UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE PEDAGOGÍA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación

PROPUESTA METODOLÓGICA:

TEMA: PROPUESTA METODOLÓGICA BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA, EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "QUILLOAC", PERIODO 2015 - 2016

AUTORA: María Narcisa de Jesús Morocho Álvarez
.

TUTOR: Lcdo. Fernando Solórzano M.

CUENCA – ECUADOR

2016

II. CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **María Narcisa de Jesús Morocho Álvarez** con documento de identificación No. 0301788808, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de grado intitulado: "**PROPUESTA METODOLÓGICA BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA, EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "QUILLOAC", PERIODO 2015 - 2016**", mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

María Narcisa de Jesús Morocho Álvarez

C.C. 0301788808

Cuenca, agosto de 2016

III. CERTIFICACIÓN

Yo, Fernando Solórzano Martínez, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: "**BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA, EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "QUILLOAC", PERIODO 2015 - 2016** ", realizado por **María Narcisa de Jesús Morocho Álvarez**, obteniendo la PROPUESTA METODOLÓGICA que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, agosto de 2016

Lic. Fernando Solórzano Martínez

C.I. 0102157559

IV. DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Yo, **María Narcisa de Jesús Morocho Álvarez** con cédula número 0301788808**,** autora del trabajo de titulación "**METODOLÓGICA BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA, EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "QUILLOAC", PERIODO 2015 - 2016** ", certifico que el total contenido de la PROPUESTA METODOLÓGICA son de mí exclusiva responsabilidad y autoría.

Cuenca, agosto de 2016

María Narcisa de Jesús Morocho Álvarez

Cédula No. 0301788808

V. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

******

Este trabajo lleno de sacrificio y constancia plena, se lo quiero dedicar de todo corazón…

A **Dios** porque ha estado conmigo en cada paso que he dado, cuidándome y dándome la fortaleza necesaria para culminar cada una de mis metas.

Se lo dedico con infinito amor a los seres que cambiaron mi vida, los regalos más bellos que Dios me pudo brindar, mis amados hijos "Héctor & Josué", quienes se han convertido en mi mayor inspiración para continuar con mi formación profesional y darles todo lo que se merecen.

A la persona que me ha impulsado cada día a ser mejor, mi amigo, mi confidente, mi esposo Francisco, gracias por confiar en mí… Hoy estoy segura de que el destino no se equivocó al ponerte en mi camino.

A mi querida Institución Educativa, la Universidad Politécnica Salesiana – Extensión Cañar, y a todos los docentes que de una u otra manera han influido en la realización de este trabajo.

Con mucho cariño y estima.
Narcisa.

AGRADECIMIENTO

******

Mi esfuerzo y constancia no fueron los únicos aspectos necesarios para terminar este trabajo; la bendición, guía y apoyo de muchos de mis seres queridos también influyeron en este proyecto, por ello no quiero perder esta oportunidad para dejar constancia escrita de mi eterno agradecimiento:

A **Dios** por todas sus bendiciones derramadas sobre mí persona y familia; gracias por darme la oportunidad de disfrutar de mi esposo e hijos y sobre todo, gracias por guiarme por el camino del bien y nunca dejarme desmoronar.

.

A mí querido esposo, porque supiste comprender y apoyar mi decisión, gracias por suplir mi ausencia en el cuidado de nuestros hijos, por tus frases como “si puedes”, “no te dejes”… créeme que era lo que más me sirvió para afrontar este reto educativo que empezó y que hoy lo culmino junto a ti.

Un agradecimiento muy especial a mi tutor, el Lcdo. Fernando Solorzano, por todo su apoyo incondicional sin percibir nada a cambio; que mi Dios lo cuide y lo llene de bendiciones cada día.

Narcisa.

VI. RESUMEN

Los juegos tradicionales propician situaciones enriquecedoras para los niños, contribuyen al desarrollo de su motricidad y el rescate de valores que tanto se está perdiendo. Sin embargo en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac, debido al desconocimiento por parte de los docentes sobre dichos juegos, que caractericen o definan al contexto donde se encuentre la institución educativa, ha influido a que se repita las mismas dinámicas de siempre, lo cual ha provocado que los infantes demuestren poco interés o motivación por ejecutar determinadas instrucciones, repercutiendo a su vez en el desarrollo de su motricidad fina y gruesa.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego y los libera de tensiones emocionales, por ello los padres y los docentes deben estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos. Dicho desarrollo se ve marcado por el fortalecimiento de diferentes nociones básicas, destacando sobre todo la motricidad fina y gruesa.

Actualmente muchos estudiantes de la institución en mención, han perdido la práctica de los juegos tradicionales a causa de diversos factores como el poco conocimiento o la acelerada aculturación promovida por la globalización y la tecnología, lo cual ha llevado a que prefieran jugar con celulares, tablets, internet, o simplemente sentarse a ver televisión, sin imaginarse siquiera en las series repercusiones que esto podría traer a futuro.

El contenido de esta investigación comprende en motivar a la Institución y su personal docente a implementar los juegos tradicionales dentro de su diaria planificación, a fin de consolidar el desarrollo motriz de los niños entre 3 a 4 años de edad; además de que con ello, se fortalezca, revalorice y le demos la debida importancia a este aspecto sobresaliente en nuestra identidad cultural, identidad que nos ha permitido ser reconocidos a nivel nacional, como la Capital Arqueológica y Cultural.

El objetivo de este trabajo es desarrollar una propuesta metodológica donde se aplique a los juegos tradicionales Cañaris, como estrategias que ayuden en el proceso educativo de los niños entre 3 a 4 años de edad.

VII. ÍNDICE GENERAL

I. PORTADA I

II. CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR II

III. CERTIFICACIÓN III

IV. DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD IV

V. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO V

DEDICATORIA V

AGRADECIMIENTO VI

VI. RESUMEN 7

VII. ÍNDICE GENERAL 8

VIII. INTRODUCCIÓN 11

VIII. PROBLEMA 12

a. Planteamiento del problema 12

b. Antecedentes 13

c. Importancia y alcances 14

d. Delimitación 14

e. Explicación de problema 15

IX. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICO 16

a. Objetivo General 16

b. Objetivos Específicos 16

X. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 16

7.1. Concepto 20

7.2. Elementos que conforman una guía metodológica 20

7.3. Características 20

7.4. Funciones de la guía metodológica 21

8. EL MÉTODO 21

8.1. Concepto 21
8.2. Definición de método de enseñanza 22
9. LOS JUEGOS TRADICIONALES 22
9.1. Definición de juego 22
9.2. Clases de juegos 23
9.3. Funciones de los juegos 24
9.4. Concepto de juego tradicional 24
9.5. Importancia en el ámbito educativo 24
9.6. El juego como recurso didáctico 25
9.7. Clasificación 25
10. La coordinación psicomotriz 26
11. La percepción 27
12. Funciones cognitivas 27
13. La comunidad de Quilloac 27
13.1. Ubicación geográfica 28
13.2. Aspectos culturales 29
a. Idioma 29
b. Vestimenta 30
14. Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac” 31
a. Identidad Institucional 33
b. Visión 33
c. Misión 33
d. Ideario 34
e. Número de estudiantes 35
15. Juegos cañaris 35
XI. METODOLOGÍA 36
c. Nivel de la investigación 36

d. Tipo de propuesta 36
e. Partes de la propuesta 36
f. Técnicas y métodos utilizados 37
g. Destinatarios 38
XII. Propuesta metodológica 38
a. Guía de juegos tradicionales 38
b. Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa 39
c. Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad fina 60
XIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 79
a. Conclusiones 79
b. Recomendaciones 79
XIV. Bibliografía 81
XV. Anexos 85

VIII. INTRODUCCIÓN

Los problemas en el desarrollo de las nociones básicas, es la principal dificultad que condiciona el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes en etapa preescolar; esto a su vez, permite deducir que en caso de no ser tratados de forma debida, su estancia y progreso en el nivel básico, no será el indicado en pos de su formación integral.

Si bien son considerables los esfuerzos puestos de manifiesto por el Estado Ecuatoriano a través de Ministerios como el de Educación y de Salud, aún prevalecen estudiantes que evidencian problemas o dificultades en el desarrollo de dichas nociones, y lo que más llama la atención, es que la mayor parte de la responsabilidad en cuanto a su diagnóstico y tratamiento, está en manos del docente, profesional que no sólo tiene que estar pendiente del proceso educativo de 40 estudiantes, sino también, lidiar con las dificultades que cualesquiera puede presentar .

Ante ello son distintos los recursos que ha surgido como ayuda para la labor del docente, destacando las actividades lúdicas, en especial los juegos tradicionales, actividad que está perdiendo su importancia debido al acelerado proceso de aculturación y el constante avance tecnológico. La aplicación del juego tradicional transmite valores culturales, normas de conducta, resuelven conflictos dependiendo, educan a los niños, contribuyen a la formación de su personalidad y lo más importante, influye de forma directa en el desarrollo de las nociones básicas de un individuo, sin importar condición social, geográfica o pertinencia cultural.

Considerando esta premisa y teniendo en cuenta que la labor docente se enfatiza en ayudar a los niños a enriquecer su conocimiento mediante estrategias metodológicas que les permitan relacionarse de mejor manera con su entorno, con variadas experiencias que le ayuden a ser un individuo libre y seguro de sí mismo, surge el presente trabajo investigativo a fin de contribuir el desarrollo de las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa, en niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac".

VIII. PROBLEMA

a. Planteamiento del problema

La Malla Curricular vigente para la Educación Parvularia en nuestro país, contempla el tratamiento de diferentes nociones básicas que contribuyen de manera directa en el desarrollo integral de todo niño y prepararlo para su inserción en el nivel básico. Dentro de estas nociones se encuentran precisamente la motricidad fina y gruesa, aspectos claves para que el niño pueda controlar los movimientos de su cuerpo y descubrir el entorno en el cual se desenvuelve de forma idónea.

Muchas son las técnicas utilizadas en el desarrollo de las habilidades motoras, destacando las técnicas grafo plásticas. Sin embargo, considerando la afirmación de Almeida, quien menciona que la labor docente "es ayudar a los niños a enriquecer su conocimiento mediante estrategias pedagógicas que les permitan relacionarse de mejor manera con su entorno, con variadas experiencias que le ayuden a ser un individuo libre y seguro de sí mismo"(Almeida, 2006, pág. 25); se debe promulgar el uso de nuevas estrategias metodológicas que contribuyan al desenvolver delos infantes dentro y fuera del contexto educativo, fortaleciendo además su pensamiento crítico y reflexivo de manera autónoma.

Ante lo mencionado, García indica que:

> **"La psicomotricidad es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo del niño, por ello es necesario trabajarla en todos sus ámbitos y a través de juegos motores que ayuden al pequeño a adquirir una autonomía creciente en sus movimientos"**(García, 2009, pág. 17)

Surge entonces el juego como la principal actividad didáctica en la edad preescolar, misma que le permite al niño desarrollar sus habilidades motrices y conformar las bases de la actividad escolar que pasa a ser la principal en los años posteriores. Ahora bien, no todo juego puede ser ejecutado por cualquier niño, se debe considerar en primera instancia el nivel de desarrollo físico y cognitivo, a más del contexto intrafamiliar donde este se desarrolla.

