfica, los niños juegan a la ronda con su maestra interpretando al gato y al ratón, y en la segunda los niños practican en sus casas la ronda con el tema el lobito, de esa manera los niños se recrean en sus tiempos libres, fortaleciendo las actividades lúdicas. Las Rondas Infantiles son juegos combinados y colectivos de los niños que se transmiten por tradición cultural. Se entonan canciones con rimas y haciendo rondas con movimiento.

Pero es indispensable hacer prevalecer, que el juego estuvo presente en todas las culturas de la humanidad, de manera que en el sector de las comunidades de la Amazonía Ecuatoriana y en especial en nuestro centro educativo del presente estudio, se ha visto que los niños y las niñas recuerdan y practican sus propios juegos tradicionales de la zona.

2.3. Definición de materiales.

La palabra material proviene del término latino materialis (diccionario - encarta® 2009). Los materiales son un conjunto de elementos físicos naturales o tecnológicos necesarios para implementar un determinado trabajo o especialidad.

Aperturando este escenario para mayor claridad al respecto, citaremos que en su mayoría son objetos visibles destinados a realizar un trabajo físico material o una construcción tecnológica. En esta medida para desarrollar el ejercicio profesional en la construcción se necesita, máquinas, herramientas u objetos de cualquier clase, necesario para la cristalización de una obra o un servicio.

El concepto de material tiene diferentes sentidos y explicaciones, es así que se toma las descripciones de acuerdo a la naturaleza de los materiales. También los materiales, son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales (físicos), virtuales o abstractos.

Se habla de los materiales pedagógicos, al referirse a aquellas ideas o conceptos fundamentales a la hora de enseñar, actitudes del docente y formas de encarar la educación; de materiales sociales al hablar de las formas en las que alguien debe comportarse o las actitudes que se esperan que se posea.

Finalmente podemos agregar que a su vez el término material, puede ir asociado a otros formando un concepto nuevo, lo cual puede servir para mencionar agrupación de elementos reales o virtuales que se usan con objetivos determinados. Así puede hablarse de materiales escolares (como los cuadernos, las reglas, los lápices y los marcadores o rotuladores), de materiales de construcción, materiales de laboratorio, entre otros.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. (ARMIDA, 2012)

2.4. Rompecabezas.

Es un material físico o virtual diseñado o construido para desarrollar la concentración, imaginación y la memoria de los niños y niñas. Estos objetos diseñados gráficamente, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los escolares en su etapa inicial suelen desordenarse para que el niño con mucha genialidad pueda lograr ordenar la información gráfica de manera correcta, es decir en sus lugares correspondientes.

Los rompecabezas, son materiales que sirven para desarrollar en los niños y niñas de educación inicial y primer año de educación básica, la habilidad por ordenar piezas desordenadas para mejorar el razonamiento lógico y la motricidad fina. Los rompecabezas pueden ser construidos con materiales locales o provenientes de la industria tecnológica. Generalmente suelen ser de cartón y/o material sintético de

plástico. Las figuras suelen ser diseñados con bajo relieve, para ser ordenado de acuerdo a la figura o imagen preestablecida. Inicialmente los rompecabezas son elaborados con tabla triple o de aglomerados delgados, estos materiales didácticos son los que más durabilidad ofrece a los usuarios; y el diseño de este particular depende de la complejidad que se les designa a los niveles iniciales de la educación general básica.

El material prescrito son más utilizados en educación parvulario y en los primeros años de educación básica, para acelerar los procesos de razonamiento lógico y la concentración, acciones donde se ven el desarrollo del potencial psicomotriz del niño o de la niña.

2.5. La ruleta.

Es un material pedagógico destinado para la enseñanza de diversas áreas de aprendizajes que están comprendidas dentro del Currículo de Educación Inicial y de primer año de básica como: Formas geométricas, Procesos Matemáticos (LARA S. , 2012)

El Recurso Pedagógico es cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades para aprender un determinado función lógica.

