



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN PARVULARIO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

**EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR
EN EL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS
DE PINTORES**

AUTORAS:

**NURY MARISELA MACÍAS PALMA
MAYRA ALEJANDRA MINA BALTÁN**

TUTORA:

MSC. ROSA NARCISA MARTÍNEZ AVENDAÑO

Guayaquil, 2018

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
TÍTULO Y SUBTÍTULO: EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES	
AUTOR/ES: NURY MARISELA MACÍAS PALMA MAYRA ALEJANDRA MINA BALTÁN	REVISORES: MSC. ROSA NARCISA MARTÍNEZ AVENDAÑO
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIO	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	N. DE PAGS: 118
ÁREAS TEMÁTICAS: formación de personal docente y ciencias de la educación	
PALABRAS CLAVE: Identidad – autonomía juegos - tradicionales	
RESUMEN: La meta principal de la presente investigación es determinar la influencia educativa de los juegos tradicionales en Ecuador en la enseñanza diaria de los estudiantes del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores. La identidad y autonomía, hace referencia al progresivo conocimiento que los niños van adquiriendo de sí mismo, a la autoimagen que tendrán a través de este conocimiento, y a la capacidad para utilizar los recursos personales que en cada momento dispongan. En los niños es muy importante fomentar y potenciar el desarrollo y adquisición de esta, debemos tomar en cuenta la importancia que tienen los juegos tradicionales para los niños ya que estos juegos se practican en el país hace algunos años atrás pero por causa de la tecnología y modernización se han perdido de una manera paulatina. Al finalizar se encontrarán con un documento que servirá de guía para que el docente puede aplicar a los niños de 4 años de edad.	
N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	
ADJUNTO URL (tesis en la web):	
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTORES/ES: Mayra Alejandra Mina Baltán Nury Marisela Macías Palma	Teléfono: 2-576231 2-473578 E-mail: m.aggy89@hotmail.com Nurymaciasp@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	MSc. Georgina Hinojosa Dazza, DECANA Teléfono: EXT. DECANATO E-mail: gchinojosad@ulvr.edu.ec MSc. María Fernanda Chiriboga Teléfono: 2596500 EXT. Correo electrónico: mchiribogap@ulvr.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas **Nury Marisela Macías Palma**, con cedula de ciudadanía **No. 092718292-3** y **Mayra Alejandra Mina Baltán**, con cedula de ciudadanía **No. 093026822-2** en calidad de autoras, declaramos bajo juramento que la autoría del presente trabajo de investigación corresponde totalmente a las suscritas y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma manera cedemos nuestros derechos patrimoniales y de titularidad a la UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL, según lo establece la normativa vigente.

Este proyecto se ha ejecutado con el propósito de estudiar “**EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES**” del periodo lectivo 2017 - 2018.

Autoras:

Autoras:

Nury Marisela Macías Palma
NOMBRES Y APELLIDOS
C.I. 092718292-3

Mayra Alejandra Mina Baltán
NOMBRES Y APELLIDOS
C.I. 093026822-2


CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación **EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES** nombrado por el consejo Directivo de la Facultad de Educación de la carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvularia.

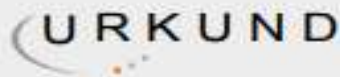
CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y analizado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: **“EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES”**, presentado por las estudiantes **Nury Marisela Macías Palma** y **Mayra Alejandra Mina Baltán**, como requisito previo a la aprobación de la investigación para optar al título de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**, encontrándose apto para su sustentación.

TUTOR


Msc. Rosa Narcisa Martínez Avendaño

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Urkund Analysis Result

Analysed Document: EL-DESARROLLO-DE-IDENTIDAD-Y-AUTONOMIA- 08-05-2018
FINAL (1).docx (D38468667)
Submitted: 5/9/2018 12:26:00 AM
Submitted By: m.aggy89@hotmail.com
Significance: 4 %

Sources included in the report:

BALLESTEROS DIN LISBETH.doc (D33088493)
SABANDO RENDÓN ALVARO.docx (D35350697)
EI-T-ST-0026.docx (D33124141)
SALTOS QUIÑONEZ MARLENE.docx (D34792741)
<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59/artmotricidad616.htm>
<https://www.elmercaderdejuegos.es/blog/los-25-mejores-juegos-del-recreo-de-ninos-de-los-80.html>
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf
<http://www.redalyc.org/pdf/542/54241416006.pdf>
<http://www.businessdictionary.com/definition/values.html>
<http://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/viewFile/1401/811>
<http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
<http://www.pucesi.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Hern%C3%A1ndez-Sampieri-R.-Fern%C3%A1ndez-Collado-C.-y-Baptista-Lucio-P.-2003.-Metodolog%C3%ADa-de-la-investigaci%C3%B3n.-M%C3%A9xico-McGraw-Hill-PDF.-Descarga-en-1%C3%ADnea.pdf>
<https://www.ifla.org/ES/publications/node/11087>
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8464/Tesis%20de%20grado-%20Mar%2025EDa%20Isabel%20M%20E1rquez.pdf?sequence=1>
http://gulfbend.org/poc/view_doc.php?type=doc&id=12766&cn=462
<http://www.redalyc.org/html/1941/194140994008/>
<http://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
<http://repositorio.usfq.edu.ec/jspui/bitstream/23000/3868/1/112532.pdf>
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3482624/>

Instances where selected sources appear:

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por ser quien guía mi camino cada día
darme la fuerza en los momentos difíciles, a mis padres
por el apoyo incondicional y consejos para terminar mi carrera
a mi estimada tutora por brindarme sus conocimientos y guiarnos
en la elaboración de nuestro trabajo investigativo.

Mayra Mina

Existen unas personas bien cerca de nosotros que en la mayoría de la ocasión
nos brindan su amistad y su cooperación justo en el momento cuando lo
necesitamos, y en esta ocasión deseo expresar mi gratitud a estas personas.

Le agradezco mucho a la Universidad Laica por enseñarme las buenas
costumbres que se me quedaron impregnadas y las pondré en práctica en mi vida
profesional.

En especial agradezco a mis maestros que me brindaron su sincera amistad,
aconsejándome y llevándome por el camino del bien, a ellos les doy mi verdadera
y sincera gratitud.

Nury Macías

DEDICATORIAS

Este trabajo se lo dedico a Dios por permitirme poder culminar una meta más en mi vida, a mis queridos padres por creer y confiar en mí y a toda mi amada familia quienes me ayudaron de una u otra manera brindándome su apoyo incondicional en este camino.

Mayra Mina

Esta página se la dedico primeramente a Dios, ya que sin él nada podemos hacer, Dios es quien nos concede el privilegio de la vida y nos ofrece lo necesario para lograr nuestras metas.

También le dedico esta página a mis padres, porque ellos siempre están en las buenas y en las malas, me educan, me aconsejan, me imparten valores para conducirme correctamente y me ofrecen el sabio consejo en el momento oportuno

Nury Macías

ÍNDICE GENERAL

	Pág
PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES	iii
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	iv
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
DEDICATORIAS	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I EL PROBLEMA A INVESTIGAR.....	3
1.1 Presentación del estudio	3
1.2 Formulación del problema.....	5
1.3 Sistematización del problema	5
1.4 Objetivo general	5
1.5 Objetivos específicos	6
1.6 Justificación de la investigación	6
1.7 Delimitación o alcance de la investigación	7
1.8 Idea a defender	8
1.9 Identificación de variables	8
1.10 Operacionalización de variables	9
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
2.2 Marco teórico referencial.....	12
2.2.1 Juegos tradicionales	12
2.2.2 Lenguaje corporal	13
2.2.3 Sentimientos y emociones.....	14
2.2.4 Valores	15
2.2.5 Actividades lúdicas	16
2.2.5.1 Organización	17

2.2.5.2 Planificación	17
2.2.5.3 Duración de las actividades	18
2.2.5.4 Reglas y Roles	19
2.2.5.5 Participantes	19
2.2.5.6 Materiales y espacios.....	20
2.2.5.7 Tradiciones y costumbres	22
2.2.6 Desarrollo de la identidad	22
2.2.6.1 Conocimientos adquiridos durante el juego	23
2.2.6.2 Valoración de la identidad y autonomía	24
2.2.6.3 Valoración en la realización de actividades con destreza	24
2.3 Marco legal.....	25
2.4 Marco conceptual	27
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1 Fundamentación del tipo de investigación	29
3.2 Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación.....	29
3.2.1 Técnicas	29
3.2.2 Instrumentos	30
3.3 Datos de la población y muestra	30
3.3.1 Población	30
3.3.2 Muestra.....	31
3.4 Fuentes, recursos y cronograma.....	31
3.4.1 Cronograma.....	33
3.5 Procesamiento, presentación y análisis de los resultados	34
3.5.1 Resultados de las encuestas realizadas a los docentes.....	34
3.5.2 Resultados de las encuestas realizadas a los padres de familia	43
3.5.3 Resultados generales de la ficha de observación.....	53
3.6 Conclusiones preliminares	65
CAPÍTULO IV PROPUESTA	66
4.1 Título de la propuesta.....	66
4.2 Justificación de la propuesta	66
4.3 Objetivo general de la propuesta	67
4.5 Listado de los contenidos formativos y esquema de la propuesta	67

Juego tradicional No. 1 Caliente y frío.....	70
Juego tradicional No. 2: Juego de la rayuela (El Avioncito).....	71
Juego tradicional No. 3: Juegos de rompecabezas	72
Juego tradicional No. 4: Carrera de ensacados.....	73
Juego tradicional No. 5: Saltar la cuerda	74
Juego tradicional No. 6: La gallinita ciega	75
Juego tradicional No. 7: Burbujas de jabón	76
Juego tradicional No. 8: El juego de la silla	77
Juego tradicional No. 9: Figuras de papel.....	78
Juego tradicional No. 10: Los encantados	79
Juego tradicional No. 11: El juego de la soga	80
Juego tradicional No. 12: Juego de cuerdas	81
Juego tradicional No. 13: Tingo – Tingo - Tango.....	82
Juego tradicional No. 14: Instrumentos musicales.....	83
Juego tradicional No. 15: El gato y el ratón	84
Ficha de desempeño de los juegos tradicionales.....	85
4.7 Validación de la propuesta	86
4.8 Impacto, beneficio, resultado	89
CONCLUSIONES	90
RECOMENDACIONES.....	91
BIBLIOGRAFÍA.....	92
ANEXOS.....	96
ANEXO A: FOTOGRAFÍAS.....	96
ANEXO B: MODELO DE ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES	98
ANEXO C: MODELO DE ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA	100

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág
Tabla 1 Parámetros limitantes de la investigación	8
Tabla 2 Operacionalización de variables	9
Tabla 3 Características educacionales de los juegos externos.....	13
Tabla 4 Características del juego a través de los niños	20
Tabla 5 Población	31
Tabla 6 Muestra	31
Tabla 7 Recursos de la investigación	32
Tabla 8 Presupuesto de recolección de datos	32
Tabla 9 Cronograma de recolección de datos	33
Tabla 10 Creencia de mayor presencia de la tecnología en los niños hoy en día	34
Tabla 11 Importancia de los juegos tradicionales	35
Tabla 12 Influencia de los juegos tradicionales en la identidad y autonomía.....	36
Tabla 13 Capacitación relacionada con el desarrollo de identidad y autonomía .	37
Tabla 14 Ambiente escolar y promoción de juegos	38
Tabla 15 Realización de actividades para el desarrollo de la identidad y autonomía	39
Tabla 16 Utilización de recursos metodológicos	40
Tabla 17 El desarrollo de la identidad y autonomía y su importancia en el infante	41
Tabla 18 Aceptación de una guía de juegos tradicionales infantiles.....	42
Tabla 19 Disminución de los juegos tradicionales en Ecuador	43
Tabla 20 Fortalecimiento de la identidad y autonomía.....	44
Tabla 21 Importancia del desarrollo de la identidad y autonomía	45
Tabla 22 Gustos de actividades lúdicas de los niños/as	46
Tabla 23 Práctica de juegos tradicionales con los hijos	47
Tabla 24 Logros de estados de independencia infantil	48
Tabla 25 Recomendación de juego tradicional a niños.....	49
Tabla 26 Incorporación de juegos tradicionales durante las clases	50

Tabla 27	Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos	51
Tabla 28	Integración de los niños en el ambiente escolar	52
Tabla 29	Modelo de ficha de observación	53
Tabla 30	Modelo de ficha de observación parte II	54
Tabla 31	Realización de actividades asignadas	55
Tabla 32	Seguridad durante las actividades	56
Tabla 33	Planeación de actividades con criterio propio	57
Tabla 34	Participación en los diferentes juegos.....	58
Tabla 35	Cuidado de los materiales en las actividades	59
Tabla 36	Participación en los juegos tradicionales	60
Tabla 37	Comparte y disfrute de las actividades con sus compañeros	61
Tabla 38	Respeto de las reglas de la actividad.....	62
Tabla 39	Respeto a los compañeros durante el juego.....	63
Tabla 40	Control de impulsos	64

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Creencia de mayor presencia de la tecnología en los niños hoy en día	34
Figura 2. Importancia de los juegos tradicionales.....	35
Figura 3. Influencia de los juegos tradicionales en la identidad y autonomía	36
Figura 4. Capacitación relacionada con el desarrollo de identidad y autonomía .	37
Figura 5. Ambiente escolar y promoción de juegos	38
Figura 6. Realización de actividades para el desarrollo de la identidad y autonomía	39
Figura 7. Utilización de recursos metodológicos	40
Figura 8. El desarrollo de la identidad y autonomía y su importancia en el infante	41
Figura 9. Aceptación de una guía de juegos tradicionales infantiles	42
Figura 10. Disminución de los juegos tradicionales en Ecuador.....	43
Figura 11. Fortalecimiento de la identidad y autonomía	44
Figura 12. Importancia del desarrollo de la identidad y autonomía	45
Figura 13. Gustos de actividades lúdicas de los niños/as	46
Figura 14. Práctica de juegos tradicionales con los hijos	47
Figura 15. Logros de estados de independencia infantil	48
Figura 16. Recomendación de juego tradicional a niños	49
Figura 17. Incorporación de juegos tradicionales durante las clases	50
Figura 18. Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos.....	51
Figura 19. Integración de los niños en el ambiente escolar.....	52
Figura 20. Realización de actividades asignadas.....	55
Figura 21. Seguridad durante las actividades.....	56
Figura 22. Planeación de actividades con criterio propio	57
Figura 23. Participación en los diferentes juegos	58
Figura 24. Cuidado de los materiales en las actividades.....	59
Figura 25. Participación en los juegos tradicionales.....	60
Figura 26. Comparte y disfrute de las actividades con sus compañeros	61

Figura 27. Respeto de las reglas de la actividad	62
Figura 28. Respeto a los compañeros durante el juego	63
Figura 29. Control de impulsos.....	64
Figura 30. Juego caliente frío	70
Figura 31. Juego de la rayuela	71
Figura 32. Juego de rompecabezas	72
Figura 33. Carrera de ensacados	73
Figura 34. Saltar la cuerda	74
Figura 35. Juego de la gallinita ciega	75
Figura 36. Jugar con burbujas de jabón	76
Figura 37. El juego de la silla.....	77
Figura 38. Figuras de papel.....	78
Figura 39. El juego de los encantados	79
Figura 40. El juego de la soga	80
Figura 41. El juego de cuerdas.....	81
Figura 42. Juego Tingo Tingo Tango.....	82
Figura 43. Juego con instrumentos musicales.....	83
Figura 44. Juego del gato y el ratón	84

INTRODUCCIÓN

En la etapa de la niñez cada juego es considerado como un escalón más para poder entender la funcionalidad de las cosas, la importancia en el desarrollo de estos puede determinar que identidad o qué tan autónomo es un niño durante la duración de la didáctica. En la actualidad los juegos tradicionales están siendo abandonados o sustituidos por componentes tecnológicos de alta gama, quienes además de brindar grandes oportunidades para expandir la información al mismo tiempo limita la interacción entre personas.