En América Latina, los juegos tradicionales forman parte de su patrimonio, ante lo cual diferentes organizaciones como la UNESCO, han propiciado diferentes actividades a favor de su preservación y promoción. En nuestro país debido a su riqueza étnica cultural que sobresale en el mundo entero, predomina la existencia y práctica de diferentes juegos tradicionales que a causa del acelerado proceso de globalización y aculturación han ido desapareciendo a través del tiempo.

Ahora bien, en el cantón Cañar considerado como la Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador, dicha realidad también es notoria, puesto que muchas costumbres y tradiciones como los juegos por ejemplo, que han trascendido de generación en generación, ahora se ven amenazadas por diferentes factores, que conllevan a no reconocer su importancia y a cambiarlos por juegos occidentales. Son muchas las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, a través de ellos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zona y sobre todo, de puede promover la consolidación de las habilidades motoras.

b. Antecedentes

Pese a los continuos cambios que nuestro país atraviesa en cuanto al campo educativo se refiere, aún quedan muchos docentes tradicionales que fundamentan el proceso de enseñanza aprendizaje, en un mero proceso mecánico y repetitivo, lo cual incide de forma negativa, cuando dicho estudiante ingrese a la etapa escolar.

Un niño desde el nacimiento hasta los seis años de edad desarrolla y pasa por un período muy importante de su vida, empiezan a relacionar su “yo” interior con el mundo que los rodea; en estas edades como ya se ha mencionado en el apartado anterior, el juego se convierte en una actividad importante para su desarrollo psicomotor, por ello el rescate, promoción y práctica diaria de los juegos tradicionales demandan conocimiento por parte del docente y motivación de los estudiantes para ejecutarlos.

c. Importancia y alcances

Los seres humanos somos seres sociales por naturaleza, diferenciados de los animales por la capacidad de razonamiento, sin embargo, como lo menciona (Esparza, 2010, pág. 10)"necesitamos desarrollar una serie de habilidades y destrezas sociales para relacionarse, interactuar e integrarse de una mejor manera al contexto que lo rodea".

Precisamente durante los primeros años de vida, por medio de la socialización con su familia o el entorno donde se desenvuelva conseguirá desarrollar habilidades y destrezas que le permitirán desenvolverse de forma independiente, siendo esta según Márquez (2011), la labor de todo docente.

Ahora bien, al culminar el nivel de Parvularia, un niño ya adquiere un cierto grado de independencia, puesto que tiene mayor control y dominio de sus movimientos, comprende la realidad de manera más objetiva y su lenguaje se vuelve amplio, claro y muy bien aplicado. Ante ello los juegos tradicionales se han convertido en una de las mejores herramientas para aplicar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

La importancia de este proyecto de investigación se sustenta en que, los juegos tradicionales promueven de forma activa el desarrollo y fortalecimiento de las destrezas y habilidades sociales y motoras en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, sembrando con ello, además, la autonomía, participación y criticidad cognitiva.

d. Delimitación

- **Campo:** Educativo
- **Área:** Metodológica
- **Aspecto:** Nociones básicas en el área motricidad fina y gruesa en niños de 3 a 4 años, mediante la aplicación de Juegos Tradicionales.

- **Delimitación espacial:** La investigación se ejecutó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac, Cantón Cañar, Provincia de Cañar, Ecuador.

- **Delimitación temporal:** La investigación se elabora en el año lectivo 2015 – 2016.

- **Unidades de observación:** Docentes; Padres de familia y Niños

e. Explicación de problema

Los juegos tradicionales propician situaciones enriquecedoras para los niños, contribuyen al desarrollo de su motricidad y el rescate de valores que tanto se está perdiendo. Sin embargo en muchas instituciones educativas, debido al desconocimiento por parte de los docentes sobre dichos juegos que caractericen o definan al contexto donde se encuentre la institución educativa, influye a que se repita las mismas dinámicas de siempre, lo cual tiende a provocar en los infantes poco interés o motivación por ejecutar determinadas instrucciones.

En la comunidad de Quilloac, perteneciente al cantón Cañar, provincia de igual nombre, no ha sido la excepción, como madre de familia y docente de una institución bilingüe, puedo dar fe de dicha realidad. Son pocos los docentes que recuerdan juegos tradicionales de la localidad y los aspectos que su ejecución trae consigo, ante lo cual han decidido trabajar con dinámicas ya conocidas por todos como por ejemplo: “El gato y el ratón”, “Lirón, Lirón”, “Canicas”, entre otros, que si bien son tradicionales, no pertenecen a la comunidad en donde se ejecuta la presente investigación.

Es más que evidente entonces, que en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, no se ha logrado consolidar la utilización de los juegos tradicionales como estrategia metodológica en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, lo cual se refleja en el desconocimiento de juegos por parte de la colectividad estudiantil y docente.

IX. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICO

a. Objetivo General

- Determinar la importancia e influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años de edad, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac.

b. Objetivos Específicos

- Reconocer el grado de conocimiento y utilización de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac.

- Determinar la factibilidad de elaborar un manual sobre juegos tradicionales Cañaris, para niños de 3 a 4 años de edad.

- Diseñar una propuesta sobre juegos tradicionales para niños de 3 a 4 años que contribuyan al desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

- Identificar las ventajas del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad.

X. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. La Educación

Hoy en día se escucha a diario el término educación en diferentes contextos, ya sea en el colegio, en el barrio, en el entorno familiar… y rápidamente se la relaciona con la formación en una institución educativa; sin embargo su concepto aborda diferentes aspectos que son analizados por varios autores que han realizado algún tipo de estudio sobre esta temática.

Así por ejemplo, el reconocido filósofo Platón, afirma que la educación "es el proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad más plena, a la que está llamado, de la que procede y hacia la que dirige"(Paz, 2010); según esto se connota entonces que la educación se refiere a la acción que surge a raíz de las demandas o exigencias sociales donde se desenvuelve un individuo, con el único propósito de formar personas íntegras que de una u otra manera, contribuyan a su pleno desarrollo.

Según Kant, la educación es "un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana"(Suarez, 2010), es decir, la educación es un proceso sistemático y secuencial que lo que busca es la formación integral de un individuo, en el aspecto no solo cognitivo (conocimientos), sino también en el social y afectivo, garantizando su desenvolvimiento en un contexto determinado.

Con las concepciones antes mencionadas se puede concluir afirmando que la educación en sí, se refiere al medio ideal para conseguir un completo desarrollo personal del hombre, es perfeccionar al hombre en forma integral para hacer más fácil y viable su inserción social en cualesquier contexto.

2. La calidad educativa

Según Muñoz (2004) explica que la educación es de calidad cuando está dirigida a satisfacer las aspiraciones del conjunto de los sectores integrantes de la sociedad a la que está dirigida; si, al hacerlo, se alcanzan efectivamente las metas que en cada caso se persiguen; si es generada mediante procesos culturalmente pertinentes, aprovechando óptimamente los recursos necesarios para impartirla y asegurando que las oportunidades de recibirla –y los beneficios sociales y económicos derivados de la misma– se distribuyan en forma equitativa entre los diversos sectores integrantes de la sociedad a la que está dirigida.

Es decir, la calidad en la educación asegura a todos los jóvenes la adquisición de los conocimientos, capacidades destrezas y actitudes necesarias para equipararles para la vida adulta; en fin, una educación que genera oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el país.

3. La enseñanza

El término enseñanza siempre va de la mano o en relación con la educación, así que es importante saber a qué se refiere el mismo. El autor Parras (2008) indica que la enseñanza es la actividad humana intencional que busca que un individuo adquiera determinadas destrezas o habilidades indispensables para su desenvolvimiento diario; es decir, es un proceso que permite la transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene, con el único fin de que se forme de manera integral para poder afrontar las diferentes situaciones que le tiene preparado el entorno donde se desenvuelva, por ello su relación con la educación.

4. El aprendizaje

El Aprendizaje según el estudio publicado en la web (Salanova, 2011), es "la actividad mental del sujeto que aprende, permitiéndole la adquisición de conocimientos, hábitos y actitudes", pero no todo acaba ahí, puesto que este proceso también consiste en retener y utilizar dichos conocimientos cuando al individuo le sea necesario, lo cual origina una modificación en la conducta del mismo, ya que mientras más aprenda, mejor desarrolla su razonamiento y comprensión sobre las cosas o situaciones que lo rodean.

Por otro lado, Robbins (1998) asevera que el aprendizaje es cualquier cambio de la conducta, relativamente permanente, que se presenta como consecuencia de una experiencia; ante esto, el aprendizaje sería la adquisición de nuevos conocimientos a un grado de generar nuevas conductas; en fin, aprender es el cambio que se produce en los conocimientos y estructuras mentales mediante la experiencia interactiva con su contexto social y de los diferentes estímulos que recibiese, por ende el aprendizaje se acumula, de modo que puede servir como guía en el futuro y base de otros aprendizajes.

5. El proceso de enseñanza aprendizaje

Según la Real Academia de la Lengua, la enseñanza se la puede definir como "el proceso de guiar a un individuo sobre un conjunto de conocimientos, principios o ideas que de una

u otra manera lo ayudaran a formarse de manera integral y podrá desenvolverse de manera adecuada en cualesquier contexto" (RAE, 2015).

Se puede concebir al proceso de enseñanza aprendizaje como el camino mediante el cual se "provee las oportunidades, destrezas, habilidades, recursos…, necesarios para que el individuo aprenda activamente, descubra y forme sus propias nociones de la realidad que lo rodea"(Yimari, 2012, pág. 3); es decir, se refiere al proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del estudiante.

Por otro lado, también puede ser concebido como un proceso organizado, sistemático, secuencial y científico, puesto que los conocimientos que se le enseña a un estudiante deben ser comprobados y les deben servir para afrontar las diferentes circunstancias.

6. Educación Parvularia

La Educación Parvularia es un derivado de la palabra "Párvulo", esta abarca a los niños que van de cero a seis años de edad, en este período es cuando el ser humano inicia el proceso de aprendizaje, desarrollo psicomotriz, locomotriz, potencialidades intelectuales, coordinación corporal y aprende a socializarse.

Dicho de otra manera, la Educación Parvularia se debe de entender como la primera educación que se recibe el niño y que va desde la educación en el ambiente familiar hasta la educación en centros infantiles, es decir es la etapa que vive el ser humano en sus primeros años de vida y en donde se va adaptando a lo que en el futuro será la integración a una educación formal y que comienza en la educación básica.

7. La metodología

7.1. Concepto

Almeida (2006) define metodología como “un instrumento de ayuda que marca el destino del accionar de un individuo en determinada actividad”; se sobreentiende entonces que posee un conjunto de conceptos, sugerencias e instrucciones para el actuar de una persona en búsqueda de un objetivo o meta común. Esta guía además puede ayudar en la toma de las decisiones para estructurar determinadas estrategias a fin de solucionar cualquier inconveniente que pudiese condicionar la consecución de un objetivo.