Este material pedagógico se puede adaptar a cualquier proyecto didáctico, ya que las ruedas de la ruleta se pueden cambiar de figuras, piezas de acuerdo a la planificación de clase en las aulas.

2.6. El dado.

El dado es un material cúbico construido de marfil, madera o plástico, en cuyas caras están señaladas puntos desde uno hasta seis y que sirve para la enseñanza de la matemática específicamente a los niños(as) de primer año de educación básica.

Los dados son un recurso sencillo, fácil y mucho más válido ypreciado de lo que podemos pensar a simple vista para la clase de Educación Infantil Inicial y de primer año de Educación General Básica.

Existen diferentes tipos de dados con números, con puntos, pequeños y grandes. Estos materiales podemos construirlos nosotras mismas en las aulas de clase, con materiales didácticos disponibles. A través de ellos podemos trabajar, así por lo pronto, los aspectos numéricos básicos a través de juegos tan sencillos como tirar el dado en una hora de clase y ver cuántas veces aplaudimos, o tirar dos dados y sumar los resultados en fin.

Este tipo de juego estimula el interés de los niños en el campo de números, ya que sin darse cuenta ellos se habilitan en el amplio mundo de los números, iniciando por la parte de las adiciones. Pero hay más juegos con dados que pueden interesar. A continuación se presenta algunos recursos muy sencillos de elaborar y muy útiles para trabajar los números.

En este ámbito, es imprescindible anotar que, es posible crear otras formas, para que los niños de manera dinámica puedan ir empoderándose de los números y hacerlos suyos la base numérica dentro del escenario diversificado de aprendizaje. Además es importante hacer notar en los niños que todas las actividades micro y macro que existen en el ambiente integral cósmico, en cuanto suceden están basadas en la ciencia de los números. (REYES, 2014)

2.7. La dama china.

Es un juego o material didáctico que sirve para desarrollar la concentración, imaginación y estrategias de liderazgo de los niños y niñas, para desafiar los diferentes desafíos y certezas de la vida.

Este insumo didáctico, puede ser diseñado y construido de un material de madera y tecnológicamente de un material de polietileno. El material proviene de un diseño

geométrico, es decir concretamente el encuentro o fusión de dos triángulos isósceles que proviene de superior y otro que proviene del inferior.

Simbólicamente este juego se sustenta en la sabiduría milenaria de la China, que provenía de la cultura del Tíbet en la India antigua. Esta esta figura interpretaba el descenso de las fuerzas del cosmos y la otra como el surgimiento de las fuerzas de la tierra, ese encuentro formaba la estrella de 6 puntas, al que más tarde por su uso e importancia del signo del hombre equilibrado lo denominaron la estrella de Salomón.

La explicación tradicional de la jugada estelar, era que el hombre, surge de las entrañas de la tierra y debería desaparecer o trascender el mundo espiritual (la autorrealización). Siglos más tarde a esta simbología geométrica lo tornaron como un acto de entretenimiento de la sociedad medieval, y al pasar de los siglos posteriores se convirtió en un arte de juego que proyectaba desafíos de las proezas de los gladiadores.

Este juego por su importancia se ha expandido en todo el mundo, y actualmente la pedagogía moderna le ha incorporado como un material que sirve para crear interés y la genialidad de los niños, quedando de esta manera oculto las versiones originales de esta figura cósmica. En caso del Ecuador, este material aún se tiene en forma artesanal en los diferentes centros educativos de formación escolar, y de manera muy especial este material se continua utilizando este material en el centro educativo general básico de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” de la comunidad de los Ángeles de la parroquia Chiguaza, del cantón Huamboya, provincia de Morona Santiago.

Reglas: La dama China, se juega sobre un tablero con 121 casillas en forma de estrella de David, (de seis puntas). Cada una de estas casillas limita con las seis

contiguas (salvo las situadas en los bordes del tablero, que limitan con dos, cuatro o cinco). Cada juego, equipo o color consta de diez fichas o piezas.