Dentro de las principales ventajas de los juegos tradicionales están el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento a través de la socialización, el desarrollo de la memoria y promoción del ejercicio para la coordinación motriz, adicional de los valores propios que se pueden poner en práctica cada vez que se aprende jugando.

Para la determinación de la influencia educacional de los juegos tradicionales en Ecuador y su enseñanza diaria en los estudiantes de 4 años, se realizó una serie de capítulos que abarcan el desarrollo de los principales objetivos específicos, como se lo indica a continuación:

Capítulo I: En este apartado se desarrollará todo el problema a investigar a través de la presentación formal de las posibles causas, la formulación a través de una pregunta, la sistematización del problema, los objetivos generales y específicos que gobernarán el estudio, la justificación propia del porqué de la investigación, la delimitación del proceso y en la parte final de este capítulo se encontrará la Operacionalización de todas las variables que incurren en el proyecto investigativo.

Capítulo II: Dentro del mismo se encuentra toda fundamentación relacionada con la teoría investigativa, dividida en los antecedentes que constan de investigaciones fundamentales y que comparten criterios de estudio con el desarrollo de la presente exploración. El marco referencial contiene material bibliográfico necesario para el correcto entendimiento estipulado en los demás capítulos, al tratarse de una investigación formal se estableció un marco legal de leyes y reglamentos que brindan soporte a lo realizado.

Capítulo III: En esta sección se encuentra la metodología de la investigación, así como las técnicas e instrumentos seleccionados para el proceso de recolección de datos, además de los datos poblacionales y muestrales seleccionados. En la parte final de este capítulo se encuentra el procesamiento completo de toda la información y las conclusiones preliminares del estudio.

Capítulo IV: Este capítulo se consideró de vital importancia porque abarca el trabajo de propuesta, que contiene el desarrollo completo de las actividades sugeridas para promover la práctica de juegos tradicionales en niños del jardín de infantes Pedacitos de Pintores y que además contribuyan al desarrollo de su identidad y autonomía.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA A INVESTIGAR

1.1 Presentación del estudio

Los juegos tradicionales son parte de la expresión de las diferentes culturas y pueblos que con el pasar del tiempo han ido sufriendo cambios significativos de acuerdo con el avance tecnológico que han teniendo las diferentes generaciones, es necesario concientizar que por causa de la tecnología que ha ido avanzando considerablemente el uso excesivo de los artículos tecnológicos que se encuentran al alcance de los infantes, estos han generado que sean niños pasivos perjudicando el desarrollo físico y emocional durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de la institución se puede observar que, en el grupo de niños del salón de inicial, la integración social con sus pares no se refleja. Hay niños que imponen sus reglas al grupo, también se puede observar que un grupo de niños demuestra una actitud de desconfianza y no se relacionan ni participan en pocas ocasiones en las actividades que se realizan en el salón o fuera de él. También demuestran dificultades en el momento que tienen que expresarse antes sus compañeros o en una actividad lúdica. Los niños presentan inseguridad de sí mismo y ante los demás, quiere decir que su entorno social o familiar no ha permitido que se desarrolle o fluya correctamente su identidad y autonomía.

Por ese motivo debemos saber que la identidad y autonomía, hace referencia al progresivo conocimiento que los niños van adquiriendo de sí mismos, a la autoimagen que tendrán a través de este conocimiento, y a la capacidad para utilizar los recursos personales que en cada momento dispongan.

Por otro lado, la autonomía se puede definir como la capacidad que se posee para realizar actividades sin ayuda de los demás. En los niños es muy importante fomentar y potenciar el desarrollo y adquisición de esta, por las siguientes razones:

1. Aumenta la autoestima.
2. Desarrolla la responsabilidad.
3. Se fomentan el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender.
4. Están más predispuestos/as para afrontar nuevos aprendizajes.

Al realizar las prácticas pre profesionales podemos observar que las docentes de la Institución “Pedacitos de Pintores”, necesitan fomentar los juegos tradicionales en Ecuador con los niños, permitiéndoles conocer una verdadera y sana diversión en las que se puede compartir con amigos cercanos, ya que existe un desconocimiento de estas actividades al aire libre que potencia al máximo sus destrezas, habilidades físicas y confianza en sí mismo ya que se encuentran en un proceso de desarrollo en esta primera etapa de su vida.

Debemos tomar en cuenta la importancia que tienen los juegos tradicionales en Ecuador para los niños ya que estos juegos se practican en el país hace algunos años atrás. Los mismos son conocidos por la gente como tradicionales, pero por causa de la tecnología y modernización se han perdido de una manera paulatina, los juegos son un espacio de libertad donde se explora, establecen nuevas relaciones creando así posibilidades de aprendizaje. También es de mucha importancia saber que dentro de la cultura tradicional ecuatoriana se reúnen un sin número de aspectos y entre esos existen los juegos tradicionales los cuales tienen un rol importante y protagónico dentro del patrimonio cultural de nuestro país.

De acuerdo con lo evidenciado en la institución, las maestras implementan el juego como una forma de recreación mas no como una metodología de trabajo, dejando de lado el desarrollo integral y emocional de los infantes, las docentes a diario realizan actividades de aire libre sin una guía, y esta no permite un mejor desarrollo integral en los infantes y provoca en ellos que presenten problemas de personalidad, en sus diferentes habilidades en la vida diaria.

A través de los juegos tradicionales en Ecuador se puede expresar la forma de pensar, sentir y actuar, por medio de estos los niños pueden jugar con los demás y no contra los demás, esto quiere decir que son juegos asociativos y no de competencia los cuales le van a permitir al niño superar desafíos y obstáculos, no se busca escoger por raza, religión, sexo o estatus más bien se motiva a la participación y colaboración de todos. Con estos juegos debe predominar el interés por eliminar la agresión física y rescatar el desarrollo de las actitudes de empatía, cooperación, amistad etc.

1.2 Formulación del problema

¿Qué tipo de juegos tradicionales se podrían utilizar en Ecuador para el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4 años en el Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores?

1.3 Sistematización del problema

1. ¿Cuáles son las teorías y antecedentes que fundamentan los juegos tradicionales en Ecuador como vía para desarrollar la identidad y autonomía en la etapa infantil?
2. ¿Qué característica demuestran los niños de 4 años del Jardín de Infante Pedacitos de Pintores sobre la identidad y autonomía?
3. ¿Qué juegos tradicionales en Ecuador se podrían utilizar para el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de 4 años?
4. ¿Cómo estaría estructurada la guía de juegos tradicionales en Ecuador para desarrollar la identidad y autonomía en los niños?
5. ¿Qué efectos causaría en los niños de 4 años la guía de juegos tradicionales en Ecuador para desarrollar su identidad y autonomía?
6. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las maestras sobre los juegos tradicionales en relación con el desarrollo de la identidad y autonomía?
7. ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en Ecuador en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4 años del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores?
8. ¿Qué papel cumplen los juegos tradicionales en Ecuador en el desarrollo de los niños de 4 años?

1.4 Objetivo general

Determinar la influencia educativa de los juegos tradicionales ecuatorianos en la identidad y autonomía de los estudiantes de 4 años del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores

1.5 Objetivos específicos

- Sistematizar las teorías y antecedentes que fundamentan los juegos tradicionales para niños.
- Diagnosticar el rendimiento escolar en base a los juegos didácticos realizados en clases por los niños de 4 años del jardín de infantes Pedacitos de Pintores.
- Diseñar una propuesta didáctica con juegos tradicionales ecuatorianos que contribuyan al desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4 años del Jardín de infantes pedacitos de pintores.

1.6 Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene como propósito principal conocer los diversos juegos tradicionales en Ecuador y como inciden en el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños, en lo intelectual, físico, social además de como potencia sus habilidades cognitivas.

Dentro del ámbito educativo con ayuda de los juegos tradicionales en Ecuador se brindará autonomía a los niños para que apliquen los conocimientos en las aulas al desenvolverse en el medio, realizando actividades de aprendizaje y descubrimiento a través de la interacción con más niños.

En el proceso investigativo se diagnosticarán las múltiples plataformas educativas y herramientas en donde los profesores sustentan sus metodologías de enseñanza, además de conocer las didácticas actuales implementadas. El recrear los juegos tradicionales en Ecuador permitirá a los profesores contar con nuevas herramientas que podrán combinar con los métodos de enseñanza actuales, desarrollando de forma complementaria el aprendizaje cognitivo de los niños.

El contenido de la investigación brindará herramientas de interacción social a través de los juegos tradicionales, al enfrentar a situaciones de colaboración grupal para el desarrollo de una meta común, de esta forma a través de las dinámicas de juegos

aquellos niños con poca interacción podrán fortalecer la confianza en sus demás compañeros.

El estudio generará un impacto cultural, porque se darán a conocer los juegos tradicionales que han estado presente en el Ecuador por varios años, y que de a poco se han perdido o reducido por la introducción de nuevas tecnologías y plataformas de interacción, de esta forma las nuevas generaciones conocerán y adaptarán los juegos a las nuevas demandas y exigencias de la época, además se reducirá el sedentarismo infantil causado por la práctica de actividades poco o nada activas.

Los beneficiarios directos de la investigación son los niños de una edad aproximada de cuatro años que a través de la implementación de técnicas lúdicas tradicionales ecuatorianas podrán desarrollar su nivel cognitivo y sensorial a través de acciones divertidas, sanas, con formación integral de valores, fortaleciendo el compañerismo y el trabajo en equipo, además del aprendizaje.

El presente proyecto está enfocado en la línea de investigación Socio Educativa y la sublínea en el desarrollo de la infancia y juventud.

El perfil de egreso de la Carrera de Educación Parvularia Adapta estrategias didácticas, basadas en el juego y el arte, considerando las características del entorno en que serán aplicadas.

1.7 Delimitación o alcance de la investigación

Dentro del contexto socioeconómico la investigación desarrollada se encuentra orientada hacia los niños de centro educativo particular pedacitos de pintores, de estrato medio; al cual además asistes niños/as de diferentes étnicas como mestizos, indígenas, afroecuatorianos.

La tabla a continuación describe los principales componentes limitantes en donde se encuentra enmarcada la investigación a desarrollar.

Tabla 1*Parámetros limitantes de la investigación*

Delimitación de la investigación	
Período	2017
Unidad Responsable	Universidad Laica Vicente Rocafuerte
Personas Responsables	Nury Marisela Macías Palma Mayra Alejandra Mina Baltán
Campo	Educación Inicial
Área	Identidad y Autonomía
Aspecto	Socio - Afectivo
Tema	El desarrollo de identidad y autonomía en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales en Ecuador en el jardín de infantes Pedacitos de Pintores

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

1.8 Idea a defender

La aplicación de una propuesta didáctica que incluya juegos tradicionales ecuatorianos mejorará el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños de 4 años del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores en el período lectivo 2017.

1.9 Identificación de variables

Variable Dependiente: Desarrollo de la Identidad y Autonomía

Variable Independiente: Juegos tradicionales en Ecuador

1.10 Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de variables

Variables	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores
Independiente: Juegos tradicionales en Ecuador.	Actividades libres o con reglas que se realizan entre las personas y expresan saberes costumbres, tradiciones y valores, que han sido transmitidos de generación en generación en el Ecuador y que aún tienen vigencia. En estos juegos se pueden emplear diferentes materiales y espacios.	Saberes y valores	Lenguaje corporal
			Sentimientos y emociones
			Valores
		Actividades Lúdicas	Organización
			Planificación
			Duración de la actividad
			Reglas y roles
			Participantes
		Expresión cultural	Materiales y espacios
Dependiente: Identidad y Autonomía	En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo. Todo esto con la finalidad de desarrollar su progresiva independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás.	Desarrollo de identidad	Conocimientos adquiridos durante el juego
			Valoración de la identidad y autonomía
		Destreza	Valoración en la realización de actividades con destrezas

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes de la investigación

Múltiples estudios relacionados con la importancia del desarrollo de la identidad a través de los juegos se han llevado a cabo, en donde la investigación realizada por Márquez (2015) sobre el desarrollo de las capacidades de los niños durante el juego expone las fortalezas de los juegos y su uso como herramienta para el aprendizaje y de desarrollo infantil. En la investigación antes mencionada se evidenció como a través de los juegos didácticos y acorde a la edad de los niños se pueden manifestar conductas relacionadas con la autonomía infantil y el aprendizaje.