7.2. Elementos que conforman una guía metodológica

No hay autores que refieren a los elementos que hacen parte de una guía metodológica, sin embargo, considerando su objetivo y funcionalidad se podría distinguir los siguientes:

- Actividades; tareas o acciones a seguir tras la consecución de un objetivo o solucionar determinada dificultad.

- Método; la forma o proceso a seguir en la ejecución de una o varias actividades a fin de conseguir determinada meta u objetivo.

- Recursos; los materiales que hacen posible la aplicación de un método determinado.

- Objetivos; las metas a corto o largo plazo que se piensa conseguir con la realización de determinadas actividades.

7.3. Características

Una guía metodológica tiene un carácter abierto y puede ser complementada con nuevos conceptos, sugerencias metodológicas o instrumentos que ayuden a dar solución a determinada problemática, a fin de conseguir un objetivo.

Una guía metodológica puede ser usada en diferentes ámbitos, con métodos y recursos que se adhieran a la problemática y meta esperada.

La estructura de la guía debe sostener y dar movilidad al proceso de capacitación de quien vaya hacer uso de ella. Además debe proporcionar los elementos básicos que garanticen la coherencia e identidad del proceso de acuerdo al plan general de capacitación y permitir la flexibilidad del diseño y la realización de las actividades.

Busca ser un instrumento que sirva en general para todos los profesionales de determinado ámbito o rama de estudio.

7.4. Funciones de la guía metodológica

Entre las funciones que una guía metodológica posee, están las siguientes:

- **Función orientadora:** ayuda al docente en la ejecución de determinadas actividades o acciones en pos de un objetivo educativo determinado.
- **Función integradora:** puesto que globaliza diferentes conocimientos donde se centren determinadas falencias o problemas que impidan la consecución de un objetivo educativo.
- **Función planificadora:** permite al docente prever diferentes situaciones que pudiesen condicionar el proceso de enseñanza aprendizaje.

8. EL MÉTODO

8.1. Concepto

La palabra método trae “su origen de la griega methodos, compuesta de meta, que significa en, y de hodos que significa camino” (Pérez, 2009, pág. 17); es decir, la ruta que un individuo debe surgir a fin de cumplir con determinado objetivo.

El termino método es concebido como la forma, manera, modo o estrategia de cómo realizar un trabajo investigativo para llegar a la consecución de sus objetivos(Venturelli, 1997, pág. 29); teniendo en cuenta esto, podemos definir al método como un conjunto de actividades, procesos o procedimientos ordenados lógica o secuencialmente, cuya finalidad es el logro o consecución de una meta o fin.

8.2. Definición de método de enseñanza

De acuerdo Nérici(1985), afirma que "etimológicamente método significa propiamente camino para llegar a un resultado"; lo cual representa la manera de conducir el pensamiento a las acciones para obtener mayor eficiencia en lo que se desea realizar.

Ante ello, Serna (2010) define método de enseñanza como: "la organización de racional y bien calculada de los recursos disponibles y de los procedimientos más adecuados para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje"; es decir, el camino más apropiado para alcanzar el saber. Por su parte el Diccionario de Pedagogía dice que es "un camino lógico para enseñar, aprender o hacer algo"; se refiere entonces, a la forma o caminos que el docente puede seguir para cumplir con un objetivo educativo planteado.

9. LOS JUEGOS TRADICIONALES

9.1. Definición de juego

El juego es "una actividad recreativa individual o colectiva que se lleva a cabo con el fin de divertirse o distraerse" (Alfaro, 2015, pág. 1); este proceso demanda una serie de reglas o instrucciones que los participantes deben seguir al pie de la letra para garantizar el éxito del juego del cual sea participes.

En los últimos años los juegos se han consolidado como las mejores estrategias de enseñanza para el desarrollo de destrezas o competencias que le permiten a un individuo desenvolverse de mejor manera en un contexto determinado. Además del disfrute que éstos

pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio.

9.2. Clases de juegos

Todo juego demanda la participación de uno o más personas y se clasifican en los siguientes:

- **Juegos tradicionales:** son aquellos que se transmiten de generación en generación, provienen de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo.

- **Juegos populares:** son transmitidos de generación en generación de forma oral, sus reglas o instrucciones varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego.

- **Juegos de mesa:** esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Ejemplo: el ajedrez, el ludo, el Monopoly, etc.

- **Juegos de naipes:** son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo el solitario.

- **Videojuegos:** Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica.

- **Juegos de rol:** se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones.

9.3. Funciones de los juegos

Las funciones de los jugos son definidos como “aquellos ejercicios o acciones vitales que promueve en el transcurso de su desarrollo” (Canteros, 2004, pág. 1); bajo esta acepción se puede definir las siguientes funciones:

- Forma parte de la naturaleza intrínseca del juego, la sensación continua de exploración y descubrimiento.
- El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- El juego es factor de acción continuada sobre el equilibrio psicosomático.
- El juego es medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción religerante.
- El juego posibilita una catarsis elaborativa inmediata.
- El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- El juego recupera escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas transcurrieron.
- El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.

9.4. Concepto de juego tradicional

Son aquellos juegos típicos de una región o país, mediante los cuales, el infante es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de dicho grupo social, puesto que pretende ser practicado generación tras generación.

9.5. Importancia en el ámbito educativo

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos.

En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, muchos de estos juegos son cortos en su duración y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales.

Almudena (2009) afirma que este tipo de juegos “tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas”; de esta forma, estamos frente a una vía de acceso a diversas identidades culturales, lo cual a su vez, contribuye a conocer aspectos importantes que permitan comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

9.6. El juego como recurso didáctico

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello los padres y los docentes deben estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos. Dicho desarrollo se ve marcado por el fortalecimiento de diferentes nociones básicas, destacando sobre todo la motricidad fina y gruesa.

El juego constituye una actividad importante para el desarrollo del niño y es el complemento necesario para su crecimiento sano. El juego se constituye en un medio para el desarrollo del niño, mediante este se incrementa sus potencialidades psicomotoras, intelectuales, creativas y afectivas.

9.7. Clasificación

El ser humano se caracteriza por su capacidad de razonamiento y por la complejidad de las funciones vitales, sin embargo como lo afirma Luviz (2011), “las personas tenemos la facultad de poder abstraer diferentes conocimientos y hacerlos nuestros para un futuro

uso". Esto el individuo lo lleva a cabo, haciendo uso de su inteligencia e imaginación, lo cual abre paso hacia lo que son denominados como ***Entes Abstractos***, que no son más que simples ideas que se originan en sus pensamientos y que pueden o no estar basadas en hechos u objetos concretos.

Actualmente existe una infinidad de juegos y pasatiempos que se han convertido en la herramienta idónea para salir del trajín diario o propiciar espacios idóneos para el proceso de enseñanza aprendizaje. Los juegos tradicionales se clasifican dependiendo de parámetros como la situación de los jugadores y el entorno donde se llevan a cabo:

- ***Con objetos*** (saltar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, trompo, canica o metras, cometa, yoyo, perinola, papagayo, palo ensebado, palito mantequillero, …)
- ***Juegos con partes del cuerpo*** (piedra, papel o tijera; pares o nones, cero contra por cero, rondas…)
- ***Juegos de persecución*** (escondite, gato y ratón, policía y ladrón, encantados, ere o stop)
- ***Juegos verbales*** (retahíla, adivinanzas, telegrama, gallinita ciega)
- ***Individuales*** (se juega en forma individual: perinola, yoyo,…)
- ***Colectivos*** (se juega con dos o más personas: escondite, rondas,…)

En fin, los juegos tradicionales son aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de socialización e interacción con otros pares de su mismo rango de edad, por ello la etapa de Parvularia es la más propicia para su ejecución.

10. La coordinación psicomotriz

La coordinación psicomotriz, es la capacidad de utilizar los sistemas sensoriales y músculo-esqueléticos para moverse, de esto depende el desarrollo de todas las demás áreas de una persona, que son el lenguaje y lo cognitivo y posteriormente el desarrollo social y emocional.

La coordinación es el resultado de realizar varios movimientos de forma simultánea, esto implica la toma consciente del cuerpo, indispensable para la realización de movimientos combinados y el control de movimientos finos.

11. La percepción

La percepción es un proceso nervioso superior que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno y de uno mismo. Esta noción, obedece a los estímulos cerebrales logrados a través de los 5 sentidos, vista, olfato, tacto, auditivo, gusto, los cuales dan una realidad física del medio ambiente.

12. Funciones cognitivas

El termino cognición proviene del latín: cognoscere, "conocer", y hace referencia a la facultad de los humanos para procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información.

Los procesos cognitivos pueden ser naturales o artificiales, conscientes o inconscientes, lo que explica el por qué se ha abordado su estudio desde diferentes perspectivas incluyendo la neurología, psicología, sociología, filosofía, las diversas disciplinas antropológicas, y las ciencias de la información - tales como la inteligencia artificial y la gestión del conocimiento.

13. La comunidad de Quilloac

Hablar de Quilloac es hacer referencia a uno de los lugares con mayor trascendencia e identidad cultural dentro del pueblo Cañari; sus costumbres, tradiciones, oralidad, mitología y vestigios ancestrales son muestra de aquello.

Figura Nº 1: Vista panorámica de Quilloac. **Fuente:** Morocho, M. (2016)

Indagando sobre el significado de su nombre, destaca el análisis realizado por José P., en la revista Yachay Ñan, donde indica que Quilloac es una palabra cañari (difiere del kichwa) que toma el significado de "Tierra amarilla"(Pichazaca, 2011, pág. 36); acepción que se fundamenta al mirar el horizonte del lugar, puesto que se caracteriza por el color amarillento de sus terrenos, a razón de las grandes extensiones de cultivo de cebada, trigo y maizales en estado de cosecha, pese a que en los últimos años la migración ha influido de forma negativa a que esta actividad disminuya.

Quilloac, es una comunidad enriquecida por sus pajonales, rodeado por un collar de páramos y lugares históricos como: Narrío, Shizho, Cashaloma, Buerán, Chabar, Zhinzhón y Caucay.

13.1. Ubicación geográfica

La comunidad de Quilloac se encuentra localizada en el cantón Cañar, perteneciente a la provincia de Cañar, exactamente a un kilómetro y medio del casco central de la urbe cantonal, siendo su nombre derivado de los sitios sagrados llamados Killukaka, Pukunshi y Zhamzhán.

En lo que concierne a los límites de la comunidad, se encuentra ubicada:

- ***Al norte:*** con la Comuna de Chaglabán y San Rafael.
- ***Al sur:*** con la comuna de La Capilla y parroquia Chorocopte.
- ***Al este:*** con el Centro Urbano de la ciudad de Cañar

- ***Al oeste:*** con la Comuna Lodón, Santamaría y Zhuya.