Al empezar el juego, estas diez fichas de un mismo jugador están juntas, en uno de los triángulos que forman las puntas de la estrella. Cada juego de diez piezas tiene un color diferente o una característica que las distinga de las de otro jugador. Generalmente, las 121 posiciones del tablero tienen forma de agujeros en los que se encajan las piezas. Este diseño ayuda a dejar clara la regla que sólo puede haber una pieza por casilla.

El objetivo del juego es ser el primero en desplazarlas desde una punta hasta el triángulo opuesto. Por ejemplo, la figura 9, muestra una disposición inicial del juego para seis participantes, A, B y R. R debe mover sus fichas hasta la letra V.N debe mover hasta la A. B hasta la C.V a R.

Definitivamente, en la competencia, el primero que llega al otro lado del triángulo es el virtual ganador de la jugada. (ANÓNIMO, Damas Chinas y otros juegos, 2014)

Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es “derrocar al rey del oponente”. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida. (FICK Y ANDERSON, 2002)

CAPÍTULO III

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE MATERIALES PARA EL JUEGO

3.1. La elaboración.

El diseño y la construcción de materiales para la dinamización y potenciación de los juegos tradicionales, se pueden hacer de dos maneras uno con materiales locales de manera artesanal y otra tecnológicamente por medio de las industrias, excepto las rondas, estas existen dentro de los juegos tradicionales, por lo tanto estas solamente se sistematizan y se procede aplicarlos en los niños del nivel inicial como del primer año de educación básica.

Actualmente con los avances tecnológicos y científicos, estos materiales son elaborados por las grandes industrias que se dedican a producir juguetería de acuerdo a las demandas del mercado de los sistemas educativos de los países de acuerdo a los niveles de desarrollado.

En el caso ecuatoriano, el desarrollo educativo se encuentra en un estado de transformación, por lo tanto la seguridad de acceso tecnológico, solamente en una mera propuesta y que al concretarse y consolidarse los avances tecnológicos y científicos, la industria de producción de materiales didácticos podrá abastecer y fortalecer el progreso educativo de gran nivel.

Pero mientras eso suceda los educadores ecuatorianos y especialmente los centros educativos que encuentran laborando en los ámbitos rurales, continuarán construyendo y elaborando los materiales didácticos con materiales locales y de manera artesanal.

El diseño de materiales y juegos en general cumple varias funciones de cara a la enseñanza. En el caso más particular de los juegos, además, éstos desarrollan diversos aspectos a la vez. Esta característica podemos observarla en los juegos

manipulativos y de coordinación, que no sólo mejoran una serie de aspectos psicomotores, como por ejemplo la coordinación motriz, el equilibrio, la fuerza, la manipulación de objetos, el dominio de los cinco sentidos, la discriminación sensorial, la capacidad de imitación, la coordinación visomotora, etc., sino que también permiten el desarrollo de aspectos del pensamiento, sociales o afectivos, todos de diversa índole y consideración.

3.2. Aplicación metodológica en la enseñanza de juegos tradicionales.

Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

Para la práctica de los juegos tradicionales al igual que cualquier juego en esta etapa de desarrollo, necesitan la participación y/o la supervisión de adultos que tengan la supervisión de los niños. Especialmente los docentes que estén como responsables y dirigiendo las actividades propuestas.

Practicar estas actividades les da a los niños pertenencia en la comunidad y es una manera de potenciar las capacidades cognitivas en el entorno familiar. En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que

conforman el aula de preescolar. En el nivel de educación inicial, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales.

3.3. Metodologías de la enseñanza de rondas.

Las rondas infantiles han generado expectativas en la Educación Inicial y en la investigación de nuevas opciones pedagógicas que favorecen efectivamente al desarrollo integral de los niños y niñas de este grupo etario.