El juego es una de las necesidades básicas de los niños, dependiendo de estas necesidades, donde hay niños se crean las condiciones para la realización de cualquier actividad. Los niños pueden combinar todo su conocimiento y habilidades adquiridas a través del tiempo en aulas o la vida, para la ejecución de los diversos juegos. El juego, es el proceso de aprendizaje más efectivo para los niños, ya que es un verdadero medio de educación y nos permite llevar el conocimiento alcanzado a través del período preescolar de una generación a otra generación promoviendo el desarrollo de los niños en los aspectos físicos y emocionales (Yucel & Elcin, 2015).

Se han realizado múltiples investigaciones en relación con las actividades lúdicas y su estimulación sensorial, y cognitiva en la educación de los niños, en diversos países incluido Ecuador, de las cuales destacan las siguientes:

De acuerdo con Fernández, Couto y Aguilar (2015) en su estudio sobre la promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria, manifiestan que las actividades lúdicas deben adaptarse a las nuevas generaciones de tal forma que se conserve su esencia cultural, pero al mismo tiempo sea recreativa para todos los niños, fomentando la colaboración en grupo, además recomiendan su inclusión dentro del currículo de enseñanza del docente.

Para Padial y Sáenz (2014) los juegos motrices educativos son “Herramientas de aprendizaje naturales, motivadoras y significativas, que constituyen un vínculo para el aprendizaje integral del niño” (p.33). Lo que pone en manifiesto que las actividades de carácter lúdico son ejemplares y sustanciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, que a través de los juegos pueden hacer uso de todas las habilidades cognitivas aprendidas en clases y expandir su área educativa aun fuera de las aulas.

Burgués y Adelantado (2015) ejecutaron un análisis en base a 65 juegos corporales, bajo un criterio de interacción y comunicación motriz, relacionando el aprendizaje diario con el comportamiento social diario de los niños y se tienen las siguientes observaciones:

“La interacción motriz señala que ha una ligera preferencia por los juegos socio motores frente a los juegos psicomotores” (Burgués y Adelantado, 2015, p. 503). Lo que pone en manifiesto que las didácticas lúdicas infantiles están enmarcadas en su gran mayoría por la relación social que les brinda el juego, que incorpora cada vez a más niños a las actividades, permitiendo expandir su nivel de interacción y aprendizaje a través del juego.

De acuerdo con Salazar (2014) en su investigación sobre los juegos como vía para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial, manifiesta que los profesores en su mayoría desconocen las ventajas en el uso de las herramientas lúdicas para el aprendizaje y en múltiples ocasiones promueven solamente el cumplimiento del currículo escolar, limitando las posibilidades de aprender jugando. La incorporación de herramientas lúdicas brindó mayores niveles de confianza entre los estudiantes, y de la misma forma la interacción con los educadores; se crearon lazos de confianza al momento de formular preguntas dentro del salón de clases.

Las investigaciones previamente expuestas exhiben los antecedentes relacionados con el presente trabajo, además brindan las bases para su desarrollo en donde se ampliará más el tema sobre el desarrollo de la identidad y autonomía a través de los juegos tradicionales en Ecuador.

2.2 Marco teórico referencial

2.2.1 Juegos tradicionales

Los juegos o actividades lúdicas tienen un alto poder e impacto sobre los niños, promueve el crecimiento cognitivo y personal de cada uno, además del desarrollo ético, psicológico y las funciones intelectuales, sin embargo no solamente los niños son los principales beneficiarios, los adultos y padres de familia a través de la observación de los más pequeños aprenden sobre las costumbres y deseos de los niños, y de esta forma pueden brindarles mejores oportunidades de desarrollo en los gustos que reflejan en los juegos (Fernandez, 2007).

Con el pasar del tiempo nos damos cuenta de que tanto niños como adultos de todo el mundo participan en diferentes juegos en los que muchas veces reflejan su idiosincrasia. Con los juegos tradicionales se puede ayudar a que los niños aprendan normas culturales y valoren a la sociedad en la que se encuentran, permitiendo que auto identifiquen la cultura donde viven.

Una de las cosas que podemos decir es que los juegos tradicionales son un fenómeno cultural de primera magnitud, los cuales son diversión y un verdadero ejercicio intelectual. Al mismo tiempo, una reflexión con desafíos, estrategias, competición de una manera lúdica promoviendo el razonamiento. Podemos considerar que recrear es el objetivo de los juegos tradicionales para los niños, los educadores pueden utilizar estos juegos como un recurso lúdico y adaptarlos a la realidad, el cual va a permitir que los niños desarrollen diferentes destrezas, habilidades motoras e intelectuales de una forma muy divertida.

El juego tradicional incorpora beneficios en los niños, para fomentar las relaciones sociales entre alumnos de diferentes culturas y etnias, creando así un entorno adecuado en el aula. Se puede decir que hoy en día se juega de muchas maneras, en muchos lugares de manera libre y espontáneamente y es muy utilizado como herramienta educativa.

La tabla número tres ilustra las diferentes características de los niños al realizar actividades de juegos en los ambientes externos; dentro de las principales ejemplos para la promoción de actividades lúdicas se encuentra la exploración multi sensorias de los elementos que rodea al infante que en conjunto con otros elementos promueve el desarrollo de la identidad y autonomía a edad temprana.

Tabla 3
Características educacionales de los juegos externos

Categoría Principal	Ejemplos ilustrativos
Movimiento	Oportunidades para movimiento expansivo, velocidad
	Oportunidades para practicar habilidades físicas recién adquiridas
	Moverse dentro y fuera, en el interior al exterior y al interior
Expansión vertical	Estar alto (en pendientes, peldaños, plataformas elevadas)
	Distribución de la línea de vista y sonidos
Transformación	Exploración multi-sensorial de elementos de la naturaleza
	Encontrar piezas sueltas, transformar el entorno físico con piezas sueltas
Contacto directo con animales, insectos y vida vegetal	Tiempo para observar animales, insectos, plantas
	Apoyo de los adultos para nombrar, comprender, tocar, cuidar la vida animal y vegetal
Experiencias sociales	Jugar con amigos, afiliación y cooperación

Fuente: Aprendizaje y desarrollo a través del juego, (Aistear, 2017)

2.2.2 Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es conocido como un tipo de comunicación sin palabras, es algo a lo que otra persona asigna un significado particular, no todas las señales que la persona envían son intencionales y a menudo no son bien percibidas o malinterpretadas. El comportamiento no verbal es complejo, sutil y multicanal, este puede estar ordenado bajo ciertas reglas, pero es más probable que no se encuentre estructurado y determinado bajo ciertas reglas y a diferencia del lenguaje verbal este se puede considerar como continuo ya que acompaña a las personas en todo momento (Bishop, 2014).

El lenguaje corporal de un padre hacia sus hijos influye de diferentes maneras, algunas podrían resultar un poco sorprendente, los padres más atentos prestan

mucha vigilancia a sus mensajes no verbales y los adaptan para satisfacer mejor las necesidades de sus hijos, de esta forma brinda un aprendizaje continuo a través del ejemplo.

La comunicación no verbal negativa como, por ejemplo, un tono gruñón de voz o un ceño fruncido podrían enviar un mensaje de que realmente no se quiere estar en un lugar o le desagrada algo. Los niños pueden sentirse rechazados o decepcionados si esto sucede de manera consistente dentro de su entorno social o familiar y en repetidas ocasiones puede adoptar y reproducir los mismos gestos. Lo antes expuesto figura que la comunicación no verbal es importante para fortalecer la confianza y el entendimiento hacia los niños, esto puede ser tan simple como detener y darle a su hijo toda su atención cuando le pregunta cómo ha sido su día en la escuela, lo que envía un mensaje de interés e importancia hacia el bienestar del infante (Amos, 2012).

De acuerdo con Pillasagua y Mercedes (2014) “La estimulación temprana, tiene como objetivo desarrollar y potenciar, a través de juegos, ejercicios, técnicas, actividades y otros recursos, las funciones del cerebro de un bebe” (p.10). Mediante la implementación de actividades de juegos se fomenta la utilización del lenguaje corporal con un alto contenido interactivo, estimulando el aprendizaje continuo de los niños en múltiples áreas.

2.2.3 Sentimientos y emociones

Realizar actividades lúdicas que ayudan a los niños a aprender sobre sus emociones y cómo expresarlas pueden marcar la diferencia en el desarrollo socioemocional del niño, es decir cuando los niños entienden sus sentimientos son menos propensos a explotar en corajes y ataques de rabia, de esta forma mantienen un control y sentido de tranquilidad ante situaciones adversas o de alto contenido emocional.

En relación con el análisis de resultados más comunes sobre las emociones en el logro de metas educativas estas se encuentran asociadas negativamente a la ansiedad situacional en la que se puede afirmar disposición de resultados. Las diferencias individuales en la emotividad negativa tienen papeles prominentes en muchos modelos de desarrollo social, el lenguaje y los trastornos emocionales

aumentan el riesgo de deserción escolar y las puntuaciones de logro (Valiente, Swanson, & Eisenberg, 2012).

De acuerdo con Sylwester (2013) el sistema emocional es complejo, ampliamente distribuido y propenso a errores, la suma de estos factores define nuestra personalidad en estancias temprana de la vida y es bastante resistente al cambio. Durante el crecimiento muchas más fibras neuronales se proyectan desde el centro emocional de nuestro cerebro hacia los centros lógicos racionales, de modo que la emoción es a menudo un determinante más poderoso de nuestro comportamiento que los procesos lógicos racionales.

Las emociones simplemente existen, estas no pueden ser aprendidas de la misma manera que aprendemos números de teléfono, y no podemos cambiarlas fácilmente, al mismo tiempo estas no pueden ser ignoradas.

2.2.4 Valores

Los valores representan una parte importante para el desarrollo físico y mental de los niños durante el crecimiento ya que definen la personalidad y caminos a elegir en una etapa posterior. Con relación a los juegos los niños no solo se divierten también aprenden a hacer amigos, y al mismo tiempo aprenden acerca de las emociones, en ocasiones se ponen felices o tristes, dependiendo de las circunstancias o resultados de estos. Además, también aprenden cómo trabajar juntos hacia una meta en común, ellos aprenden sobre liderar, seguir y ser parte de un grupo. Los juegos brindan la oportunidad no solo de aprender sobre los valores sino también brindan la oportunidad de ponerlos en práctica ellos aprenden a aceptar la bondad y qué hacer cuando alguien es poco amable, ambas lecciones son importantes en el desarrollo cognitivo de los niños.

Con ayuda de los juegos se puede motivar a los niños a desarrollar valores como la responsabilidad, honestidad y respeto, estos aspectos se consideran tan importantes como la enseñanza de las habilidades de lectura o comprensión. Es importante considerar qué valores deben ser enseñados y promovidos en el hogar, de esta forma se promueve una educación integral por parte de los padres, quienes siempre serán los primeros educadores de sus hijos.

Una de las mejores maneras de enseñar valores a los hijos es liderar con el ejemplo, es decir si se desea que crezcan para ser respetuosos, compasivos y honestos, se necesita reforzar estas cualidades en los educadores y padres de familia (Bryant, 2017).

De acuerdo con Caldwell (2017) los juegos infantiles son importantes porque promueven el desarrollo de habilidades, la interacción social, la imaginación y la creatividad, este aprendizaje ocurre en todas las áreas del desarrollo en conjunto con los juegos, y permite adherirse a ellos de forma permanente.

Dentro del desarrollo de habilidades sociales es fundamental realizar juegos con otros niños. Al principio los adultos son sus compañeros de juegos más importantes, pero pronto se vuelven ansiosos de interactuar con niños de edades similares, es a través de los juegos que los niños aprenden cómo llevarse bien con los demás, y que existen niños con deseos parejos a los de ellos; que el compartir es beneficioso para ambos y que las bondades traen más recompensas que arrebatarse y empujar.

2.2.5 Actividades lúdicas

Se puede definir a las actividades lúdicas como aquellas prácticas con un sentido diferente a las comunes con una alta participación relacionada con los juegos. Estas actividades facilitan al niño el conocimiento de sí mismo, el mundo social y físico que lo rodea además de los sistemas de comunicación, que influyen fuertemente en la edificación de la identidad de un niño expandiendo el juicio sobre el manejo de emociones y su autonomía.

El conjunto de actividades interactivas proporciona diversión para los niños, así como numerosos beneficios en términos de desarrollo del bienestar, habilidades escolares y sociales adecuadas para el comportamiento dentro de un establecimiento educativo. Aparte de lo gratificante y emocionante que puede ser un juego realizado en clases para los niños también es una gran fuente de aprendizaje, especialmente cuando la actividad incorpora componentes con resultados educativos.

2.2.5.1 Organización

La organización es uno de los roles que debe encontrarse bien definido tanto como para los adultos como para los niños en el caso de los mayores este se considera como un enlace entre la planificación indirecta del juego y la participación directa del niño. En un extremo los adultos adoptan el rol de gerente organizador y distribuidor del tiempo, el espacio y los recursos que promueven el juego, ellos también actúan como mediadores cuando ocurren hechos que necesiten su atención.

La participación directa de un adulto dentro de los juegos promueve la confianza con los niños y a su vez genera mayor interés en su participación, la actuación de docentes parvularios como mediadores de juegos brinda mejores resultados al combinar las actividades con objetivos de aprendizaje a través de juicios de las estrategias más adecuadas para ser usada en las actividades escolares, basadas en el conocimiento individual de los niños y el contexto en particular que se desea fomentar (Kernan, 2013).

Durante la gestión de las actividades infantiles deben considerarse todos los aspectos pertinentes que involucren el sano esparcimiento de los niños, los profesores son los principales organizadores y responsables del control del alumnado, deben prever cualquier problema antes de suscitarse y estar preparados para casos poco probables como heridas o disgustos grupales, el fin de la actividad lúdica es proporcionar diversión mientras se aprende, y no generar malestares (Kernan, 2013).