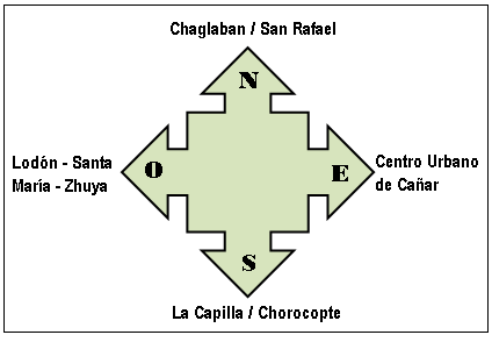


Figura Nº 2: Limites de la comuna Quilloac. **Fuente:** Morocho, M. (2016)

Finalmente, es menester mencionar que la comunidad cuenta con una superficie total de 1.516,57 hectáreas y un perímetro total de 31.169,55 metros lineales; siendo sus coordenadas geográficas las siguientes:

Longitud: 1727412 E; **Latitud:** 9715896 N; **Altitud:** 2500 a 3700 msnm (INAMHI, 2014)

13.2. Aspectos culturales.

Los pobladores de la comunidad de Quilloac eran los antiguos pobladores del cantón Cañar; su identidad cultural ha trascendido de generación en generación pese al acelerado proceso de aculturación y la misma globalización que atraviesa el mundo entero; dicha identidad está caracterizada por varios aspectos tangibles e intangibles, entre los principales tenemos:

a. Idioma

Quilloac disfruta de una singular característica en lo referente al idioma, puesto que debido al proceso de aculturación y estatus lingüístico, ha sufrido varios cambios dando como resultado lo siguiente:

- **Lengua materna:** Cañarí

- **Lenguaje durante la conquista:** quechua
- **Idioma de relación intercultural:** español

b. Vestimenta

Los tejidos son fabricados con lana de oveja, es de buena calidad textil y sutil, con ella se confeccionan ponchos, cuzhmas, fajas que diseñan con sus tejidos variadas formas llenas de colorido; es importante mencionar que una de las actividades económicas más practicada dentro de esta cultura es la hilar la lana de oveja, de donde se obtiene la materia prima para la elaboración de diferentes prendas de vestir.

Figura Nº3: Artesanía de subsistencia "hilado". **Fuente:** Morocho, M. (2016)

La vestimenta en Quilloac se caracteriza por sus colores y significado en cada una de sus prendas, es así que tenemos una vestimenta autóctona en hombre y otra en mujeres.

- **En hombres;** Los hombres se caracterizan por usar: sombrero de lana, poncho de color rojo, camisa bordada, fajas, pantalón de lana, zamarro (opcional), ushutas y la trenza de pelo con cinta.

Figura Nº4: Vestimenta masculina. (Ochoa, 2014) **Fuente:** Morocho, M. (2016)

- **En mujeres;** Las mujeres se caracterizan por usar: sombrero de lana, aretes de plata y trenzas, blusa blanca bordada, Wallakarinas, reatas adornadas, pollera de baeta en diferentes colores, ushutas, Tupu y reboso.

Figura Nº4: Vestimenta masculina. **Fuente:** Morocho, M. (2016)

La vestimenta se ha visto envuelta en un proceso de "modernización" donde se trata de mantener la esencia de la vestimenta, ejemplo de aquello es el diseño de bordes o colores alusivos a su identidad, sin embargo la forma y materia prima en la cual se la desarrollaba ha cambiado de manera considerable, por comodidad y para que los jóvenes indígenas la usen sin ningún justificativo.

Figura Nº5: Vestimenta tradicional modificada. **Fuente:** Morocho, M. (2016)

14. Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Quilloac"

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac (UNEIB-Q) comprende los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato en la sección diurna, además se

cuenta con el servicio de Educación General Básica (superior) y Bachillerato en la sección nocturna; ubicada en la comunidad de Quilloac, parroquia, cantón y provincia de Cañar, al oeste de la cabecera cantonal a 02 ^{0} 33′S de latitud, 78^{0} 56′W de longitud con una altura aproximada de 3100 msnm.

La actual administración ha emprendido amplios esfuerzos mancomunados para consolidar la institucionalidad democrática, desarrollar una gestión académica y administrativa de calidez y calidad, propiciar espacios de dialogo a nivel interno y externo, desarrollar espacios de concertación y vinculación para conocer la generalidad de los problemas y necesidades que corresponde a la Institución y sobre esta base elaborar planes de mejora(Quilloac, PEI, 2012).

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac se encuentra en la comunidad de Quilloac, ubicada en el cantón y provincia Cañar al oeste de la cabecera cantonal de Cañar a 02°33’S de latitud, 78°56’W de longitud con una altura que varía desde 3050 msnm hasta los 3400 msnm.

Figura Nº 6: “Vista panorámica dela Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac”.
Fuente: Morocho, M. (2016)

La historia institucional de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Quilloac”, está basada de manera textual en lo expuesto en el Plan Educativo Institucional 2013 – 2017, que se describe en orden cronológico a continuación: En 1970 la Unión Provincial de Comunas y Cooperativas del Cañar (UPCCC), organización que agrupa a todas las organizaciones de la provincia de Cañar, luego de una ardua lucha por conseguir las tierras, dio inicio a una nueva etapa de reivindicación por una educación desde y para los pueblos indígenas, con una formación en su propia lengua y cultura y teniendo en cuenta sus necesidades e intereses del estudiante.

En 1972 la UPCCC solicitan al General Guillermo Rodríguez Lara, Presidente de la República del Ecuador, la creación de un establecimiento Educativo que funcione en la comunidad de Quilloac, en este contexto, el 1 de Abril de 1976, el General Richeliu Levoyer y el Dr. Juan Cueva, Ministro de Gobierno y Subsecretario de Educación, respectivamente, visitan la UPCCC para auscultar opiniones sobre el posible retorno a la democracia. En este evento participaron masivamente miembros de diversas comunidades del Cañar y se resolvió la creación de un establecimiento educativo al servicio de los pueblos indígenas del Cañar y del Austro.

a. Identidad Institucional

Somos una Institución Educativa Intercultural Bilingüe enmarcados en procesos educativos constructivos e integrales, con pertenencia cultural y lingüística, en el marco de la interculturalidad, equidad de género y regeneración del medio ambiente, fundamentándose en los principios, fines y valores éticos, sociales morales y cívicos al servicio de los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos de las comunidades indígenas y campesinas del Cañar (PEI, 2013 – 2018).

b. Visión

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac hasta el año 2018, se constituye en una institución líder que brinda una educación de calidad y calidez en los niveles inicial, básico, bachillerato y superior con pertinencia cultural y lingüística, una formación integral y una gran capacidad de innovación creativa, difundiendo el conocimiento de las culturas ancestrales, a vivir en la diversidad en el contexto de una nación multiétnica y pluricultural el Sumak Alli Kawsay (PEI, 2013 – 2018).

c. Misión

Somos la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Quilloac”, formadores de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con identidad cultural, capaces de afrontar nuevos desafíos y retos

de manera holística, a través de la aplicación de un currículo integral y la política educativa nacional; atendiendo los requerimientos sociales, orientando sus acciones hacia el desarrollo de la Educación Intercultural (PEI, 2013 – 2018).

d. Ideario

- La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Quilloac", considera a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes como el centro del proceso educativo. La familia, comunidad, docentes y autoridades educativos son la base de la formación de los estudiantes.

- La UNEIBQ oferta una educación de calidad y calidez garantizando un desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia.

- En la formación de los estudiantes se triangula el conocimiento previo, el nuevo y el contexto, fortaleciendo los saberes y prácticas ancestrales y los conocimientos de la cultura universal en el marco de la interculturalidad.

- La tarea académica se sustenta en la calidad y excelencia de todo el proceso educativo, distinguiéndose por su cultura de planificación, administración y organización de procesos académicos innovadores con sustento en los modelos interculturales bilingües, apuntalando a sostener como eje la interculturalidad

- La institución se basa en los principios, fines y políticas del Sistema Nacional y del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe(MOSEIB) que se fundamenta en lo ético, moral, cultural, lingüístico y socioeconómico tomando como base social educativo a los educadores, estudiantes, administradores y padres de familia, sobre todo a la comunidad donde se desarrolla el proceso de inter-aprendizaje.

- La comunidad y sus elementos culturales como la lengua kichwa, los valores, sus culturas son la razón de ser de la institución educativa. Todo esto nos conducirá a

fomentar la unidad en la diversidad, dinamizando las ciencias y sabidurías ancestrales de los pueblos para vivir en armonía con nuestros semejantes.

- La organización de los estándares de aprendizaje será el punto de partida y la evaluación por resultados será el punto de llegada de la institución.

- El rol de los Padres y representantes es practicar la responsabilidad, de ser los primeros maestros educadores de sus hijos/as.

- Se considera la evaluación como un proceso permanente de observación, valoración y registro del logro de aprendizajes de los estudiantes para su consecuente retroalimentación, refuerzo académico y recuperación pedagógica.

e. Número de estudiantes

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Quilloac", cuenta con un total de 731 estudiantes entre la sección básica inferior, media, superior y bachillerato general unificado.

15. Juegos cañaris

Entre los juegos tradicionales de la localidad que propician el desarrollo de las nociones básicas en estudiantes del nivel de Parvularia, destacan los siguientes:

- Carrera de zambos.
- Armar el arado y el yugo.
- Pelado de papas.
- El Hilado
- Desgranado de maíz.
- Danza
- Gallina que come maíz
- Elaboración de collares.
- Cosido de objetos.

- Saltar a la comba (soga)
- Decorar el gráfico con las semillas
- Elaboración de vasijas con cera turo
- Decorar el gráfico con hojas de arboles
- Paseo de Carnaval
- Selección de granos

XI. METODOLOGÍA

La presente investigación fue enmarcada dentro del paradigma cualitativo social bajo un enfoque científico, crítico y con el propósito que contribuirá a mejorar la realidad de los niños/as.

c. Nivel de la investigación

Investigación exploratoria de la realidad en torno al conocimiento e influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños entre 3 y 4 años.

d. Tipo de propuesta

- **De índole bibliográfica:** porque tiene un soporte bibliográfico de libros y sitios web que permitirán abordar diferentes teorías y conceptualizaciones que fundamenten la temática a investigarse.

- **Campo:** Debido a que se fundamenta en la recolección de los datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos.

e. Partes de la propuesta

La propuesta está formada de la siguiente manera:

- Guía de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa
- Guía de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad fina

En cada juego se detalla de forma breve en que consiste, cuantos participantes pueden jugar, el objetivo que pretende alcanzar, el tiempo a ejecutar y las posibles observaciones a considerar en el desarrollo del mismo.

f. Técnicas y métodos utilizados

Inductivo.- Se inicia con la observación de fenómenos particulares con el propósito de llegar al conocimiento, es decir va de lo particular a lo general y este método lo utilizaremos en el planteamiento del problema.