Mediante el presente trabajo investigativo como aporte para a la guía didáctica de rondas infantiles que ofrece nuevas facultades de trabajo dirigida a futuras generaciones como una forma de concientización, al emplear las rondas infantiles como una método lúdico, creativo, innovador y responsable en el ámbito educativo. Es justamente, esta investigación que, permite aumentar la visión sobre la práctica del docente dentro y fuera del aula de una forma más creativa y eficaz abandonando los antiguos paradigmas de la simple limitación de la hoja de trabajo, sin dar oportunidad a la imaginación y actividad corporal propia del niño, para la adquisición de interiorización de aprendizajes significativos.

La rondas infantiles en el desarrollo integral de los niños y niñas, en otros contextos son muy útiles para la habilitación integral, que hace que los niños se empoderen con mayor facilidad los conocimientos que les son expuestos por los docentes de aula y al nivel familiar y social en los niños de los primeros años de Educación Básica.

Esta investigación ha sido factible porque las rondas infantiles son un aspecto importante para el desarrollo integral del niño/a, contribuyendo significativamente a la adquisición de aprendizajes y con motivación y sentido a lo que han de aprender

en centro educativo, para que se habiliten en el manejo de las eventualidades de la vida actual, especialmente en los desafíos de los cambios científicos y tecnológicos.

Además en definitiva es un conjunto de actividades lúdicas que van de generación en generación, se caracterizan por ser folklóricas y se desarrollan con la danza, el teatro y el canto, las rondas infantiles son recreativas, educativas y espontáneas, cantada por los niños y niñas con rimas o coplas, son anónimas y no son institucionales, estos se lo realizan con movimientos circulares de forma repetidas hasta terminar el juego, es un medio didáctico para enseñar a los niños y niñas con el cual al mismo tiempo que aprenden, se divierten.

3.3.1. Metodología de las rondas infantiles.

Dentro de la etapa inicial las rondas infantiles son actividades integradoras de los objetos y experiencias de aprendizaje ya que las actividades enmarcan dentro de una realidad sociocultural. Las rondas infantiles además se adaptan a los medios curriculares en los programas y modalidades, es muy significativa y motiva a los niños de esta etapa inicial, propicia la participación activa de los niños, desarrollando formas de trabajo individual, de grupo y actividades artísticas por medio de las rondas.

Las rondas infantiles están en base a opiniones psicológicas y científicas según los niveles de edades y acciones educativas, las rondas infantiles son utilizadas por todos como son los padres, maestros - maestras o vecinos de la comunidad.

A continuación existen varias actividades y ejemplos de rondas infantiles en distintas áreas del aprendizaje: Rondas infantiles para desarrollar el lenguaje, por ejemplo: Arroz con leche y los chanchitos. Rondas infantiles para desarrollar entorno natural y social.- Para este juego todos los niños y niñas hacen un círculo

incluida la maestra y comienzan a dar vueltas, nombran un niño para que sea el lobo y coja al resto.

El lobo: Juguemos en el bosque hasta que el lobo este. Si el lobo aparece entero nos comerá. Entero nos comerá. El resto de niños hacen la pregunta. ¿Qué estás haciendo lobito? Y el lobo le va nombrando las prendas de vestir que se va poniendo- Hasta que termina de vestirse.

Sigue la ronda hasta que de pronto el lobo les anuncia que les va a comer y todos los niños de la ronda se apresuran a correr hasta que el lobo les coge y el que es atrapado va saliendo del juego.

Rondas infantiles para desarrollar matemáticas, por ejemplo la ronda del “El gato y el ratón”: En esta ronda todos los niños forman un círculo y nombran dos niños para que sea el gato y otro el ratón el primero se queda fuera del círculo y el segundo se ubica dentro del círculo.