2.2.5.2 Planificación

El o la profesora Parvularia puede crear un ambiente interior y exterior que ofrezca una amplia gama de posibilidades para los juegos infantiles. De acuerdo con Aistear (2017) los docentes deberían tener en cuenta las siguientes recomendaciones para una planificación adecuada de actividades lúdicas:

- La preparación se debe basar en la información de evaluación y los objetivos y metas de aprendizaje del currículo educativo que se gestione.

- Proporcionar experiencias de juego que son seguras, desafiantes, inclusivas y agradables
- Continuar construyendo, desafiando y ampliando el aprendizaje de forma integral para el desarrollo de los niños
- Proporcionar a los niños opciones sobre las actividades con aviso anticipado, para crear expectativas previas

La planificación es un proceso cíclico que implica que los profesores tengan en cuenta y piensen sobre qué, porqué, cómo, y cuando las actividades van a suceder. Una buena planificación se basa en el aprendizaje propuesto para los niños y la etapa de desarrollo en que se encuentren, esto a su vez se adapta a las diferencias individuales. La planificación de las actividades lúdicas involucra la organización de personas, materiales, recursos y equipos, e incluye la gestión del tiempo de duración de eventos y juegos (Aistear, 2017).

2.2.5.3 Duración de las actividades

Sobre la duración y organización temporal de las actividades escolares, Pacheco, Elvira, y Da Silva (2013) recomiendan que estas se manifiestan de acuerdo con los patrones cíclicos del tiempo escolar es decir se encuentran basadas de acuerdo con los horarios de clases, las rutinas y eventos escolares, entre otros donde entran los días festivos. Esta organización dirige la acción de todos los implicados en la dinámica escolar, por lo que siempre debe ser tomado en consideración al momento de planificar cualquier actividad estudiantil.

En esta perspectiva, la educación se reinventa con ritmos y duraciones adecuados con el tiempo social y los criterios temporales, dando al proceso educativo, simultáneamente, un carácter producción de nuevas modalidades y estructuras de tiempo institucional, y a los profesores los coloca en un puesto responsable para regular las actividades educativas. Dentro del marco institucional para la realización de actividades internas de clases las duraciones de esta pueden ser variantes desde unos 10 minutos hasta la hora clase completa, esto va de acuerdo con la cantidad de actividad planificada por el educador (Pacheco, Elvira, & Da Silva , 2013).

2.2.5.4 Reglas y Roles

Las reglas y los roles forman parte de la vida de las personas, y que a su vez pueden elegir seguirlas o no. El caso de los juegos infantiles no es diferente este tipo de didáctica se encuentra sometido a un conjunto de normativas y reglas que se deben seguir para una correcta ejecución, y además debe estar bajo la supervisión en todo momento del educador o adulto responsable. Desde muy pequeños incluso los bebés son conocedores de cierto patrón de reglas en los juegos infantiles, cuando deben realizar gestos, los momentos de espera por turno entre otros.

Al principio los niños suelen jugar con sus propias reglas que son bastante flexibles, con el tiempo participan en juegos más convencionales con reglas externas a ellos, este tipo de normas son a menudo una parte importante del juego de simulación donde los niños negocian sobre lo que se puede y no se puede hacer (Kernan, 2013).

Mientras que la tendencia a jugar es universalmente reconocida como innata, el juego florece como una capacidad humana verdaderamente agradable, cognitiva y adaptable socialmente en especial cuando es realizado con el apoyo de los miembros adultos de la familia. Sin embargo, no es fácil identificar la forma precisa y la función de ese apoyo, en muchas culturas y comunidades, los padres son los primeros compañeros de juegos de los niños pequeños, son quienes a través de sus emociones transmiten la motivación y el gusto por un juego en particular, de acuerdo con Orellana y Valenzuela (2017) la participación activa de los padres de familia durante las actividades de juego de sus hijos pequeños marca una gran diferencia para el desarrollo de la autonomía de los niños.

Es importante que los padres proporcionen el espacio físico y mental a los niños para que jueguen con las ideas y los materiales de la manera más significativa para ellos y no impongan sus ideas con respecto a la manera apropiada de jugar, lo que podría limitar y sesgar su desarrollo.

2.2.5.5 Participantes

El adulto y/o profesor proporcionan a los niños el apoyo, los accesorios, el tiempo y el espacio para desarrollar su juego. Este papel implica muchas dimensiones,

como cuándo intervenir y cuándo retroceder. El adulto toma tiempo para observar, consultar, planificar y participar en el juego. Tiene claro el gran potencial de aprendizaje que ofrecen los juegos, desarrollando destrezas y habilidades, ofreciendo oportunidades para cooperar, fortaleciendo amistades, resolviendo conflictos y problemas, promoviendo el conocimiento y comprensión del mundo. El adulto entiende la importancia del juego para todos los niños.

A continuación, se describen las principales características de los juegos a través de los principales actores de la actividad que son los niños.

Tabla 4
Características del juego a través de los niños

Características	Descripción
Activo	Los niños usan sus cuerpos y mentes en su juego. Interactúan con el medio ambiente, con materiales y con otras personas.
Aventurero y arriesgado	Ayuda a los niños a explorar lo desconocido. El elemento pretendido ofrece una red de seguridad que anima a los niños a asumir riesgos.
Comunicativo	Los niños comparten información y conocimiento a través de su juego. Su comunicación puede ser verbal o no verbal, simple o compleja.
Agradable	El juego es divertido y emocionante, e implica un sentido del humor.
Involucrado	Los niños se vuelven profundamente absorbidos y enfocados en su juego, concentrándose y pensando en lo que están haciendo.
Significativo	Los niños juegan en relación a lo que han visto, oído, y lo que saben. El juego ayuda para construir y ampliar sus conocimientos, comprensión y habilidades de una manera que tenga sentido para ellos
Sociable e interactivo	Los niños juegan al lado o con otros.

Fuente: Aprendizaje y desarrollo a través del juego, (Aistear, 2017)

2.2.5.6 Materiales y espacios

Con relación a los ambientes y espacios pertinentes para la realización de actividades lúdicas estos lugares ya sean internos o externos se deben encontrar

bien dotados, bien planificados y que brinden ayuda a los niños en el desarrollo seguro de los juegos. Un espacio correctamente adecuado puede proporcionar las mejores herramientas para el aprendizaje infantil, además de brindar los estímulos necesarios para el desarrollo cognitivo de los menores, a través de la curiosidad. En relación con los recursos, materiales y espacios para los juegos infantiles en las escuelas Pérez y Ramírez (2015) manifiestan lo siguiente:

Recursos de la diversidad: el medio ambiente, el equipo y los materiales reflejan la diversidad de la sociedad, esto quiere decir que se debe contar con materiales diferenciados para todas las capacidades, géneros y diversidad étnica.

Recursos especiales: Cuando sea necesario, los materiales y equipos dentro y fuera de la escuela deben satisfacer las necesidades específicas de los niños, incluyendo aquellos con discapacidades físicas, sensoriales y de aprendizaje.

Materiales abiertos: Los planteles educativos en especial los que tienen como alumnos a niños pequeños deben poseer una gran variedad de materiales abiertos como bloques grandes y pequeños, pastas de juego, telas, materiales reciclados, pinturas, arena, agua, arcilla, papel y elementos naturales como piedras, ramitas y hojas disponibles para promover la creatividad, la exploración y la imaginación.

Recursos suficientes: Debe existir una gran variedad y un número suficiente de juguetes, equipos y materiales disponibles para apoyar a los niños cuando participan en diferentes tipos de juego dentro y fuera del aula de clases.

Expresión cultural de los juegos

El juego infantil ha sido reconocido como el principal agente en el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños. El juego también sirve como un mecanismo de culturalización. A través del juego, los niños aprenden roles, normas y valores sociales, a pesar del limitado enfoque de la literatura sobre el juego infantil, varios investigadores y educadores han propuesto recientemente que el juego de los niños difiere entre las culturas y el estatus socioeconómico (Chessa, Di Riso, & Delvecchio, 2013).

Como concepto fundamental para una práctica apropiada del desarrollo y la cultura, se debe comprender la dinámica de la influencia cultural y el desarrollo del niño en

los juegos propios tradicionalistas, particularmente en los contextos de la cultura étnica familiar, de esta forma podrán desarrollarse dentro de las características principales de su entorno y se sentirán identificados con el mismo.

2.2.5.7 Tradiciones y costumbres

En algunas culturas, el intercambio lúdico social se produce como una interacción familiar inherente con el hijo pequeño, es decir una familia con miembros variados y de diversas edades frecuentemente tiene interacciones multi edad, dentro de este contexto sociocultural, la interacción cooperativa y los intercambios sociales han sido omnipresentes, lo que marca una tendencia de comportamientos en el desarrollo integral del niño.

Convertirse en un actor cooperativo dentro de un entorno familiar en donde existen varios miembros de distintas edades puede desarrollar ese tipo de esquema socio cognitivo. En este contexto cultural, el niño pequeño puede primero explorar más acerca de los demás que sobre sí mismo, la visualización mental del juego con otros, la observación de las expresiones de los demás, el conocimiento de la existencia de miembros de la familia u otros en un contexto de juego son fenómenos comunes que el niño recibe desde su nacimiento (Willett, Richards, & Marsh, 2013).

2.2.6 Desarrollo de la identidad

Durante la infancia, los niños comienzan a desarrollar un auto concepto de ellos mismos, en relación con los atributos, habilidades, actitudes y valores que creen que los definen. A los 3 años (entre 18 y 30 meses), los niños han desarrollado su "Yo" Categórico, que es una manera concreta de verse en "esto o aquello". Por ejemplo, los niños pequeños se etiquetan a sí mismos en términos de "niño o adulto", género "niño o niña", características físicas "cortas o altas" y valor, "bueno o malo".

De acuerdo con Oswal (2015) las etiquetas se utilizan para explicar el auto concepto de los niños en términos muy concretos y observables, los niños pequeños también pueden describir su auto concepto en simples descripciones emocionales y de actitud. Muchos niños de entre 3-5 años no son conscientes de

que una persona puede tener características opuestas. Por ejemplo, todavía no reconocen que una persona puede ser "buena" y "mala".

2.2.6.1 Conocimientos adquiridos durante el juego

En relación con los conocimientos adquiridos durante un juego Adams, Donnelly y Claire (2016) expresan que, en los años preescolares, el niño también desarrolla funciones cognitivas, que controlan la memoria, el tiempo y la secuencia, estas habilidades son esenciales para actividades físicas más complejas, durante la etapa adulta el juego exterior puede tener un significado más simple a diferencia que durante la niñez

Jugar al aire libre promueve el desarrollo del cerebro de los niños, este tipo de juegos es importante para los niños de todas las edades, la investigación y los estudios nos muestran que el juego activo, al aire libre puede conducir a un mejor rendimiento académico además muestran que proveer a los niños con descansos al aire libre durante el día escolar maximiza su atención a las tareas cognitivas (Adams, Donnelly, & Claire , 2016).

De acuerdo con Adams, Donnelly, & Claire (2016) los niños al realizar tareas de manipulación de objetos, escritura, y juegos didácticos en realidad están aprendiendo:

- Control muscular
- Coordinación ojo-mano
- Aumentar su capacidad de enfoque y habilidades de concentración
- Conceptos de piezas a todo
- Correspondencia uno a uno y conjuntos
- Utilización de las habilidades motoras finas
- Discriminación visual
- Acerca de la forma, el color, el espacio y la textura
- Expresar sus pensamientos sobre el papel
- Experimentar con sonidos de letras
- El poder de la impresión
- La importancia de la alfabetización

- Interactuar con otros
- Empatía a través del juego de roles
- Tomar turnos y compartir
- Relación entre el hogar, la escuela y la comunidad
- Habilidades lingüísticas y vocabulario nuevo

2.2.6.2 Valoración de la identidad y autonomía

Dentro de la valoración de la autonomía en los niños, el aprendizaje sobre sí mismos y la construcción de una identidad propia se encuentra representado por el trato de sus padres y familiares lo que incluye sus relaciones con lugares, cosas y las acciones de respuesta hacia otros. La identidad no es fija, está moldeada por experiencias. Cuando los niños tienen experiencias positivas desarrollan una comprensión significativa de sí mismo lo que refleja un sentido de pertenencia. Las relaciones son las bases para la construcción de la identidad "quién soy", "cómo pertenezco" y "cuál es mi influencia", lo que brinda al infante el concepto de identidad y autonomía que prevalece y fortalece a través de los años.

En la primera infancia se desarrolla un sentido de pertenencia cuando los niños se sienten aceptados, desarrollan apegos y confían en los que los cuidan, al mismo tiempo desarrollan su sentido de identidad, explorando diferentes aspectos de ella relacionados con el entorno social, emocional, espiritual y cognitivo, a través del juego y sus relaciones con los demás niños (Albornoz & Guzmán, 2016).

2.2.6.3 Valoración en la realización de actividades con destreza

Para Children Network (2015) las habilidades realizadas con cierta destreza para los niños pueden ser el primer paso en el manejo de su comportamiento, existen varias maneras de ayudar a los niños a aprender de todo, desde el autocuidado básico hasta la incorporación de habilidades sociales a través de instrucciones.

Las actividades y los juegos pueden proporcionar ayuda adicional en el desarrollo de habilidades específicas, las de interés sociales incluyen cosas como estar cómodo en entornos variados, interactuar con otros, leer y responder a las señales sociales, mostrar empatía por los demás, comunicarse y mostrar tolerancia.

Un niño que recién está tomando pequeñas decisiones podríamos decir en múltiples ocasiones estos aún no saben distinguir si son buenas o malas, las experiencias en la vida ayudan a los niños a saber qué hacer en situaciones cotidianas, así como a tomar buenas decisiones sobre opciones más abstractas y a largo plazo. Es importante enseñar a los niños habilidades prácticas de la vida, como las de escuchar que son vitales en el desarrollo porque permiten que funcione correctamente en la sociedad. Al desarrollar estas habilidades, es importante que el niño se convierta en un oyente activo, lo que significa que utiliza lo que él oye de los mayores como parte del proceso de comunicación (Sanjines & Fischermann, 2017).