Deductivo.- Se inicia con el análisis del conocimiento para llegar a los hechos particulares es decir va de lo general a lo particular, este método lo utilizaremos en las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Analítico.- Es aquel que se preocupa de dividir el todo en partes y revisar cada una de las partes, utilizaré este método en el marco teórico de mi investigación, en el planteamiento del problema.

Sintético.- Porque el proceso del conocimiento procede de lo simple a lo complejo, de la causa al efecto, de la parte al todo, de los principios a las consecuencias, este método lo utilizaré durante toda la investigación.

Estadístico.- Nos permite realizar el análisis de los datos para transformarlos en información y de allí extraer resultados, este método los utilizaré en la muestra y tabulación de la investigación.

De la Lógica y Teórica Deductiva.- Condujo a la selección de las fuentes de información que visualizó el objeto de Investigación; permitirá deducir categorías, variables e indicadores agrupados en las hipótesis de trabajo y que se convertirán en las pistas

indispensables para la investigación de campo, llegar a las conclusiones y plantear la propuesta metodológica.

g. Destinatarios

La población o universo involucrado será el 100% que corresponde a las madres de niños/as entre 3 a 4 años de edad y docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac.

Población y muestra	Numero	Porcentaje
Niños	38	83%
Docentes	8	17%

XII. Propuesta metodológica

a. Guía de juegos tradicionales

El juego en sí, constituye un lenguaje natural y espontáneo en el diario convivir de un infante, permitiéndole expresar sus emociones, sentimientos e ideas de forma libre; sin embargo pese a las numerosas ventajas que justifican su inserción en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad, debido a la constante evolución tecnológica de la cual somos testigos todos como sociedad humana, los juegos tradicionales han perdido su valor psicopedagógico.

Hoy en día como docentes afrontamos una sociedad que cada vez encajan mejor dentro del concepto de nativos digitales, aquellas personas que nacieron con las TIC[1], la manipulan de maravilla desde tempranas edades, lo contrario a inmigrantes digitales, que son aquellas personas de edades avanzadas para quienes los nuevos descubrimientos tecnológicos se los hace difícil concebir. (Prensky, 2010, págs. 7,8,9)

[1] Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro.

Hoy en día, en un mundo globalizado, imperan los juegos electrónicos, con modelos de televisión, videojuegos, juguetes fabricados o artificiales, perdiéndose el valor significativo que tienen los juegos de antaño. Considerando todo ello, se pretende revalorizar la importancia de los juegos como recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, a fin de desarrollar y fortalecer la motricidad tanto fina como gruesa. Por ello, se presenta a continuación una serie de juegos tradicionales que contribuyen de forma directa a dicha finalidad.

b. Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es "la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar" (Netmoms, 2012, pág. 1); en fin, estos juegos deben propiciar el desarrollo de los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza.

Teniendo en consideración dicha premisa, los juegos que se ajustan bajo esta finalidad son los siguientes

1. Lirón, lirón

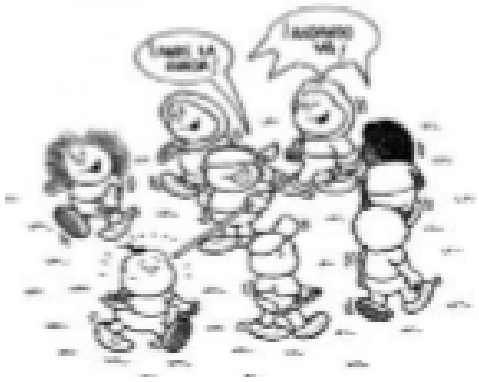
DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 – 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Rondas ▪ Estudiantes ▪ Tela para vendar	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	
En qué consiste		

Se selecciona dos jugadores principales a quienes se les permite escoger entre dos elementos del medio, pudiendo ser los opuestos, por ejemplos: agua, tierra, oro, plata, frutas cualesquiera, lugares, etc. Luego se pide a los demás niños que comiencen a pasar por debajo del puente que se ha formado con los dos estudiantes estrechando sus brazos. Paralelo a ello, se debe cantar la ronda "lirón, lirón de donde viene tanta gente, de la casa de San Pedro, una puerta se ha caído, mandaremos a componer, con que plata o dinero, con la cascara del huevo, que pase el hijo del Conde, se ha de, se ha de, se ha de, quedar". El niño que se quede al momento de culminar la ronda debajo del puente, se le pide que escoja un elemento al cual represente cada estudiante principal. Al momento de haberse repartido todos los estudiantes, se traza una raya en la mitad y se empieza a alar entre ambos grupos a ver quién gana.
Observaciones a considerar
▪ Los jugadores principales deben asegurarse de que los demás niños no sepan de su selección o elemento que representa. ▪ Los jugadores que queden debajo del puente, es decir los seleccionados deben decir su elección sin que los demás los escuchen. ▪ Los jugares que forman el puente deben estar con los ojos vendados para evitar que atrapen por preferencia o amistad.
EVALUACIÓN

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar el movimiento de las extremidades superiores mediante la ejecución de rondas e	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros.

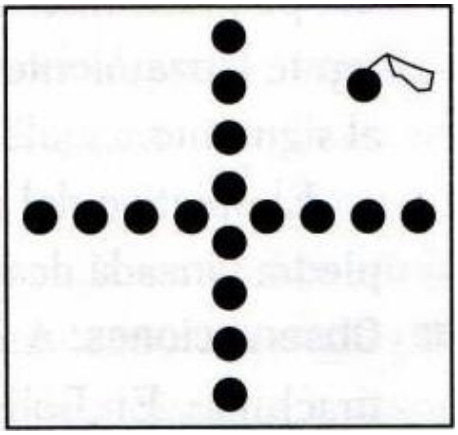
instrucciones con un objetivo determinado. ▪ Iniciar en el desarrollo de la fuerza muscular	▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Desarrolla la fuerza muscular en brazos y piernas.

2. La gallina ciega pica

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 – 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Ronda ▪ Estudiantes ▪ Vara	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	
En qué consiste		
Los jugadores están de pie formando un círculo. En su interior se coloca un jugador con los ojos vendados y con una vara que imitará el pico de una gallina. A una señal determinada se hace rodar el círculo estableciendo el siguiente diálogo. – Ande la rueda. Los compañeros responden: Andando va. – Pare la rueda. Y todos responden: Parada está. En este instante, el jugador con los ojos vendados señala con la vara a uno de los jugadores del círculo. El jugador señalado, debe silbar. Si quien la para acierta de que compañero se trata, deben cambiarse los papeles; en caso contrario se sigue la misma dinámica.		

Observaciones a considerar	
▪ Todos los jugadores que forman el circulo deben guardar silencio en todo momento y solo podrán hablar o silbar cuando el jugador del centro le señale con la vara. ▪ Para facilitar el reconocimiento del jugador señalado podemos pedir que este pronuncie el nombre de un animal, fruta, etc. ▪ Mencionar un nombre de los compañeros de clase, pudiendo decir su propio nombre, para que "el vendado" piense si miente o no, y si miente, intentar adivinar el nombre del señalado por la pica.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Trabajar la discriminación auditiva y la coordinación física.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Fortalece la coordinación física. ▪ Fortalece la discriminación auditiva.

3. El juego del pañuelo

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 – 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes ▪ Pañuelo	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	

En qué consiste

Los jugadores se sientan en el suelo formando una cruz, según el esquema de la ilustración, mirando hacia el centro. Cada jugador debe tocar los hombros del que tiene delante y los cuatro más cercanos al centro se cogen de las manos. Un jugador se la queda y, con un pañuelo, se pasea por detrás de las filas tocando a los últimos de las mismas cuando pasa detrás de ellos.

En un determinado momento deja el pañuelo detrás del último jugador de una fila; entonces, todos los que forman esa fila se levantan y dan una vuelta entera alrededor de la cruz, y se sientan nuevamente en el suelo formando su fila, uno detrás de otro. El que dejo el pañuelo hace también lo mismo.

El que se queda sin sitio en la fila recoge el pañuelo y reinicia el juego..

Observaciones a considerar

- Los miembros de la fila en la que se deposite el pañuelo, solo podrán arrancar a correr cuando el pañuelo se deposite en el suelo.
- Existe una variante de este juego en la cual se canta y se palmea una canción.

Nivel de complejidad

- Colocaremos un cono detrás de cada fila a un metro de distancia del último de la fila de un metro aproximadamente y los alumnos cuando salgan corriendo a dar la vuelta, tendrán que pasar por detrás de los conos para evitar golpes con los que se encuentran sentados.
- Mientras el alumno que posee el pañuelo lo coloca detrás de alguna de las filas, sus compañeros deberán estar con los ojos cerrados, y solo podrán abrirlos cuando el alumno que lo ha colocado diga "abrimos ojos". Una vez abiertos comprobaran quien tiene el pañuelo y comenzara la carrera.

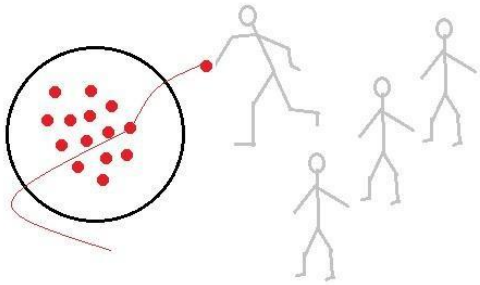
Variantes:

- Realizar dos vueltas enteras en lugar de una.
- Realizar dos vueltas, la primera en un sentido y la segunda en el contrario.

EVALUACIÓN

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Trabajar la velocidad de reacción y la velocidad en carrera.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Reacciona de forma veloz ante determinados estímulos.

4. Las chapas (tapas de botella)

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 – 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes ▪ Pañuelo	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	

En qué consiste

Cada jugador coloca en el círculo un número previamente determinado de chapas. A continuación e establecen los turnos de tiro.

El primer jugador lanza con fuerza una chapa contra las que están dentro del círculo. Su objetivo es que golpee a alguna y esta salga fuera. Si consigue sacar alguna, pasa a ser de su posesión y repite lanzamiento. Cuando falla cede su turno al siguiente jugador.

El juego finaliza cuando no quedan chapas en el interior del círculo.

Observaciones a considerar

- No se permite pisar dentro del círculo para efectuar un lanzamiento.
- Si está permitido tomar carrerilla para lanzar.

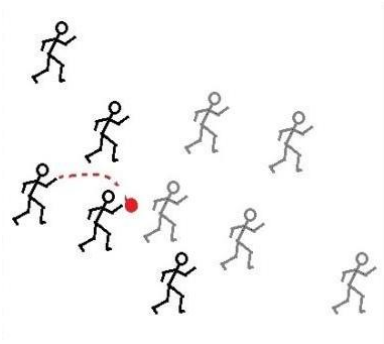
Variantes:

- Dibujaremos un círculo concéntrico de 2 metros de diámetro, el cual no deberán pisar para el lanzamiento.
- Si vemos que aun así, resulta fácil sacar las chapas del círculo, colocaremos

un aro en lugar del círculo, para aumentar la dificultad. ▪ Para añadir motivación e interés por el juego podemos instar a los alumnos a que personalicen sus propias chapas, colocándoles un papel en el interior, con el nombre y un dibujo, por ejemplo de deportistas famosos, organizándoles para que solo haya una chapa para cada personaje y esta sea así única y más valorada.