El niño que está afuera es el gato y le pregunta al niño que está dentro del círculo: El gato dice ratón, ratón: El ratón contesta que quieres gato ladrón. Gato comerte quiero Ratón cómeme si puedes. Gato estas gordito. Ratón hasta la punta de mi rabito. El ratón tiene que correr alrededor. Adentro y afuera del círculo de niños mientras la ronda da vueltas para proteger al ratón cuidando que el gato no le coma. Si el ratón ha sido atrapado termina el juego y cambia de gato y de ratón hasta que todos los niños participen

3.4. Enseñanza de cómo jugar con rompecabezas.

Para motivar la motricidad fina y para promover la habilitación mental en los niños se les facilita un rompecabezas con diferentes complejidades, dependiendo el grado de desarrollo de los niños y niñas del plantel educativo. Esta actividad se lo realiza

de manera individual para que el niño vaya desarrollando la concentración y la memoria. También se puede y se debe poner entre dos niños de acuerdo a la complejidad para que los dos párvulos puedan apoyarse en la resolución del mismo. A continuación anexamos al presente las instrucciones para jugar con rompecabezas.

Instrucciones: Visualiza las piezas de la imagen que se va a armar. Tomar la pieza sobre ella. Tomar con la mano y arrastrar la pieza hasta el lugar que le corresponde. Ubicar el lugar donde va la pieza y colocarlo en su lugar.

3.5. Enseñanza de cómo jugar la ruleta.

Elaboración.- Este recurso pedagógico está diseñado y construido con material de reciclaje, los materiales que se van a utilizar son: tubos pvc (reciclado), círculos de cartón (reciclado), base de plástico (reciclado) y cd reciclados.

Es importante construir con materiales del medio, hasta con materiales reciclables como en este caso, de manera que cualquier docente o padre de familia que desea apoyar a sus hijos a dominar ciertos avances pedagógicos en las áreas del conocimiento básico o en los primeros años de educación primaria.

La función principal de este juego es enseñar al niño y la niña de manera divertida las formas geométricas, los números y las vocales, consonantes y formación de palabras a través de distintas fichas contentivas de dibujos, números, palabras y letras. Con el juego “Ruleta del Saber”, se estimulan diferentes áreas de aprendizaje: Procesos Matemáticos: Reconocer colores. Identifica y nombra Formas Geométricas. Serie numérica. Clasificación. Seriación.

Expresión Corporal.- Coordinación psicomotora gruesa al realizar movimientos corporales como: saltar en un pie, correr, saltar como rana. Lenguaje.- Comprensión de instrucciones. Formación Personal y Social: Relación social del niño con otros niños. Espera su turno. Ruleta escolar para la enseñanza y aprendizaje de matemáticas.

Entre las actividades que se pueden realizar son: Buscar figuras geométricas: Se coloca la Ruleta a 4 o 5 metros. Se forman dos equipos. Un niño da vuelta a la ruleta. Los niños buscan la figura indicada en la ruleta (las figuras están dibujadas en el tablero). Se devuelven y se la dan a la maestra.

Detrás del tablero hay consignas como "buscar un triángulo azul" salen un niños de cada grupo a buscar la figura. Al terminar, a través de consignas como: ""a ordenar las figuras por color" "a ordenar las figuras por tamaño" ordenan por color-forma tamaño. Con esta actividad también se trabaja seriación – clasificación.

Identificación de los números en la ruleta: Se hace una sola formación. Se dibujan diferentes líneas en el piso (rectas, curvas) a la consigna de la maestra "ir a la ruleta en salto de rana" reptando, en un pie. Le da la vuelta a la ruleta dice el número que indica la ruleta lo busca y lo entrega a la maestra (los números están marcados en lo cd reciclados).

La maestra le indica que busque la cantidad de objetos según el número. Al terminar se les indica que cuenten los objetos que recolectaron. Con esta actividad se trabaja serie numérica, y fortaleciendo motricidad gruesa.