2.3 Marco legal

La presente investigación tiene sus fundamentaciones legales en base a la constitución del Ecuador del año 2008, la Ley Orgánica de educación intercultural y el Código de la Niñez y Adolescencia, cuyos artículos serán especificados a continuación:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008):

Título II. Derechos. Capítulo II. Derechos del buen vivir

Sección quinta. Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Niños, niñas y adolescentes

Art. 45.- La niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la educación y cultura, al deporte y recreación,

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI) (2011):

Art. 1.- Ámbito. - La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías

constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Título II. De los derechos y obligaciones. Capítulo primero. Del derecho a la educación

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la constitución de la república y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Capítulo quinto. De la estructura del sistema nacional de educación

Art. 40.- Nivel de Educación Inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de conocimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2003)

Capítulo III. Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

2.4 Marco conceptual

Dentro del marco conceptual se establecerán aquellos términos pertinentes para una mejor comprensión y desarrollo investigativo, se enmarcarán las palabras de mayor uso y la objetividad con las que serán abordadas.

Identidad personal: es el concepto que se desarrolla sobre uno mismo que evoluciona a lo largo de la vida, puede incluir aspectos de la vida sobre los cuales no se tiene control, como el lugar de nacimiento, color de piel o decisiones a lo largo de la vida, además de la forma en que utiliza el tiempo y creencias entre otras (Serva, 2015).

Autonomía: es un término utilizado para describir la capacidad de una persona o del gobierno para tomar decisiones, o hablar y actuar en su propio nombre, sin la interferencia de otra parte. Aunque se utiliza en muchos contextos diferentes, la autonomía suele ser un elemento importante de las conversaciones políticas, filosóficas y médicas (White, 2016).

Juegos infantiles: son juegos explícitamente diseñados con fines educativos o que tienen un valor educativo secundario. Todos los tipos de juegos se pueden usar en un entorno educativo. Son juegos diseñados para ayudar a los niños a aprender sobre ciertos temas, ampliar conceptos, reforzar el desarrollo, comprender el evento histórico o la cultura.

Lenguaje corporal: El lenguaje corporal es un tipo de comunicación no verbal que se basa en los movimientos corporales como los gestos, la postura y las expresiones faciales para transmitir mensajes. El lenguaje corporal se puede usar consciente o inconscientemente. Puede acompañar un mensaje verbal o servir como un sustituto del habla (Nordquist, 2016).

Valores: Son aquellas creencias o ideales importante para los miembros de una cultura sobre lo que es bueno o malo y deseable o indeseable. Los valores tienen una gran influencia en el comportamiento y la actitud de una persona y sirven de pautas generales en todas las situaciones. Algunos valores comunes son la equidad, la innovación y la participación de la comunidad (Business Dictionary, 2017).

Juegos tradicionales: De acuerdo con General (2016) “Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados” (p.1)

Procesos cognitivos: Procesos psicológicos involucrados en la adquisición y comprensión del conocimiento, formación de creencias y actitudes útil en la toma de decisiones y resolución de problemas. Son distintos de los procesos emocionales y volitivos involucrados en el deseo y la intención (Business Dictionary, 2017).

Multiculturalismo: De acuerdo con IFLA (2014) “Es la coexistencia de diversas culturas, donde se incluyen grupos raciales, religiosos o culturales y se manifiesta en conductas tradicionales, supuestos y valores, patrones de pensamiento y estilos comunicativos” (p.1).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Fundamentación del tipo de investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) “utiliza las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p.544).

Esta metodología implica recolección, análisis e integración de los datos, permitiendo al investigador tener una perspectiva más amplia sobre el tema a tratar, al mismo tiempo de contar con indagaciones más dinámicas y una mejor exploración y explotación de datos.

El tipo de investigación realizada es descriptiva que de acuerdo con Rojas (2015) esta “exhibe el conocimiento de la realidad, tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo” (p.7).

El tipo de estudio descriptivo tiene como objetivo principal especificar los perfiles y características de un fenómeno en particular, para el caso de esta investigación a través de este tipo de fundamentación, podremos identificar aquellas particularidades dentro del desarrollo de la identidad y autonomía de los niños de cuatro años, con ayuda de los profesores a los cuales se encuentran encargados.

3.2 Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación

3.2.1 Técnicas

La observación: Esta técnica tiene el propósito de identificar los aspectos más representativos en el desarrollo estudiantil del niño, y consiste en la recopilación de información a través de la visualización de acciones y procedimientos comunes dentro de un ambiente, para este caso es el aula de clases.

La observación se la realizó a los alumnos de cuatro años dentro y fuera del salón de clases del jardín de infantes, esta técnica es necesaria gracias a que brinda

mayor libertad para el investigador de recolectar información de personas que aún no han desarrollado completamente sus habilidades psicomotrices y verbales.

La encuesta: Para Hernández, García , & López (2012) la encuestas “es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se la realiza a personas con el fin de obtener determinada información” (p.4).

La encuesta que de acuerdo con Alelú , Cantín y López (2013) quienes afirman que es una forma rápida de recopilar información sobre una población o muestra característica dentro del problema en estudio, a través de múltiples preguntas, que pueden ser cuantificadas para un entendimiento más completo.

La encuesta fue aplicada a los docentes parvularios de los niños de inicial del jardín de infantes y a los padres o representantes respectivos, para poder determinar características básicas en el desarrollo y autonomía infantil a través de los juegos tradicionales y de qué forma son o podrían ser socializados a través de sus padres o representantes.

3.2.2 Instrumentos

Guías de observación: Consta de una serie de parámetros observables de los niños de cuatro años del jardín de infantes, en donde se registrarán las características más representativas del comportamiento de cada uno de ellos.

Hoja de encuesta: Para proceder con las encuestas a padres de familia y a profesores se hará uso de este instrumento, que consta de una serie de preguntas sistemáticas cuyo objetivo principal, es recaudar la mayor información posible sobre el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales

3.3 Datos de la población y muestra

3.3.1 Población

D'Angelo (2015) manifiesta que la población es “La totalidad de unidades de análisis de un conjunto en particular a estudiar, conformado por diversos elementos o fenómenos con características similares”. La presente investigación tiene como

población a los padres de familia de los niños de cuatro años del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores, maestros parvularios y autoridades de la institución y estudiantes. La tabla a continuación muestra en cifras la población estimada para el estudio.

Tabla 5
Población

Sujetos	Cantidad
Autoridades	2
Docentes Parvularios	5
Padres de Familia (Representantes)	125
Estudiantes	125
Total	257

Fuente: Secretaria de Pedacitos de Pintores

3.3.2 Muestra

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) el muestreo “Es una parte representativa de la población” (p.85), en el presente trabajo se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, en donde al no contar con acceso total a toda la población, es necesaria una categorización a conveniencia del investigador, por lo que se decidió trabajar con 25 representantes o padres de familia de los estudiantes, adicional a esto se utilizó una ficha de observación en la que se analizaron las características de los 25 niños y de forma complementaria se encuestarán a 5 docentes Parvularia como se establece en la tabla a continuación:

Tabla 6
Muestra

Sujetos	Cantidad
Docente Parvularia	5
Estudiantes	25
Padres de Familia (Representantes)	25
Total	55

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

3.4 Fuentes, recursos y cronograma

Como fuente primaria de la investigación se encuentran los padres de familia de los niños, que son las personas que en primera instancia velan por los mejores intereses para sus hijos, de igual forma se encuentran los niños de los cuales se

obtendrá información de forma indirecta con ayuda de una ficha de observación en donde se registrarán los elementos más característicos propios de su comportamiento en clases.

Las profesoras parvularios también se consideran una fuente de datos importantes porque son las personas encargadas de transmitir los conocimientos a los niños de la forma más adecuada posible. Las fuentes secundarias se encontraron compuestas por los artículos de revistas, textos, libros, en general el material bibliográfico consultado en relación con los métodos de enseñanza-aprendizaje a través de técnicas lúdicas en niños de educación inicial. En la tabla a continuación se describen los recursos utilizados para la investigación:

Tabla 7
Recursos de la investigación

Recursos	Ítems
Materiales	Libros
	Ensayos
	Bolígrafos
	Papel
	Impresora
	Encuestas
Humanos	Directivos
	Docentes
	Representantes
	Alumnos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Tabla 8
Presupuesto de recolección de datos

Recursos	Costos
Fotocopias	\$10
Impresiones	\$15
Servicio de Internet	\$25
Transporte	\$20
Alimentación	\$30
Suministros de oficina	\$25
Total	\$125

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

3.4.1 Cronograma

Tabla 9

Cronograma de recolección de datos

CRONOGRAMA DE LA INVESTIGACIÓN																		
EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES																		
N°	ACTIVIDADES	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				
		SEMANA				SEMANA				SEMANA				SEMANA				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Identificación de población	■																
2	Identificación de muestra	■																
3	Propuesta de la hoja de encuestas		■															
4	Propuesta de ficha de observación		■															
5	Revisión de la hoja de encuestas			■														
6	Revisión de la ficha de observación				■													
7	Aprobación de los instrumentos de investigación					■												
8	Aplicación de las encuestas a padres de familia						■											
9	Aplicación de las encuestas a profesoras							■										
10	Realización de la observación a los niños								■									
11	Procesamiento de datos									■	■	■						
12	Análisis de resultados												■	■				
13	Presentación de resultados														■	■		

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

3.5 Procesamiento, presentación y análisis de los resultados

3.5.1 Resultados de las encuestas realizadas a los docentes

Pregunta No. 1

1. ¿Cree usted que la tecnología y los juegos modernos tienen mayor presencia en los niños hoy en día?

Si No A veces

Tabla 10

Creencia de mayor presencia de la tecnología en los niños hoy en día

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

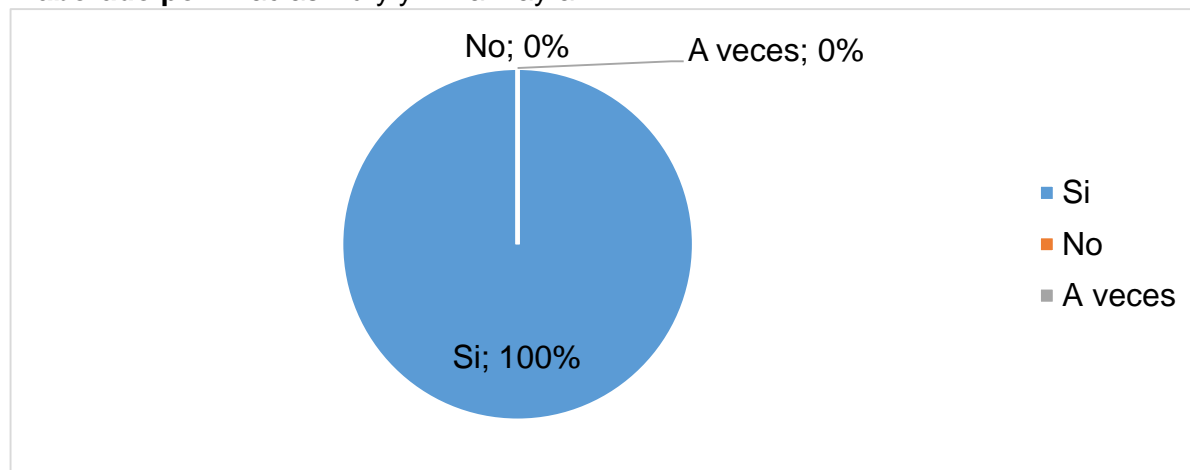


Figura 1. Creencia de mayor presencia de la tecnología en los niños hoy en día

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: El 100% de los docentes encuestados indicaron que la tecnología y los juegos modernos tienen mayor influencia y presencia en los niños en la actualidad. Debido a que ellos constantemente adquieren habilidades y nuevos conocimientos en las Instituciones Educativas y en sus hogares lo cual produce que estén al tanto de los avances tecnológicos. Además de las facilidades existentes para poder acceder teléfonos inteligentes y computadores, lo que representa una atractiva oferta para satisfacer la curiosidad de los niños.

Pregunta No. 2

2. ¿Cómo docente cree que los juegos tradicionales son importantes en la educación de los niños de inicial?

Si No A veces

Tabla 11

Importancia de los juegos tradicionales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

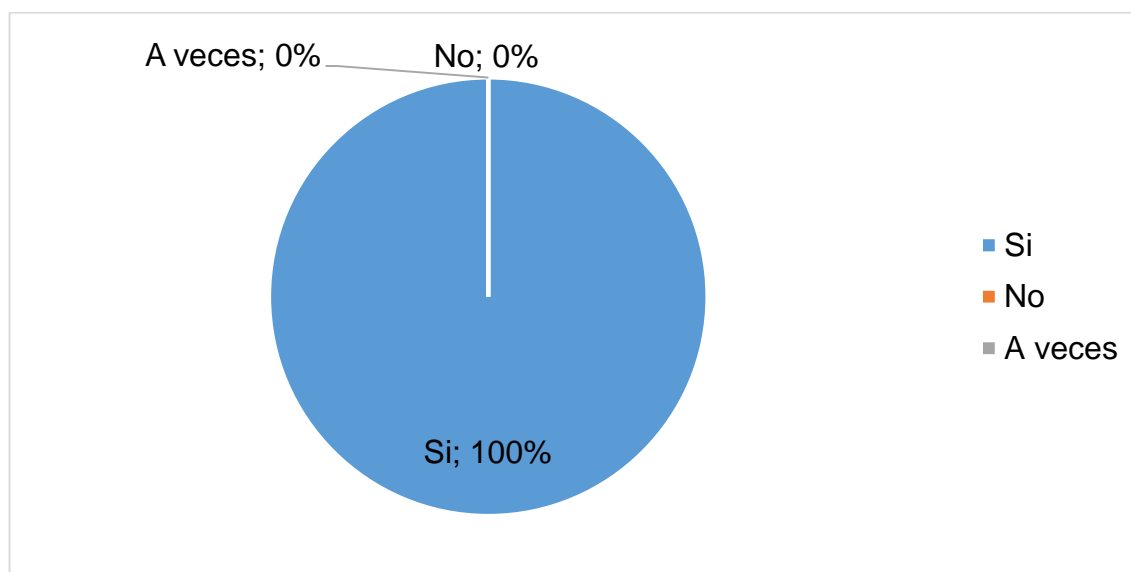


Figura 2. Importancia de los juegos tradicionales

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

De acuerdo con los docentes encuestados el 100% señaló que los juegos tradicionales son esenciales en la formación de los estudiantes de inicial. Por el cual estos ayudan a desarrollar su motricidad desde temprana edad y adquirir una actitud positiva en su desempeño escolar. Además, les brinda la oportunidad de aprender a través de la diversión, de forma que asimilen de a poco los valores y el dinamismo que envuelven los juegos tradicionales.