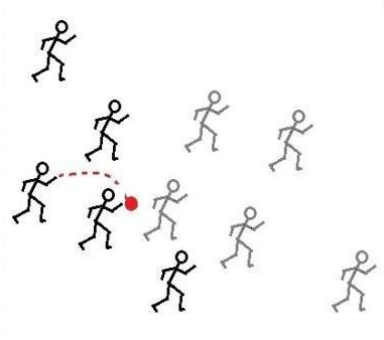
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la precisión en el lanzamiento, mediante la participación active en juegos grupales.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Ejecuta lanzamientos con precisión a determinados objetivos.

5. La Rosca

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 10 - 20 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	

En qué consiste	
Este juego consiste en formar dos equipos, los cuales deben colocarse en cadena, un jugador detrás de otro y unidos por las manos en la cintura. Con esta composición el primer jugador de un bando pretende tocar al último de la cadena oponente. Son unos movimientos de ataque y defensa, de enroscarse y desenroscarse. Gana el equipo que logra su propósito. También puede perder el bando que en estos movimientos rompe su cadena.	
Observaciones a considerar	
▪ Se debe propiciar a que el juego se lleve a cabo en un área verde para evitar golpes o accidentes.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la resistencia y coordinación físico motor.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Mantener la coordinación para que todos los alumnos vayan hacia la misma dirección.

6. Mona ramona

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 10 - 20 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	

En qué consiste

El juego consiste en que uno de los niños se la pica, en este caso, es la "mona".

Los demás jugadores dispersados por el terreno deben cantar la siguiente retahíla.

Mona rabona,

un cuarto me debes

si no me lo pagas

mona te quedes.

Posteriormente, los niños huyen perseguidos por la "mona" y aquel que sea tocado hará el turno siguiente el papel de mona.

Observaciones a considerar

- Se debe propiciar a que el juego se lleve a cabo en un área verde para evitar golpes o accidentes.
- No se requiere ningún material

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la capacidad de atención. ▪ Desarrollar la habilidad física básica: correr. ▪ Aprender la retahíla asociada al juego	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Aprende la retahíla asociada al juego. ▪ Corre de forma coordinada.

7. El lobito

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 10 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 38 estudiantes	

En qué consiste
El juego consiste en señalar a un estudiante como el lobito y a otro como el estudiante a ser perseguido con fin de detenerlo. Un jugador se mantiene apartado del grupo y gira al contrario de la ronda, el resto de los jugadores forman la ronda tomándose de las manos, girando y cantando. Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerá. **¿Lobo lobito estas ahí?** Entonces el jugador que se encuentra apartado de la ronda contesta que está haciendo algo tantas veces como él/ella quiera. – Me estoy lavando los dientes. – Me estoy peinando. – Fui a hacer las compras. En el momento en que el lobo (jugador apartado de la ronda) contesta simplemente "Si", la ronda se separa corriendo, mientras el lobo trata de atrapar a cualquier otro jugador para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.
Observaciones a considerar
▪ Se debe propiciar a que el juego se lleve a cabo en un área verde para evitar golpes o accidentes. ▪ No se requiere ningún material. ▪ El lobo es un juego infantil tradicional que se desarrolla al aire libre.

Variaciones: Una modalidad del juego consiste en que el primer jugador de la cola es el lobo y el último el cordero. El lobo debe girarse e intentar alcanzar al último mientras que el resto de los componentes se mueven como una serpiente para esquivarlo. Para alcanzar al cordero el lobo debe hacer constantes movimientos de simulación ocultando al resto sus verdaderas intenciones.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Ayudar a mejorar los reflejos y la motricidad del organismo. ▪ Aprender la retahíla asociada al juego	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Aprende la retahíla asociada al juego.

8. Los encantados

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 10 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes	
N°	▪ Grupos de hasta 20	

Jugadores:	estudiantes	

En qué consiste

Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta.

El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase.

El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. ***Labor difícil.***

El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca. Empieza el juego otra vez el que este encantado.

Observaciones a considerar

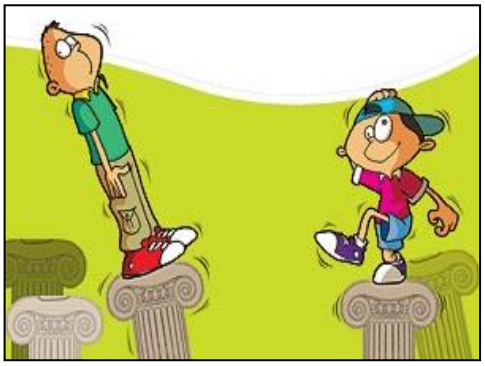
- Se debe propiciar a que el juego se lleve a cabo en un área verde para evitar golpes o accidentes.
- No se requiere ningún material en especial.
- El término del juego ocurría cuando todos los jugadores estaban encantados, y nuevamente se volvía a empezar; pueden elegir otra persona que encante.

EVALUACIÓN

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Mejorar la coordinación entre piernas, brazos y reflejos ante determinados	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma

estímulos orales o visuales.	acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Desarrolla sus reflejos ante determinados estímulos. ▪ Ejecuta movimientos coordinados con extremidades superiores e inferiores

9. Las estatuas

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 20 estudiantes	
En qué consiste		
El juego se ha llevado a cabo en gran grupo, a través de una metodología dirigida. Uno de los niños se sitúa de frente a la pared y de espaldas a los jugadores. A unos ocho o diez metros, en la línea de salida, se encuentran alineados el resto de los participantes. EL niño que se la pica recita: ***Uno, dos y tres, Sin mover las manos, Sin mover los pies.*** Al mismo tiempo avanzan los niños. Pero, nada más terminar la formulilla, el		

niño vuelve rápidamente la cabeza para sorprender a algún jugador en movimiento. De conseguirlo, el niño sorprendido queda eliminado.	
Observaciones a considerar	
▪ Se debe propiciar a que el juego se lleve a cabo en un área verde para evitar golpes o accidentes. ▪ No se requiere ningún material en especial. ▪ Para permanecer en el juego, los jugadores han de estar inmóviles en los momentos en los que el niño que se la pica, después de reiterar la retahíla, vuelve la cabeza.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar el control corporal. ▪ Mantener la atención.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Mantiene posturas determinadas por cierto tiempo. ▪ Ejecuta movimientos coordinados con extremidades superiores e inferiores ▪ Mantiene la concentración al momento de ejecutar movimientos.

10. A la pata coja

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 20 estudiantes	

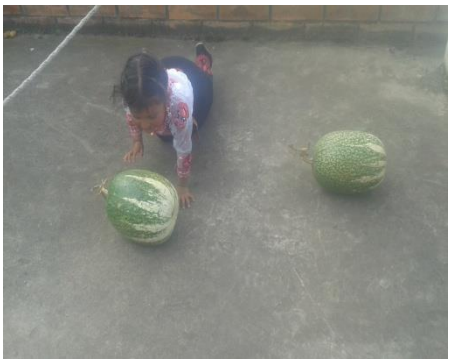
En qué consiste
El juego se ha realizado en pequeño grupo, mediante una metodología dirigida. Desde una raya dibujada en el suelo todos los niños a la pata coja se dirigen a la vez a la meta señalada. Gana el que llegue antes y se elimina a aquél que apoya los dos pies.

Observaciones a considerar
▪ Se debe propiciar a que el juego se lleve a cabo en un área verde para evitar golpes o accidentes. ▪ No se requiere ningún material en especial.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Fomentar el equilibrio del propio cuerpo.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma

▪ Desarrollar la habilidad física básica de correr a la pata coja.	acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Mantiene posturas determinadas por cierto tiempo. ▪ Ejecuta movimientos de equilibrio ▪ Se sostiene en un solo pie de forma acertada

11. Carrera de zambo

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 minutos	
Recursos:	▪ Cancha, zambos pequeñas	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste|		
- Se formarán grupos de 4 o 5 estudiantes en columna. - A la señal de la educadora los niños irán empujando el zambo con la cabeza hacia el punto señalado, y luego regresa al punto de partida.		

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Mejorar la coordinación entre piernas, brazos y reflejos ante determinados estímulos orales o visuales.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Rodar zambos de diferentes colores, tamaño, forma.
Observaciones a considerar	
▪ Ningún niño puede salir antes de llegar al lugar indicada. ▪ **Variante:** Regresara al igual que anterior	

12. Danza.

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 30 - 45 minutos	
Recursos:	▪ Música, espacio, vaca loca	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste|		
- Se formarán 5 grupos en fila, una detrás de la otra. - A la señal de la educadora los primeros niños de cada fila saldrán bailando y otros seguirán los pasos hasta que la maestra indique otros pasos. Así los niños disfrutara el ritmo de la música y desarrollara sus movimientos.		

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	Indicadores esenciales de evaluación
Desarrollar su independencia corporal	▪ Baila siguiendo el ritmo de la música. ▪ Disfruta en su entorno.
Observaciones a considerar	
▪ Ningún niño puede salir sin bailar. ▪ **Variante:** Los niños cumplirá los pasos aprendidos. .	

13. Saltar a la comba

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Pelotas pequeñas, grandes y medianas	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste|		
Ata un extremo de la cuerda a un árbol o cualquier objeto pesado. Colócate con el niño en el centro de la cuerda, y haz que alguien más sujete la otra punta moviéndola. Cuando la cuerda se aproxime a vuestros pies, di “salta”, y elévalo del suelo, como si saltara por él mismo. Al principio, prueba con un solo salto hasta que vaya aumentando su confianza. Gradualmente reduce tu ayuda cuando comience a saltar, incluso si no lo hace en el momento oportuno. Como al principio empezará a saltar por su cuenta, ajeno al movimiento de la cuerda,		

retiraros de debajo de la cuerda pero continúa diciendo “salta” cuando sea el momento adecuado. (Volver a intentar saltar debajo de la cuerda).

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
Incrementar la coordinación como previo calentamiento a los ejercicios siguientes.	▪ El niño salta en el momento oportuno. ▪ “salta” cuando sea el momento adecuado
Observaciones a considerar	
▪ Ningún niño puede salir antes de aprender a saltar como lo indicado. ▪ **Variante:** El niño saltara en el momento oportuno.	

14. Caminata de carnaval

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 45 minutes	
Recursos:	Caja, sombrerera, pingullo.	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste|		
- Los niños se disfrazan en carnavalearos. - La profesora organiza en pequeños grupos, para hacer una pequeña caminata.		

- Al caminar la profesora canta la música de carnaval, mientras los niños siguen, así caminan alrededor de su entorno social.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
Desarrollar la autoconfianza en nosotros mismos.	▪ Disfruto los movimientos de mi cuerpo juegos grupales.
Observaciones a considerar	
▪ Todos los niños no podrá salir antes de culminar esa actividad ▪ **Variante:** Los niños canta la música de carnaval siguiendo el´ ritmo.	

c. Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad fina

Aguirre (2011), afirma que la motricidad fina es "la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la capacidad motora para la manipulación de objetos, creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual"; en fin, propicia la adquisición de destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedo.