3.6. Enseñanza de cómo jugar el dado.

Materiales de elaboración.- Este material se elabora con pedazos de madera cuadrada la elaboración es muy simple no necesita de muchos materiales.

Proceso de elaboración.- Preparado de la madera, es decir cepillar y lijar, y luego se procede a moldear la madera de acuerdo a la dimensión expuesta, Pintar, Marcar los números. Modo de utilizar.-Sirve para que los niños reconozcan los números, a contar también para realizar la suma.

Los dados son un recurso sencillo, fácil y muy válido, y preciado de lo que podemos pensar a simple para las clases en parvulario y para el primer año de educación general básica, en nuestras instituciones educativas comunitarias.

Se pueden elaborar y también existen en el mercado, dados con: Dados con números. Dados con puntos. Dados pequeños y grandes.

Este material pedagógico podemos elaborar nosotras mismas para la clase. A través de ellos podemos trabajar, así por lo pronto, los aspectos numéricos básicos a través de juegos tan sencillos como tirar el dado en la clase de aritmética o matemáticas y ver cuántas veces adicionamos cada tirada o tirar dos dados y sumar los resultados.

3.7. Enseñanza de técnicas de juego de Dama China.

Movimientos permitidos. -Como en el clásico juego de las damas, cada jugador sólo mueve una ficha por turno.

Un movimiento válido es: A una casilla adyacente libre. Saltando una casilla adyacente ocupada por otra ficha (sea propia o sea de un contrario), y posándola en la casilla siguiente (en la misma dirección), si está libre. Si el movimiento es de este segundo tipo (un salto), y conduce la ficha a una casilla contigua a otra ocupada, puede seguir moviendo la pieza con la que empezó. Así, en un sólo turno, una ficha puede avanzar de una punta del tablero a otra si la situación es propicia.

A diferencia de las damas, no se comen piezas (las fichas sobre las que se ha saltado no se retiran del juego). Algunas variantes según número de jugadores. Las estrategias que conviene emplear dependen de la distribución inicial de las fichas, y ésta depende del número de jugadores.

Con seis jugadores. Cada participante empieza con sus diez fichas en una de las puntas y su meta -la punta opuesta- está ocupada al principio por su oponente. Mientras uno decida mantener una pieza en este triángulo inicial, impide al oponente finalizar el juego.

Con cinco jugadores. Una de las esquinas está libre desde el principio, lo que da ventaja al que empieza en la opuesta. Se suele dejar esta posición para el jugador más débil (un principiante o un niño pequeño).

Con cuatro jugadores Se dejan libres dos esquinas opuestas, para que los cuatro compitan en igualdad de condiciones. Con tres jugadores. Cada participante puede manejar uno o dos juegos de fichas:

Con uno, debe mover sus fichas hasta una esquina vacía. Con dos, debe mover cada uno de sus colores hacia la esquina donde tiene su otro juego.

Con dos jugadores. Cada participante maneja una esquina contraria de tal manera de que en el juego halla igualdad en los jugadores hasta que un jugador ataque simbólicamente a un equipo o ficha.

Otras variantes de juego que utilizan el tablero de damas chinas. La forma de juego descrita anteriormente es la variante original de lo que se llama a veces en inglés hop across.

Variante 1. Avance rápido por saltos. Salto sobre una pieza distante. Existe una variante más rápida de este Avance rápido por saltos. En ella, una pieza puede sobrepasar a otra que no esté en la casilla adyacente. Este paso consiste en *saltar* hasta una posición simétrica al otro lado de la ficha saltada. Por ejemplo, si hay dos casillas vacías entre la pieza que se mueve y la sobrepasada, la que se mueve acaba en la tercera casilla del otro lado, dejando dos vacías en medio.

No se permite pasar sobre dos casillas ocupadas en un mismo salto. Por tanto, en esta variante, agrupar las piezas para evitar el avance del adversario es aún más importante que en la original. (ANÓNIMO, Damas Chinas y otros juegos, 2014)

CONCLUSIONES.