Pregunta No. 3

3. ¿Considera usted que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la identidad y autonomía?

Si No A veces

Tabla 12

Influencia de los juegos tradicionales en la identidad y autonomía

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	1	20%
A veces	0	0%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

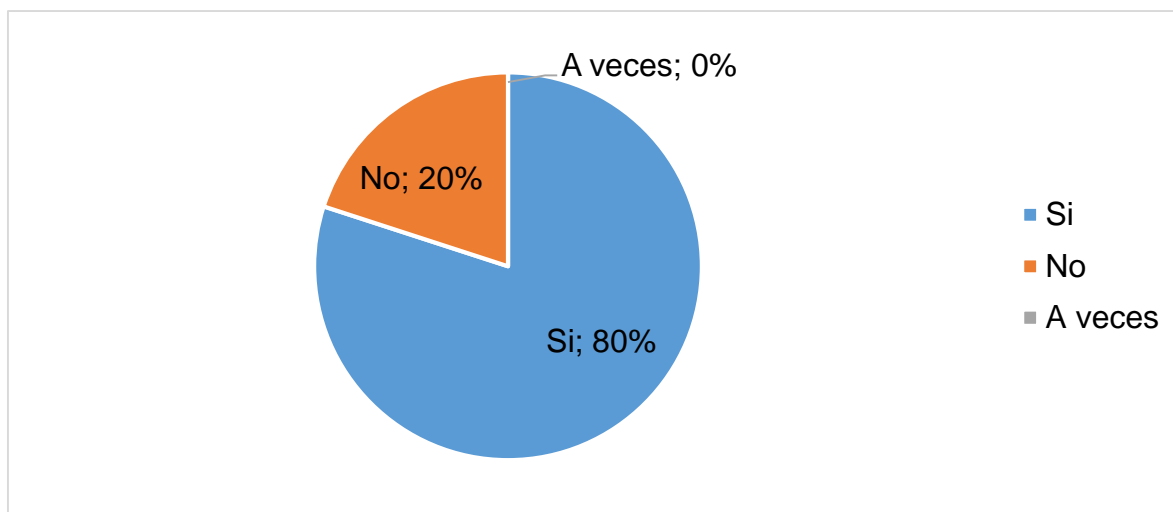


Figura 3. Influencia de los juegos tradicionales en la identidad y autonomía

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

Acorde con los docentes encuestados el 80% considera que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la identidad y autonomía. Mientras que el 20% mencionó que no lo observa de esa manera. Sin embargo, para la mayoría tanto la identidad como la autonomía ayuda a fomentar el desarrollo de aprendizaje, autoestima y responsabilidad de los niños. A través de esta consulta los profesores asimilan de forma positiva la integración de juegos tradicionales en los niños a su cargo.

Pregunta No. 4

4. ¿Ha recibido usted capacitaciones relacionadas con el desarrollo de la identidad y autonomía en niños/as?

Si No

Tabla 13

Capacitación relacionada con el desarrollo de identidad y autonomía

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20%
No	4	80%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

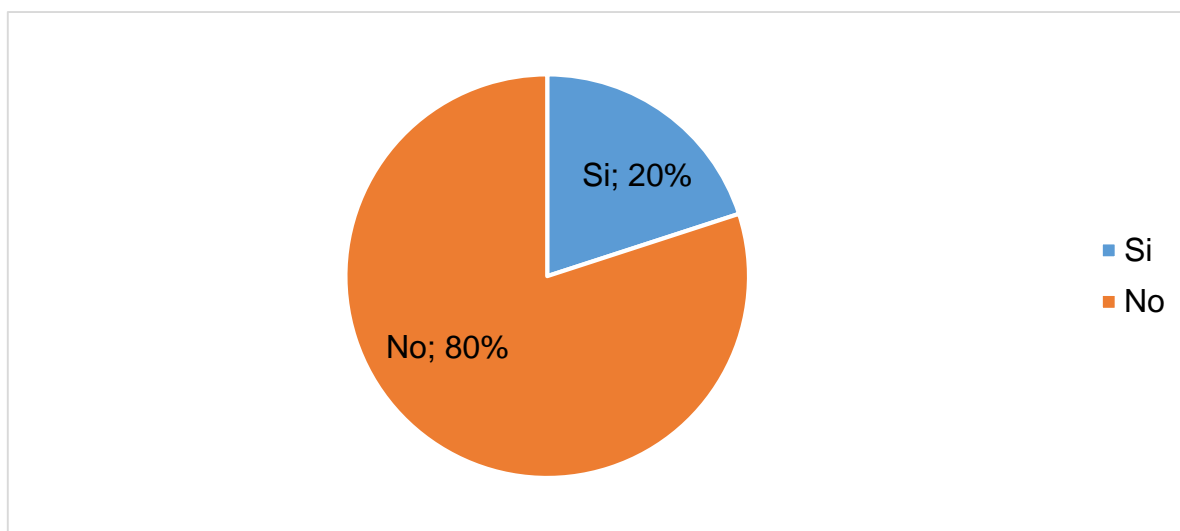


Figura 4. Capacitación relacionada con el desarrollo de identidad y autonomía

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

El 20% de los docentes encuestados señaló que sí ha recibido capacitaciones con respecto al desarrollo de la identidad y autonomía en niños y el 80% demostró que no ha recibido ninguna capacitación. Lo cual implica los posibles problemas que puede enfrentar el docente con respecto a sus estudiantes en relación con los temas de identidad y autonomía. El desarrollo de una capacitación brinda las herramientas necesarias para que el docente parvulario desarrolle temas innovadores y de actualidad para el bienestar de los niños a su cargo.

Pregunta No. 5

5. ¿Cree usted que el ambiente escolar es el adecuado para promover los juegos tradicionales?

Si No A veces

Tabla 14

Ambiente escolar y promoción de juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

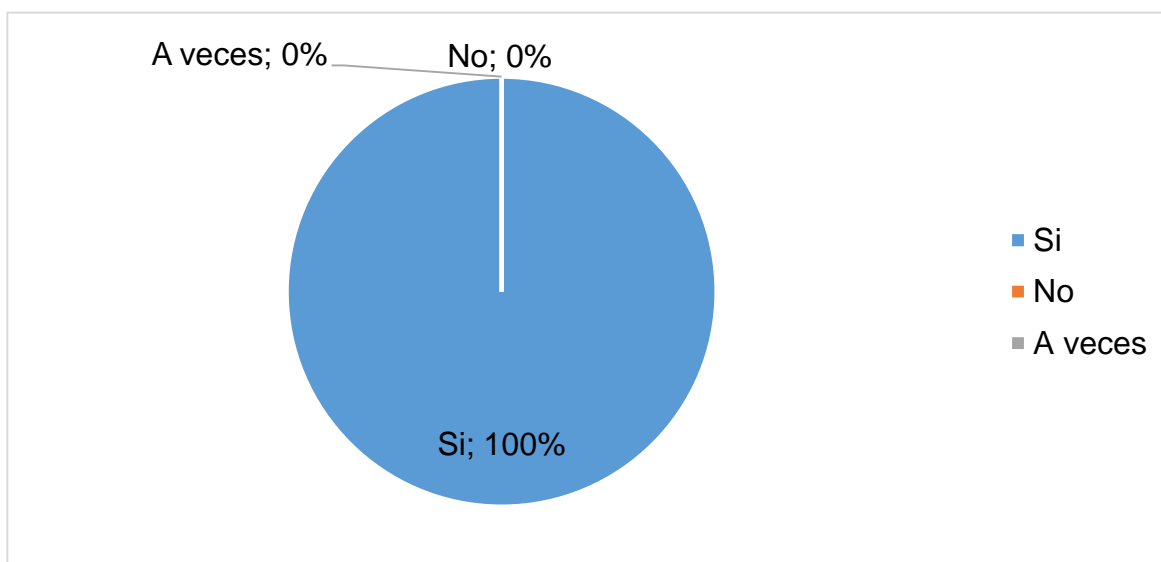


Figura 5. Ambiente escolar y promoción de juegos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

De acuerdo con todos los docentes encuestados, indicaron que el ambiente escolar es el indicado para promocionar los juegos tradicionales porque en él se pueden observar tanto la conducta social como la convivencia entre los niños, donde se permite que los estudiantes interactúen socialmente y tengan un excelente desempeño. Además, el ambiente escolar en particular el del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores brinda los medios para la integración estudiantil a través de los juegos, al tener instalaciones adecuadas y el personal humano para la supervisión y seguridad de los estudiantes.

Pregunta No. 6

6. ¿Realiza actividades donde los niños aprenden a desarrollar su identidad y autonomía?

Si No A veces

Tabla 15

Realización de actividades para el desarrollo de la identidad y autonomía

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

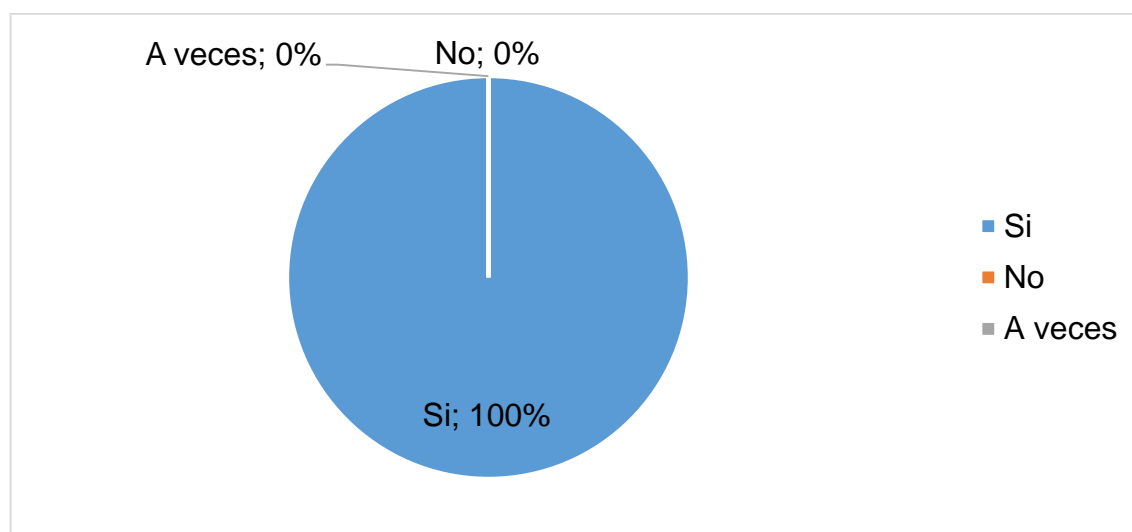


Figura 6. Realización de actividades para el desarrollo de la identidad y autonomía

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

Conforme los docentes encuestados todos afirmaron que realizan actividades en donde los niños aprenden a desarrollar su identidad y autonomía lo cual es muy efectivo para conocer más sobre su desenvolvimiento y desarrollo en las diferentes tareas y actividades propuestas por el/la docente. Aunque la pregunta no estuvo relacionada con alguna metodología en especial, los educadores parvularios expresaron que a través de juegos interactivos logran estimular el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños, pero estas actividades son en su gran mayoría improvisaciones.

Pregunta No. 7

7. ¿Utiliza usted los juegos tradicionales como recurso metodológico?

Si No A veces

Tabla 16

Utilización de recursos metodológicos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	0	0%
A veces	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

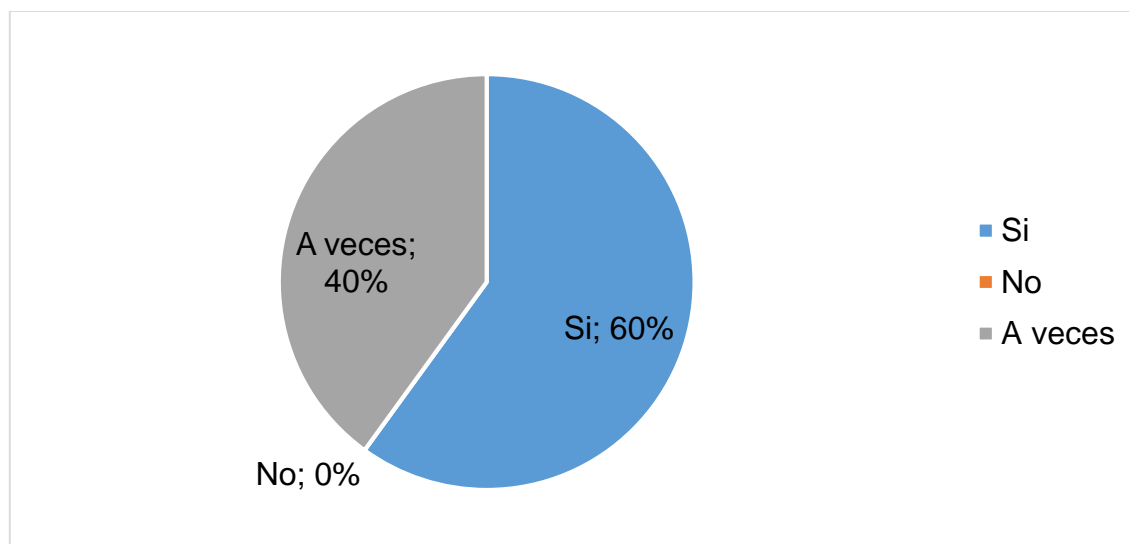


Figura 7. Utilización de recursos metodológicos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

El 60% de los docentes encuestados señaló que sí utilizan como un recurso metodológico los juegos tradicionales. Mientras que el 40% indicó que a veces no lo emplea. Sin embargo, no se obtuvieron respuestas referentes al no, lo que resulta que sí es eficiente este método de aprendizaje. Aunque no se especificaron juegos tradicionales en particular por lo general los profesores encuestados recurren a los más básicos y sencillos, que no necesiten un alto grado de planificación o cuidado de los niños.