Teniendo en consideración dicha premisa, los juegos que se ajustan bajo esta finalidad son los siguientes.

1. **Canicas (la moña)**

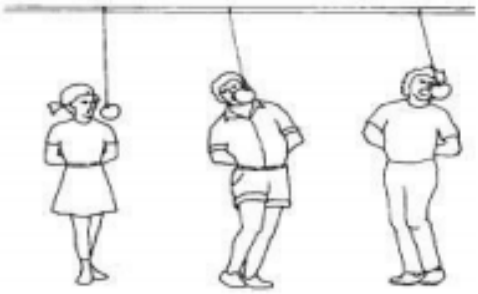
DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes ▪ Canicas	
N° Jugadores:	▪ Grupos de hasta 5 estudiantes	

En qué consiste
El juego consiste en trazar una circunferencia en el suelo con cualesquier elemento que se pueda diferenciar, en este círculo cada jugador debe depositar la misma cantidad de canicas, sea 3 – 4 – 5 – 6… Luego cada jugador tiene un turno para sacar la mayor cantidad de canicas con las manos, mediante el uso de los clásicos tingues.
Observaciones a considerar
▪ El juego termina cuando no haya canicas en la circunferencia o a su vez, los contrincantes quedan enmoñados, es decir, dentro de la circunferencia. ▪ No se requiere ningún material en especial.
EVALUACIÓN

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la habilidad motriz fina	▪ Comprende instrucciones y

mediante la ejecución de diferentes tingues, variando en fuerza y objetivo. ▪ Compartir el tiempo libre con los amigos de la comunidad o escuela.	reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Comprende la importancia del compañerismo. ▪ Ejecuta tingues de forma acertada ▪ Socializa con sus compañeros

2. Comer manzanas

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Patio ▪ Estudiantes ▪ Manzanas ▪ Cuerda	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste		
Una especie de juego ancestral que rememora subliminalmente la debilidad más antigua de la historia, ese el denominado comer manzanas, el cual consiste en colgar manzanas a una altura determinada a donde pueda alcanzar el jugador con su boca. - Cada jugador se colocará frente a una manzana, que estará colgada a la altura de su cara. - Se marcará un tiempo, y a la señal, todos los jugadores, con las manos en la		

espalda, tratarán de comerse la manzana. - Ganará el primero que se coma la manzana entera, o bien aquel que haya comido más manzana en el tiempo marcad.
Observaciones a considerar
▪ Las manzanas deben ser del mismo tamaño y de ser posible del mismo color. ▪ La altura a la que se coloquen las manzanas pueden varias dependiendo de la estatura del participante.
EVALUACIÓN

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la perspectiva visual y los movimientos del rostro en torno a determinado estimulo.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Difiere el espacio donde se ubica ▪ Consigue morder una manzana sin las manos.

3. Las banditas saltadoras

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Estudiantes ▪ Tubos de papel higiénico ▪ Bandas de colores	

<table>
<tr><td>N° Jugadores:</td><td>▪ Depende del espacio</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">En qué consiste</td></tr>
<tr><td colspan="3">- Formar grupos dependiendo del número de estudiantes que participen en el juego.
- El juego consta en sortear colores, por ejemplo amarillo, azul y rojo. Determinar los colores para cada grupo, soltar un considerado número de manillas.
- Solicitar que los recojan dependiendo del color asignado y colocarlas en tubos de papel higiénico.
- Gana el equipo que más rápido termine de recoger las bandas</td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td colspan="2">Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar</td><td>Indicadores esenciales de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">▪ Desarrollar la agilidad visual y la motricidad fina en las manos.</td><td>▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada.
▪ Respeta opiniones de sus compañeros.
▪ Reconoce colores y texturas de forma rápida.
▪ Utiliza los músculos de sus manos para abrir las ligas y colocarlas en los tubos respectivos.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Observaciones a considerar</td></tr>
</table>

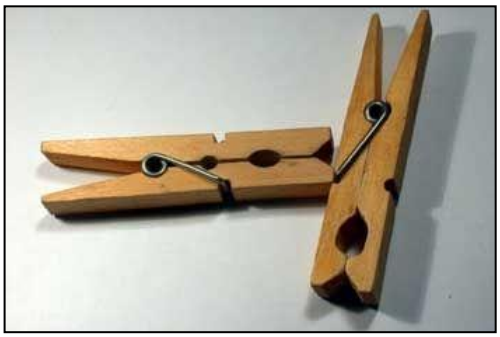
- Esta actividad con bandas elásticas y tubos de cartón parece muy simple, pero para los niños puede convertirse en un divertido reto.
- Las bandas crean resistencia al extenderlas, así que deberá utilizar los músculos de sus manos para hacer la fuerza necesaria para colocarlas en los tubos. ¡Le encantará el reto!

4. Destornillando con diversión

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Estudiantes ▪ Tuercas ▪ Tornillos ▪ Madera	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste		
- Formar grupos dependiendo del número de estudiantes que participen en el juego. - El juego consta en ubicar largos pernos en madera cruzada. - Hacer a modo de relevos a ver qué grupo termina de destornillar en menor tiempo posible. - Gana el equipo que más rápido termine de destornillar.		
EVALUACIÓN		
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**	

▪ Desarrollar la agilidad visual y la motricidad fina en las manos.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Reconoce colores y texturas de forma rápida. ▪ Utiliza los músculos de sus manos para destornillar. ▪ Utiliza la técnica de la pinza digital.
Observaciones a considerar	
▪ Se puede colocar entre 4 a 8 pernos. ▪ Los grupos pueden ser formado de forma aleatoria o por afinidad.	

5. Corramos con pinzas

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 25 minutos	
Recursos:	▪ Estudiantes ▪ Pinzas ▪ Canicas	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste		
- Formar grupos dependiendo del número de estudiantes que participen en el		

juego. - El juego consiste en una carrera de relevos, donde cada grupo debe transportar de un lado al otro, el mayor número de canicas posibles en un tiempo determinado.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la agilidad visual y la motricidad fina en las manos.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Reconoce colores y texturas de forma rápida. ▪ Utiliza los músculos de sus manos para destornillar. ▪ Utiliza la técnica de la pinza digital.
Observaciones a considerar	
▪ El tiempo puede empezar en 3 minutos e ir aumentando de acuerdo al ritmo de participación. ▪ Las canicas deben ser tomadas con la pinza ubicada en la boca del estudiante, sin manos. ▪ Al momento de cruzar al otro lado, debe ser botada de la misma forma, sin manos.	

6. Hilos de harina

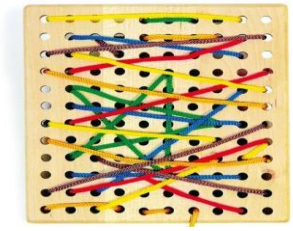
DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Estudiantes ▪ Harina ▪ Agua ▪ Masa	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	

En qué consiste
- Formar dos grupos - Demostrar como hace masa - Ayudar en el desarrollo de la masa - El juego consiste en que cada grupo realice un hilo de harina lo más largo posible - Gana el grupo que haga el más largo hilo de harina.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Desarrollar la agilidad visual y la motricidad fina en las manos.	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros.

	▪ Reconoce colores y texturas de forma rápida. ▪ Utiliza los músculos de sus manos para amasar.
Observaciones a considerar	
▪ Se debe guiar y ayudar en todo lo posible en el desarrollo de la masa.	

7. Técnica del cocido y enhebrar

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Hilo, objetos con agujeros, dibujos, CD, cartón con gráficos.	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste		
▪ La técnica consiste en ir introduciendo un hilo a través del orificio de macarrones, cuencas de collares. ▪ Reparta un objeto a la niña o niño y pídale que introduzcan la lana por el orificio que tiene en el centro del objetos hasta terminar todo el contorno una vez acabado pegue encima la fotografía más agradable de la niña o el niño		
EVALUACIÓN		

Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	Indicadores esenciales de evaluación
▪ Fortalecer los movimientos bimanuales de amplitud pequeña para el desarrollo de sus dedos.	▪ Introduzcan la lana por el orificio que tiene en el centro
Observaciones a considerar	
▪ Ningún niño saldrá antes de terminar las actividades indicadas. ▪ **Variante:** Al enhebrar la lana en los objetos, amarra los cordones del zapato	

8. Elaboración de collar

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Mullos semillas, hilo.	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste		
- Se reparte a los niños mullos. pepas o pastas para que ellos los pintes, una vez pintados deben enhebrarlos en lana, o caucho de cierto grosor, creando de esta manera lindos collares o pulseras		

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
Desarrollar la noción viso motora y movimiento de los dedos	▪ Enhebra en lana los mullos ▪ Elabora collares y pulseras.
Observaciones a considerar	
▪ Ningún niño no puede meter en la boca los objetos entregados. ▪ **Variante:** Las niñas ponen los collares realizados.	

9. Técnica de collage

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 35 minutos	
Recursos:	▪ Semillas de diferentes colores, Legumbres secas, maíz y semillas. ▪ Cola ▪ Cartulina azul.	
N° Jugadores:	▪ 10 y más personas	

En qué consiste	
Escoger unas cuantas legumbres y semillas de diferentes tipos, arroz, cereales, lentejas, garbanzos, pasta etc. En una cartulina hacer un dibujo sencillo, como por ejemplo, un payaso, un pez, unas casas, un caballo, y otros animalitos, etc. Embadurnar de cola blanca la parte del dibujo donde iremos a trabajar y enganchar las legumbres. Trabajar cada zona alternando los distintos tipos de legumbres.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
Permite la liberar de la imaginación	▪ Decora el dibujo con materiales del medio.
Observaciones a considerar	
▪ Selecciona las semillas para decorar el gráfico del caballo.	

10. El hilado

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Lana, sic si, ovillo de hilo.	
N° Participantes:	▪ Todos los estudiantes de la clase.	

En qué consiste|
- Las niñas debe torcer la lana formando hilo, luego debe envolver en sicsi para que vaya haciendo uvillo. - Los niños debe torcer uniendo los dos uvillos.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
Coger y sostener lo fino y suave. Valora algunas manifestaciones de la diversidad sociocultural y las respeta. Valora el trabajo de hilado Estimular la motricidad fina de los infantes comenzando desde tempranas edades	▪ Identifica paraqué sirve la lana de oveja ▪ Valora el trabajo de hilado

Observaciones a considerar
Las niñas tendrán mucho cuidado la punta de sicsi para no lastimar

11. Collage con hojas secas del árbol

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Hojas secas del árbol, gráfico en una cartulina y goma.	
N° Participantes:	▪ Todos los niños de la clase.	

En qué consiste|
- Entregar el gráfico con hojas secas, luego ir pegando hasta que se formen un animalito de acuerdo del dibujo. Tan fácil y sencillo.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
Observe y disfruto de la naturaleza	▪ Realiza un pajarito con hojas de árboles.