- Los niños y niñas del Centro Educativo de General Básica de “Jorge Delgado Cabrera”, de la comunidad Los Ángeles de la parroquia Chiguaza del cantón Huamboya de la provincia de Morona Santiago, con la práctica de juegos tradicionales mejoran los aprendizajes y sus comportamientos en la sociedad y en la familia.
- Los juegos tradicionales permiten desarrollar la socialización y la expresión oral, mímica, la motricidad fina, gruesa, el equilibrio corporal y mental entre otros.
- Con estos juegos se revalorizará los valores humanos desde la temprana edad, para que en lo futuro los nuevos talentos humanos puedan integrarse a la sociedad con gran capacidad y calidad humana.
- Los docentes contarán con parte de una guía para desarrollar juegos tradicionales.
- Los juegos tradicionales mejorarán las relaciones afectivas entre los miembros de la comunidad educativa y la familia.
- El prospecto de “Elaboración y Aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela “Jorge Delgado Cabrera”; permitirá que al poner en práctica juegos prescritos en el presente estudio se superen limitaciones y problemas de la motricidad gruesa, socialización y el desarrollo armónico del niño.
- Al efectuar esta investigación no solo rescatamos la identidad cultural de la tierra en que vivimos sino también logramos desarrollar destrezas de una

manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica actividades olvidadas.

- Afirmamos que el juego y el aprendizaje tienen una íntima relación ya que a través del mismo el niño/a pone a funcionar todas sus capacidades para llegar a la resolución de problemas.

RECOMENDACIONES.

- Los docentes deber realizar un diagnóstico de juegos tradicionales de sus comunidades educativas, donde laboran, para potenciar las actividades lúdicas en los niños del primer año de educación general básica.
- Practiquen los juegos tradicionales para revalorizar y fortalecer la identidad cultural de las comunidades educativas y de la cultura shuar.
- Los juegos deben realizarse en los espacios adecuados, como patios, estadios, cerca de los ríos, potreros.
- Seleccionar los juegos y aprovecharlos como actividades previas a otras actividades de estudio.
- Realicen concursos internos e interescolares; esto ayudará para que las relaciones entre los estudiantes y padres de familia sean muy llevaderas.
- Con este pequeño aporte de juegos tradicionales, los docentes deben aplicar en el área de la Cultura Física en el centro de Educación General Básica “Jorge Delgado Cabrera” Los Angeles.
- Establecer una base de datos confiable del objeto de estudio al fin de seguir recopilando más información al respecto de las diferentes manifestaciones lúdicas propias de nuestra cultura.

- Buscar los medios necesarios para la difusión de esta investigación en los centros de educación básica de la parroquia y distritos de Huamboya, Pablo Sexto y Palora, a fin de implementarlo como parte de la habilitación infantil para el empoderamiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- El juego es un reto y el docente debe tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente con cada una de las actividades y cumplir con los objetivos planificados

BIBLIOGRAFÍA.

- ANDRADE, V. A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas Daría Egas Grijalva, Abdón Calderón y Manuel Bastidas de San Gabriel provincia de Carchi*. San Gabriel, Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- ANDREU, M. d., & CASAS, M. G. (2009). Actividades lúdicas de la enseñanza LFE: el juego didáctico. *Actividades lúdicas de la enseñanza LFE: el juego didáctico* (pág. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf). Valencia, España: Universidad Politécnica Valencia.
- ANÓNIMO. (12 de Diciembre de 2014). *Damas Chinas y otros juegos*. Obtenido de http://es.wikipedia.org/wiki/Damas_chinas
- ANÓNIMO. (13 de Noviembre de 2014). *Las rondas*. Obtenido de vizeldamendoza.wikispaces.com/file/view/RONDAS+INFANTILES.docx
- ARMIDA, S. T. (2012). *El material didáctico en función del aprendizaje de niños y niñas de educación inicial de la escuela Eugenio Espejo, comunidad Illapa, parroquia Santa Fé, Cantón Guranda, Provincia Bolívar, durante el periodo 2011 2012*. Guaranda Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.
- AVILA, M. V. (2009). *Procedimientos pedagógicos que se aplican en los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años en el centro de cuidados diarios San Patricio de la ciudad de Manta*. Manabí Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- BAQUE, M. (2011). *Metodología basada en la utilización de juegos en la clase de inglés del nivel básico*. Jipijapa, Ecuador: SERIE PEDAGÓGICA.
- CASTILLO, S. (23 de Noviembre de 2014). *Juegos populares y tradicionales*. Obtenido de Concepto y características de los juegos populares: <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>
- ECUADOR, M. D. (Martes de Diciembre de 2015). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Gestion-pedagogica-para-Directivos.pdf>