Pregunta No. 8

8. ¿Considera usted que la formación de la identidad y la autonomía es fundamental para el desarrollo futuro del infante?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Tabla 17

El desarrollo de la identidad y autonomía y su importancia en el infante

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	20%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	4	80%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

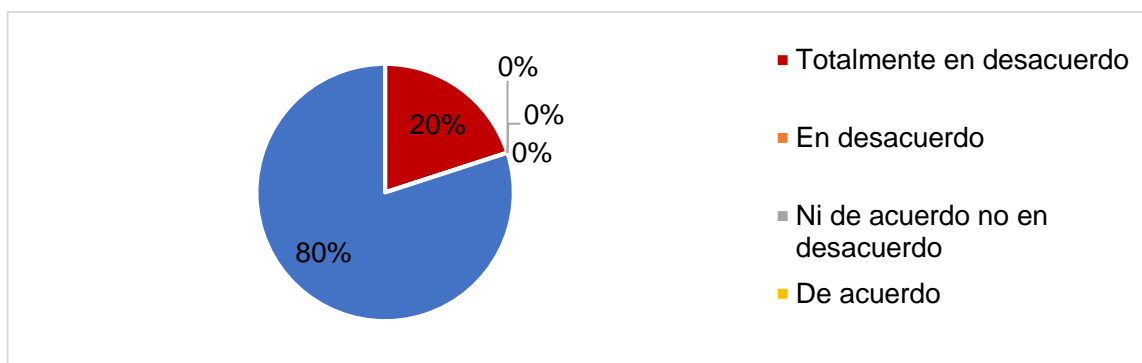


Figura 8. El desarrollo de la identidad y autonomía y su importancia en el infante

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

De acuerdo con los docentes encuestados el 20% estuvo totalmente en desacuerdo en relación con que la formación de la identidad y la autonomía sea fundamental para el desarrollo del infante, esto debido a que existen factores de mucha más importancia como la instauración de valores y servicios de salud. Por otro lado, el 80% estuvo totalmente de acuerdo ya que así los niños comienza a desempeñarse por sí solo en sus actividades personales, lo que de una u otra forma le brindará las herramientas necesarias para un desarrollo óptimo en sus diversas etapas de crecimiento.

Pregunta No. 9

9. ¿Considera usted que una guía de juegos tradicionales influiría de forma positiva en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Tabla 18

Aceptación de una guía de juegos tradicionales infantiles

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	20%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo no en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	2	40%
Totalmente de acuerdo	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

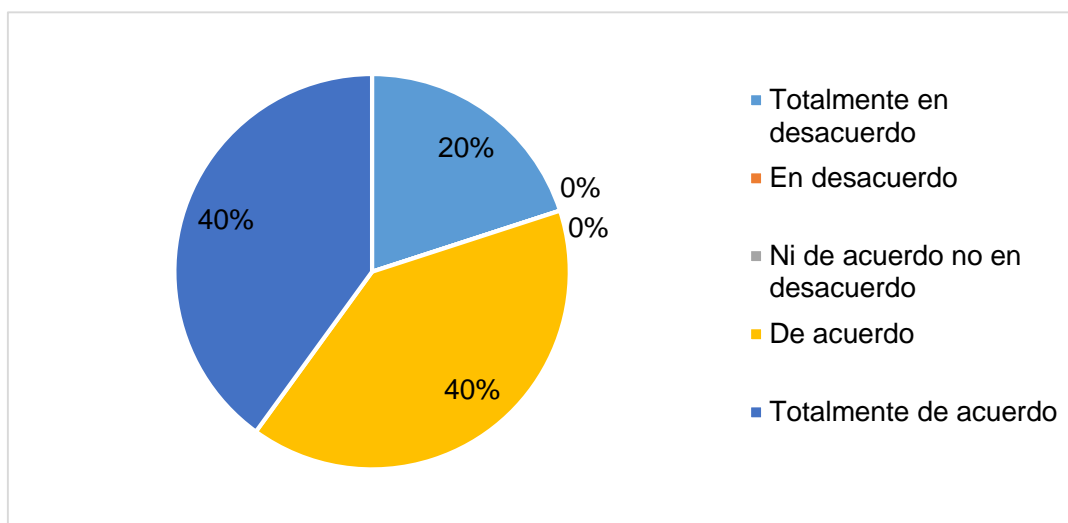


Figura 9. Aceptación de una guía de juegos tradicionales infantiles

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

De acuerdo con las encuestas analizadas a los docentes, el 20% estuvo en total desacuerdo mientras que hubo un 40% que estuvo de acuerdo y otro 40% en totalmente de acuerdo. Por consiguiente, resulta que los juegos tradicionales influyen de forma positiva en su formación porque ayuda a que los niños desarrollen muchas habilidades en lo que ellos quieran ser en su futuro.

3.5.2 Resultados de las encuestas realizadas a los padres de familia

Pregunta No. 1

1. ¿Considera usted que la práctica de juegos tradicionales en Ecuador ha disminuido al pasar los años?

Si No

Tabla 19

Disminución de los juegos tradicionales en Ecuador

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	100%
No	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

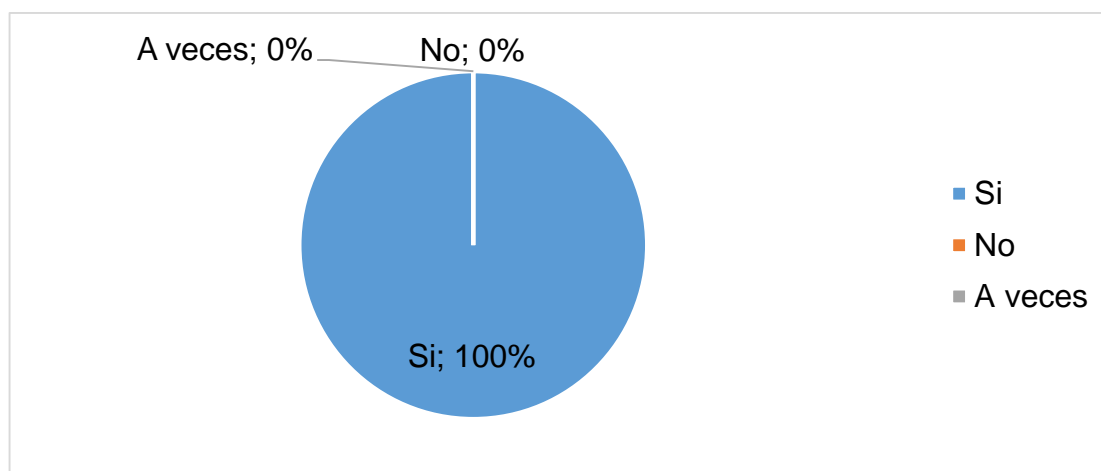


Figura 10. Disminución de los juegos tradicionales en Ecuador

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

El 100% de los representantes encuestados expresan que los juegos tradicionales en Ecuador han disminuido con el pasar de los años por muchos factores. Principalmente por los avances tecnológicos que cada día afectan a las personas y no permiten compartir más tiempo en familia y amigos en diferentes actividades que son importantes para conllevar una mejor relación entre ellos.

Pregunta No. 2

2. ¿Los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Tabla 20

Fortalecimiento de la identidad y autonomía

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo no en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	3	12%
Totalmente de acuerdo	22	88%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

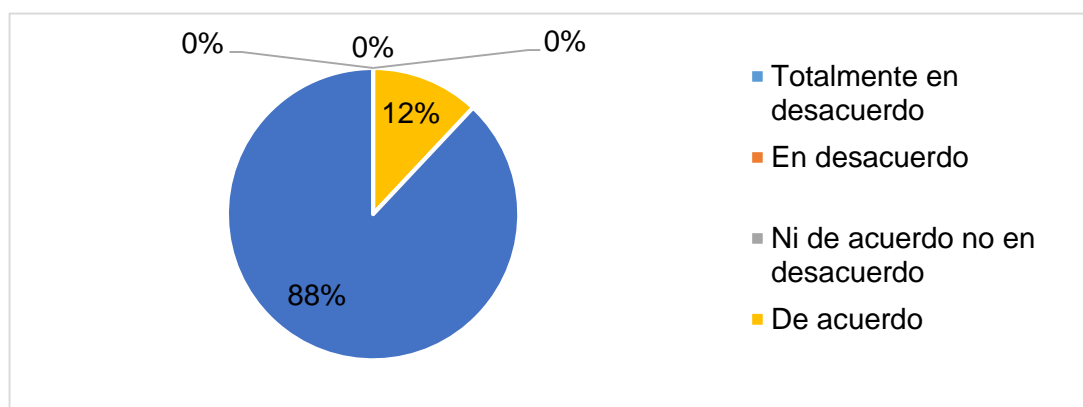


Figura 11. Fortalecimiento de la identidad y autonomía

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

Según los representantes encuestados el 12% está de acuerdo con que los juegos tradicionales fortalezcan el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños adicionalmente el 88% que está totalmente de acuerdo para que el niño desde temprana edad confíe en sus propias posibilidades de realizar sus actividades, pero siempre manteniendo una actitud positiva con respecto a sus logros o caídas.

Pregunta No. 3

3. ¿Considera usted que la identidad y autonomía son importantes en el desarrollo interpersonal de los niños?

Si No A veces

Tabla 21

Importancia del desarrollo de la identidad y autonomía

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

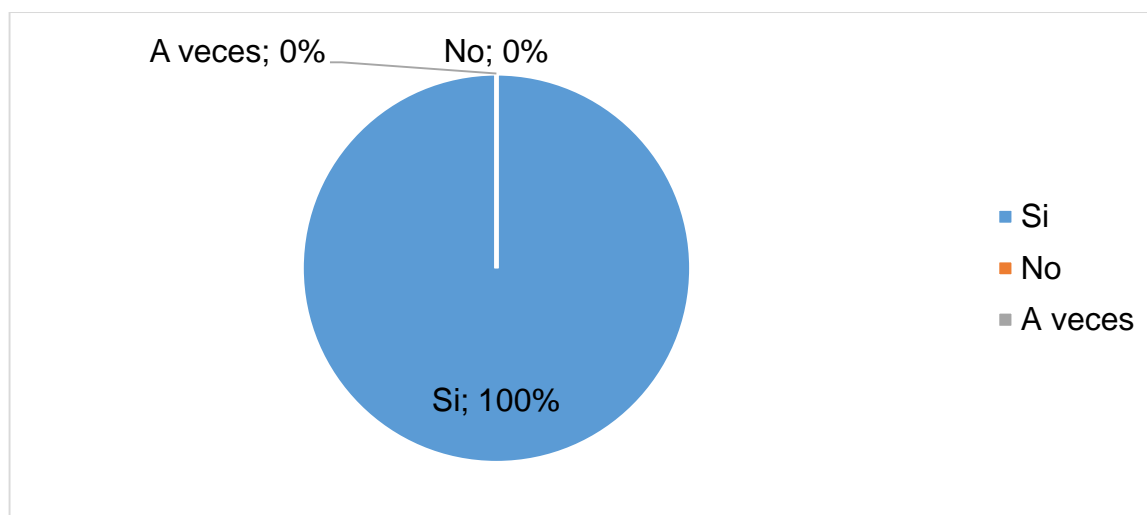


Figura 12. Importancia del desarrollo de la identidad y autonomía

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

Conforme los representantes encuestados en su totalidad consideran que la identidad y autonomía son importantes en el desarrollo interpersonal de los niños debido a que estos factores van formando un ambiente de respeto y de cariño el cual es muy importante en su etapa escolar porque les permite llevar de manera positiva una relación con las demás personas de su ámbito social, escolar, etc.

Pregunta No. 4

4. ¿Considera usted que a su hijo le gustan las actividades lúdicas (Juegos)?

Si No A veces

Tabla 22

Gustos de actividades lúdicas de los niños/as

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	72%
No	1	4%
A veces	6	24%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

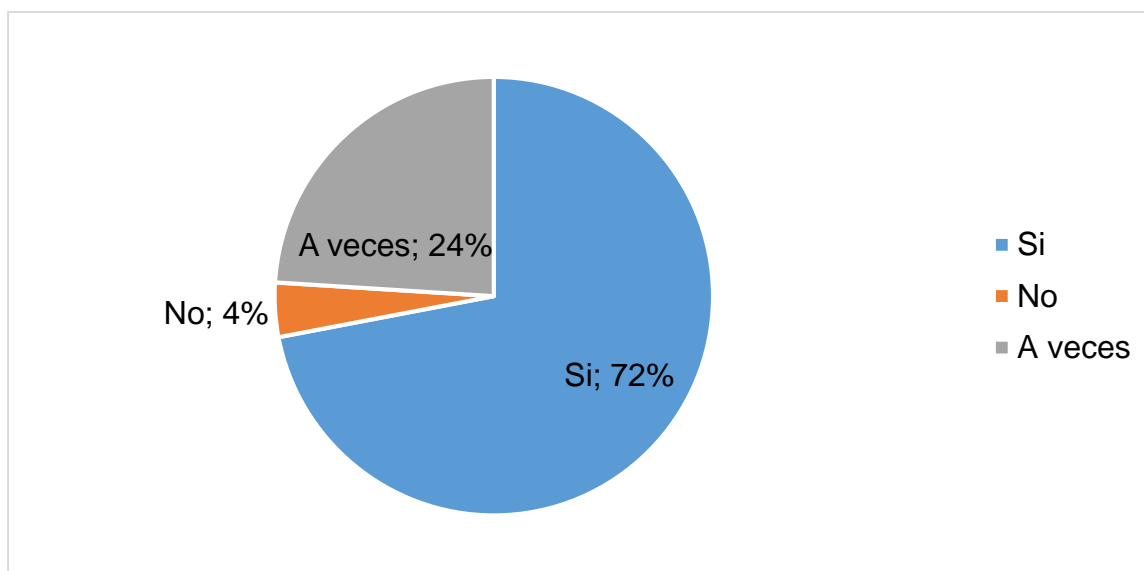


Figura 13. Gustos de actividades lúdicas de los niños/as

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

El 72% de los representantes encuestados indicaron que a sus hijos le gustan las actividades lúdicas (Juegos), en cambio el 4% mencionó que para sus hijos no son de agrado los juegos. Sienten o expresan un rechazo hacia las actividades engrupo, mientras que el 24% indico que a veces si realizan estas actividades. Lo que resulta que todo dependerá de la formación, el entorno de estudiante y de su actitud que se vaya desarrollando conforme vaya creciendo, además de la formación en el hogar con sus padres.