Observaciones a considerar
▪ Tener mucho cuidado los materiales para que salga lo mejor.

12. Rueda la pelota

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Mazorca, envase.	
N° Jugadores:	▪ Todos los estudiantes de la clase.	

En qué consiste
- Entregar la mazorca a cada estudiante y pedir que lo desgrane luego con esa semilla podemos hacer muchas actividades.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Manipulo objetos que se encuentra en mi entorno.	▪ Desgrana la mazorca con facilidad. ▪ Identifica las utilidades de maíz.

Observaciones a considerar
▪ Los estudiantes no debe llevar a la boca la mazorca, puede causar algún accidente.

13. Pelota de papel

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Papeles de colores, ▪ claves, cajitas (verde y azul).	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	

En qué consiste

- Se conformarán dos equipos dispersos en el terreno, uno tendrá una cinta verde en las manos y el otro una cinta azul y a una distancia aproximada de 3 metros se ubicarán unas cajitas.
- Al sonido de las claves los niños (as) saldrán corriendo a tratar de coger la mayor cantidad de papeles de colores los cuales deberán envolverlos en forma de pelotitas y depositarlas en las cajitas que le correspondan a su equipo.
- El juego comienza y termina con el sonido de la clave. Si algún niño (a) comienza sin previo aviso su equipo perderá un punto en el acumulado final, no deberán tomar más de un papel de color a la vez para realizar la pelotita. Cada pelotita que es depositada en las cajitas tiene un valor de 1 punto. Gana el equipo que al culminar el juego haya realizado más peloticas.

Observaciones a considerar

- Antes de depositar las peloticas en las cajitas correspondientes los niños(as), deberán caminar sobre una línea pintada en el suelo.

EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Ejercitar la motricidad fina (óculo-manual).	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Respeta opiniones de sus compañeros. ▪ Reconoce colores y texturas de forma rápida. ▪ Desarrolla la motricidad fina (óculo – manual)

14. La orquesta musical

DESARROLLO DE JUEGO		
Tiempo:	▪ 15 - 30 minutos	
Recursos:	▪ Laminas ▪ Estudiantes	
N° Jugadores:	▪ Depende del espacio	
En qué consiste		
- Se ubicarán dos equipos dispersos en el área.		

- Cada niño deberá imitar un instrumento musical con las manos y la boca; la educadora distribuirá láminas para un equipo instrumentos de cuerda, y el otro de viento, cuando ella lo indique se intercambiarán los papeles.	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Imitar diferentes instrumentos musicales	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Imita sonidos de forma acertada
Observaciones a considerar	
▪ No se podrá hablar solo se realizará la imitación con las manos y la boca. ▪ Se puede variar haciendo que un equipo imita el instrumento y el otro lo identifica y viceversa	
EVALUACIÓN	
Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar	**Indicadores esenciales de evaluación**
▪ Rodar pelotas de diferentes tamaños	▪ Comprende instrucciones y reglas del juego de forma acertada. ▪ Rueda pelotas de diferentes tamaños.

XIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

a. Conclusiones

- El éxito de la formación integral de un individuo depende de forma significativa de los primeros años escolares, puesto que aquí el niño desarrolla una serie de nociones básicas que le ayudarán a escalar con éxito cada uno de los peldaños de los cuales está constituido nuestro pensum académico nacional.

- Los juegos tradicionales son una de las mejores estrategias para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, su origen depende de cada contexto y su aplicación de los objetivos que se pretenda desarrollar.

- En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac hay poco conocimiento de los juegos tradicionales Cañaris, esto debido a la poca capacitación intrainstitucional y el acelerado proceso de aculturación promovido por factores como la globalización y la tecnología que han afectado a la mayor parte de hogares.

b. Recomendaciones

- Poner en práctica los juegos tradicionales cañaris a fin de rescatar y revalorizar nuestra identidad cañari, para ello es importante promoverlos desde tempranas edades.

- Se debe gestionar con las autoridades pertinentes para que se lleve a cabo festivales o encuentros de diferentes juegos tradicionales.

- Aplicar los juegos tradicionales con diferentes variaciones posibles, a fin de mejorar las habilidades y destrezas y la coordinación de movimientos que necesitan y les hacen falta a los estudiantes para su desarrollo motriz.

- Que los docentes de otras áreas también incluyan en sus planificaciones la utilización de este tipo de juegos tradicionales.

- Que los padres de familia promulguen los valores culturales que caracterizan nuestra identidad cultural cañari y nos ha permitido ser reconocidos como la Capital Arqueológico y Cultural del Ecuador.

XIV. Bibliografía

Alfaro, P. (2015). *El Juego Infantil*. Obtenido de https://prezi.com/whxahs92d1fa/el-juego-infantil/

Almeida, E. (2006). *Estrategias Pedagógicas que utilizan los docentes para la construcción del proceso lógico matemático en los niños y niñas, Universidad Nacional Simón Rodríguez.* . Trabajo de grado no publicado.

Almudena, M. (2009). *LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO*. Obtenido de El Arte de Jugar: http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-importancia-de-los-juegos.html

Álvarez, R. (1990). *El desarrollo de las habilidades en la enseñanza de la Historia.* La Habana.

Atkinson, P. (1994). *Etnografía. Métodos de investigación.* . Barcelona - España: Paidós.

Burgos, A. (2011). *La Identidad Del Pueblo Cañar.* Obtenido de arqueo-ecuatoriana.ec: http://downloads./ayhpwxgv/bibliografia/Burgos_LaIdentidadDelPuebloCanari.pdf

Calzetta, E. (S.f.). *ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES; EDUCACIÓN SECUNDARIA.*

Canteros, H. (2004). *Una mirada sobre los juegos del mundo*. Obtenido de Ludoskopio: http://ludoskopio.blogspot.com/2004/08/funciones-del-juego.html

Dalila, M. (2014). *dspace.ucuenca.edu.ec.* Obtenido de FACTORES SOCIALES QUE INFLUYEN EN LA COMUNIDAD DE “QUILLOAC” CAÑAR, 2014: http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20575/1/TESIS.pdf

Dávalos, J. (17 de Agosto de 2013). *La Motricidad Fina y Gruesa* . Obtenido de http://motricidaddelosparvulos.blogspot.com/2009/04/que-es-la-motricidad.html

Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza. Buenos Aires.* Buenos Aires - Argentina: Santillana.

Esparza, J. (2010). *Los Seres humano y el razonamiento.* México: UNRAE.

Gadamer, H. (2005). *Verdad y método. Salamanca.* Salamanca: Trébol.

García, T. (2009). *La Psicomotricidad y Educación Infantil.* España.

INAMHI. (2014). *Instituto Nacional de Meteorología e Hidrología*. Obtenido de Quilloac - Cañar : http://www.serviciometeorologico.gob.ec/

Kaplan, D. (2008). *El Juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo.* Argentina: Novedades Educativas.

Mazzoli, P. (1990). *Enseñar ciencia: cómo empezar: reflexiones para una educación científica de base* . Buenos Aires: LAED.

Montoya, L. (2013). *Métodos de enseñanza en el aprendizaje significativo de los estudiantes del 4º, 5º, 6º y 7º año de Educación General Básica de la Escuela Particular Sagrado Corazón De Jesús de la ciudad de San Miguel provincia de Bolívar.* Bolivar - Ecuador.

Muñoz, C. (2004). *Educación y desarrollo socioeconómico en América Latina y el Caribe: desarrollo de una propuesta para la construcción de indicadores de los efectos de la educación formal en la economía y la sociedad.* México: ISBN.

Nérici, I. (1985). *Metodología de la enseñanza.* México.

Netmoms. (2012). *Motricidad gruesa*. Obtenido de Sitio para madres: http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/motricidad-gruesa/

Ochoa, M. (2014). *La Cultura Cañari.* Obtenido de slideshare: http://www.slideshare.net/marceltpo/cultura-caari

Parras, A. (2008). *Orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas.* España: OMAGRAF SA.

Paucar, J. (19 de Abril de 2012). *Motricidad Fina y Gruesa.* Obtenido de http://motricidadfinajenny.blogspot.com/

Paz, M. (2010). *Definiciones de Educación*. Obtenido de www.blogspot.com: http://mariasdlp.blogspot.com/2010/11/definicion-de-educacion-por-diferentes_24.html

Pérez, A. (2009). *La enseñanza de idiomas en los últimos cien años: métodos y enfoques.* . Madrid: Sociedad General Española de Librería.

Perez, W. (2010). *Propuesta metodológica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Calidad del Agua.* Chile: Revista Ciencias Técnicas Agropecuarias, 19(1), 95-97.

Pichazaca, J. (2011). *Quilloac - Cañar.* Cañar: Revista Yachay Ñan.

Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales; Adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants".* Madrid: Albatros SL.

Quilloac, PEI. (2012). *Proyecto Educativo Institucional.* Cañar.

RAE. (2015). *Real Academia Española de la Lengua Diccionario*. Obtenido de http://dle.rae.es/?w=diccionario

Ribas, J. (2010). *Juegos tradicionales y salud social.* España .

Robbins, S. (1998). *Fundamentos de comportamiento organizacional. 5ta Ed.* México.

Rosell, W. (2009). CONSIDERACIONES GENERALES DE LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA Y SU APLICACIÓN EN CADA ETAPA DEL APRENDIZAJE. *SciELO*.

Salanova, E. M. (2011). *Concepción del Aprendizaje.* Obtenido de www.uhu.es: http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/30_bruner.htm

Serna, A. (2010). *El Método Didáctico.* Obtenido de Aprende en Línea: https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/.../article/.../4112

Solano, L. P. (2010). *Diseño de un producto turístico cultural para la fiesta de Pawkar Raymi en la comunidad de Quilloac* . Cañar.

Suarez, M. (2010). *Definiciones de educación*. Obtenido de http://mariasdlp.blogspot.com/2010/11/definicion-de-educacion-por-diferentes_24.html

Venturelli, J. (1997). *Educación médica: nuevos enfoques, metas y métodos (Vol. 5).* . Chile: Organización Panamericana de la Salud.

Yimari, A. (2012). *El aprendizaje según Bruner, Piaget y Vygotsky".* . Obtenido de http://es.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY

XV. Anexos

Fotografía Nº 1 Niños de 3 – 4 años de edad practicando juegos cañaris.
Fuente: Morocho, A. (2016)

Fotografía Nº 2 Niños de 3 – 4 años de edad jugando con granos de maíz.
Fuente: Morocho, A. (2016)

Fotografía Nº 3 Niños de 3 – 4 años de edad jugando en áreas verdes.
Fuente: Morocho, A. (2016)

Fotografía Nº 4 Niños de 3 – 4 años de edad desarrollando motricidad fina.
Fuente: Morocho, A. (2016)

Fotografía Nº 5 Niños de 3 – 4 años de edad desarrollando motricidad fina.
Fuente: Morocho, A. (2016)