- FICK Y ANDERSON, J. W. (2002). *La búsqueda de sensaciones y la participación en el ajedrez. Personalidades y diferencias individuales*. Chicago, Estados Unidos: Book New.
- GARCÍA, V. (Lunes 12 de Enero de 2015). *Actividades lúdico tradicionales en Utrera, Sevilla. Análisis entre los juegos populares y los actuales*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd145/los-juegos-populares-y-los-actuales.htm>
- GUALOTUÑA, 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 de la escuela Juan Montalvo, propuesta alternativa*. Quito, Ecuador: Escuela Politécnica del Ejército.
- LARA, R. (20 de Enero de 2015). *Los juegos tradicionales*. Obtenido de http://www.ecured.cu/index.php/Juegos_Tradicionales
- LARA, S. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje. Ruteta del conocimiento*. Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala.
- LICTA, M. (2010). *Los juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños/as del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Jorge Icaza Coronel del cantón Latacunga durante el periodo noviembre 2009 marzo 2010*. Latacunga: Universidad Técnica de Ambato.
- ORTIZ, A. (2014). *La didáctica lúdica*. Monterrey, México: SION.
- PÉREZ, P. (14 de Enero de 2015). *Clasificación de los juegos*. Obtenido de www.academia.edu/5658394/Clasificación_de_los_juegos
- REYES, C. P. (22 de noviembre de 2014). *Memoria del séptimo Encuentro Nacional sobre Empoderamiento Femenino.UAEH*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/57291403/Memoria-del-septimo-Encuentro-Nacional-sobre-Empoderamiento-Femenino-UAEH-Coompilador-s-Carlos-Mejia-Reyes-y-Karina-Pizarro>
- RODRÍGUEZ, M. (2012). *Los juegos recreativos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores humanos*. Caracas, Venezuela: Libro Mundo.
- SUÁREZ, W. (2010). *Programa recreativo con juegos populares tradicionales infantiles para el consejo popular Agramonte*. La Habana, Cuba: Universidad de Matanzas.
- VALVERDE, A. (2010). *Los juegos educativos en educación primaria*. México: UNILIBRO.

ANEXOS



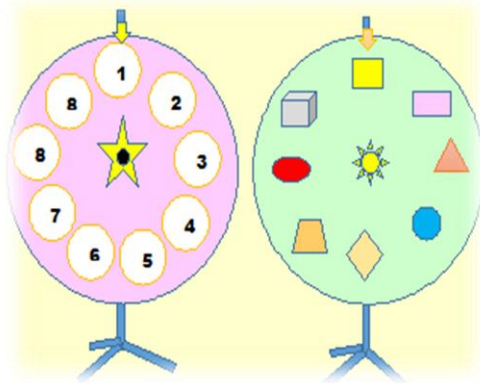
ESCUELA "JORGE DELGADO CABRERA"



JUEGO DE RONDA



MATERIALES DEL AULA



JUEGOS DE LA ESCUELA



NIÑOS Y MAESTRA JUGANDO DAMAS CHINAS