Pregunta No. 5

5. ¿Qué tipo de juegos tradicionales practica usted con su representado/a en casa? (Seleccione solamente 1 opción)

- La Rayuela
- Las cogidas
- Los Encantados
- El Gato y el ratón
- Otros
- Ninguno

Tabla 23

Práctica de juegos tradicionales con los hijos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
La Rayuela	2	8%
Las cogidas	9	36%
Los encantados	0	0%
El gato y el Ratón	7	28%
Otros	5	20%
Ninguno	2	8%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

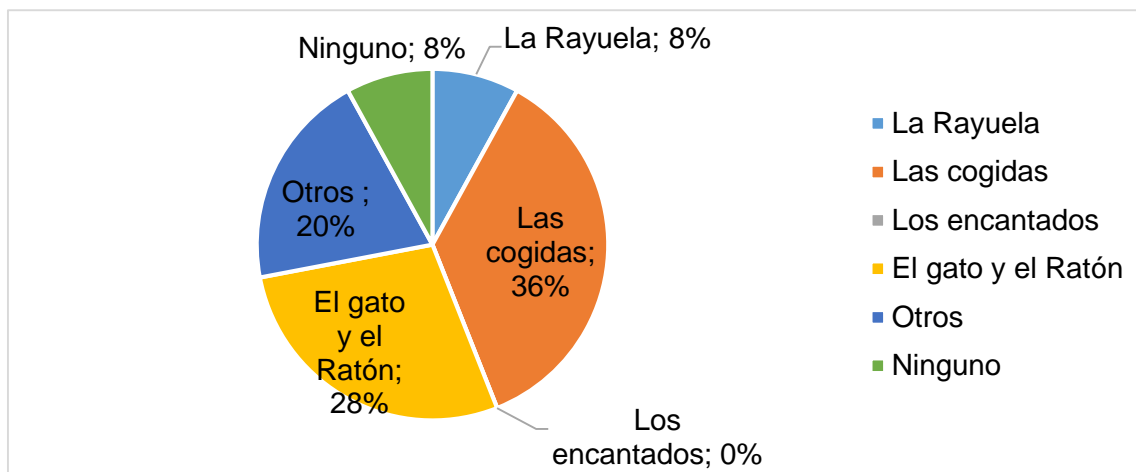


Figura 14. Práctica de juegos tradicionales con los hijos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

Según los datos analizados de los representantes encuestados el 8% practica la rayuela con sus hijos, el 36% que se presentó con mayor frecuencia fue el juego de las cogidas, en cambio el juego de los encantados no resulto ser uno de los juegos preferidos tanto por sus hijos y representados, el 28% prefieren jugar el gato y el ratón, el 20% mencionaron que practican otros juegos tradicionales y el 8% no practica ninguno.

Pregunta No. 6

6. ¿Considera usted que a través del desarrollo de la identidad y autonomía el niño logra cierto grado de independencia?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Tabla 24

Logros de estados de independencia infantil

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo no en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	5	20%
Totalmente de acuerdo	20	80%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

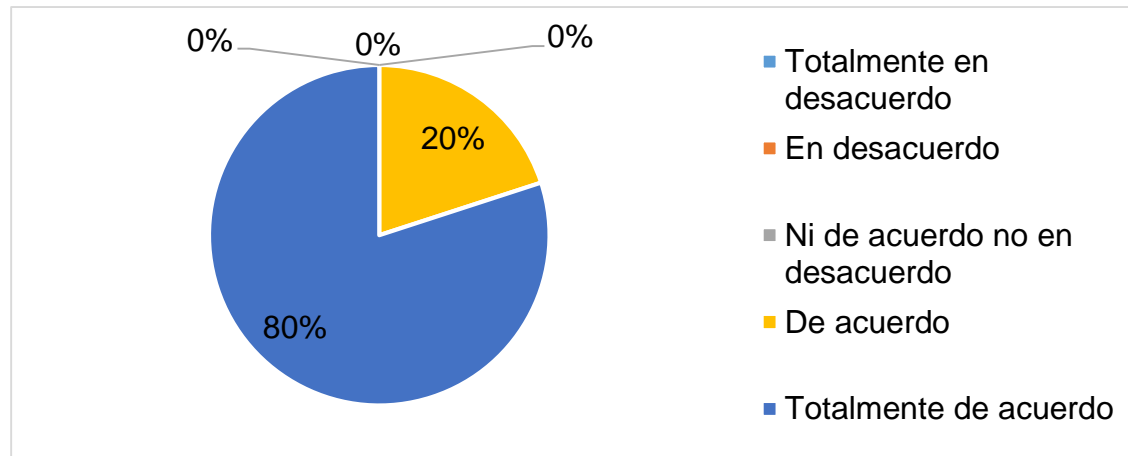


Figura 15. Logros de estados de independencia infantil

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

De acuerdo a los datos analizados de los representados encuestados sobre si a través del desarrollo de la identidad y autonomía el niño logra cierto grado de independencia, el 20% estuvo de acuerdo y el 80% estuvo totalmente de acuerdo debido a que, si la formación del niño se basa en la responsabilidad de cada uno de sus actos, el respeto hacia los demás, los valores que se le inculcaron desde pequeños si influirá mucho en su actitud enfrentando la realidad.

Pregunta No. 7

7. ¿Qué juego tradicional considera usted el más apropiado para que su hijo lo practique en la institución educativa? (Seleccione solamente 1)

- La Rayuela
- Las cogidas
- El Gato y el ratón
- Los Encantados
- Otros _____

Tabla 25

Recomendación de juego tradicional a niños

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
La Rayuela	4	16%
Las cogidas	4	16%
Los encantados	11	44%
El gato y el Ratón	6	24%
Otros	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

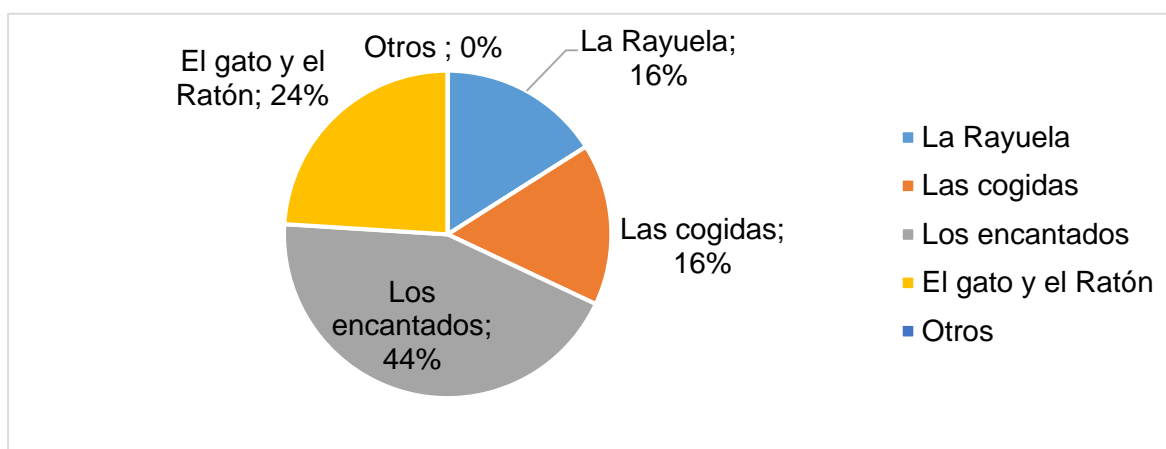


Figura 16. Recomendación de juego tradicional a niños

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

De acuerdo con los juegos que se considera más apropiados para los niños, el 16% de los representantes encuestados mencionaron que era la rayuela, de igual manera el otro 16% indicó que el más recomendable sea el juego de las cogidas. Sin embargo, el juego de los encantados fue el que tuvo mayor apoyo con el 44% mientras que el tradicional juego del gato y el ratón obtuvo el 24%. Lo que cabe recalcar y que se debe tener en cuenta es que consiste cada uno y analizar si no tiene algún riesgo realizarlo en el plantel educativo.

Pregunta No. 8

8. ¿Está usted de acuerdo con la incorporación de juegos tradicionales a la enseñanza diaria de sus representados?

Si No Tal vez

Tabla 26

Incorporación de juegos tradicionales durante las clases

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

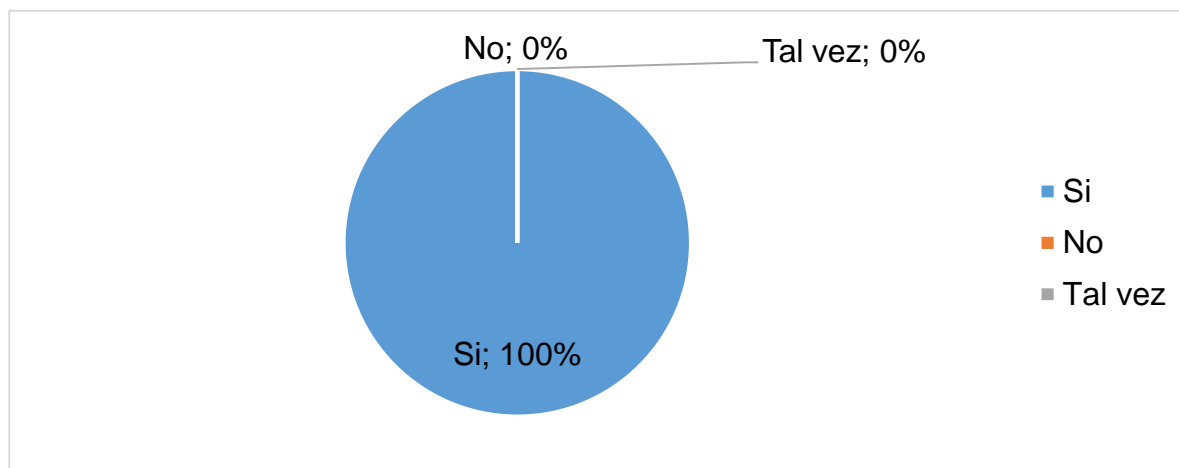


Figura 17. Incorporación de juegos tradicionales durante las clases

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

La totalidad de los representantes encuestados indicaron que están de acuerdo con la incorporación de juegos tradicionales a la enseñanza diaria de sus representados porque los estudiantes necesitan conocer más sobre las tradiciones de su país. Esto les favorecerá mucho porque estarán al tanto de como poco a poco han ido cambiando las costumbres y cómo se puede se las puede mantener de generación en generación

Pregunta No. 9

9. ¿Considera usted que los juegos tradicionales en el Ecuador influyen de manera positiva en el desarrollo de sus representados?

Si No Tal vez

Tabla 27

Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

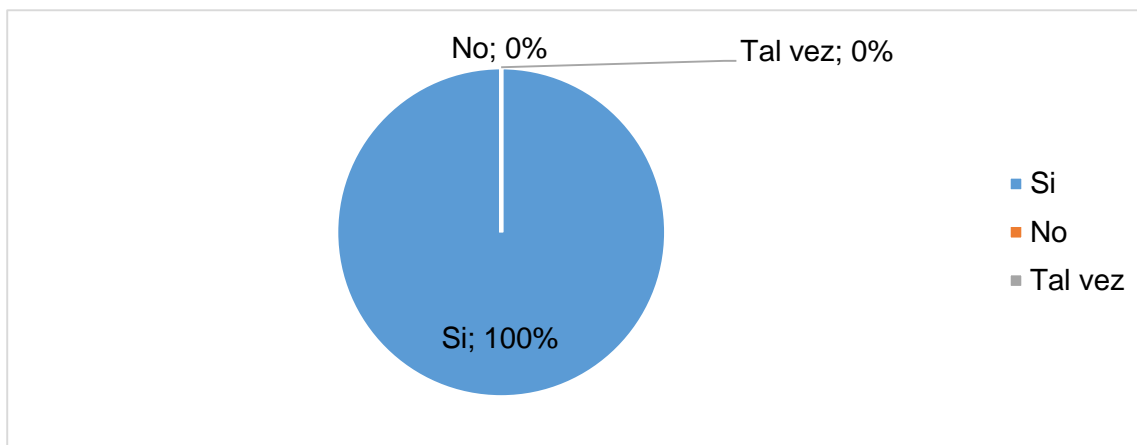


Figura 18. Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: De acuerdo con las encuestas, los representantes en su totalidad consideran que los juegos tradicionales en el Ecuador influyen de manera positiva en el desarrollo de sus representados porque se les permite recrearse en grupo al mismo tiempo que fortalecen los lazos culturales propios de su región. Además, representa una oportunidad de aprendizaje bajo reglas sanas de juego en donde los niños puedan divertirse, pero al mismo tiempo forjen su identidad y autonomía. Los padres de familia apoyan de forma amplia las metodologías que le brinden aprendizaje sano a sus hijos.

Pregunta No. 10

10. ¿Considera usted que su representado se integra con facilidad al ambiente escolar?

Si No Tal vez

Tabla 28

Integración de los niños en el ambiente escolar

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	80%
No	2	8%
Tal vez	3	12%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

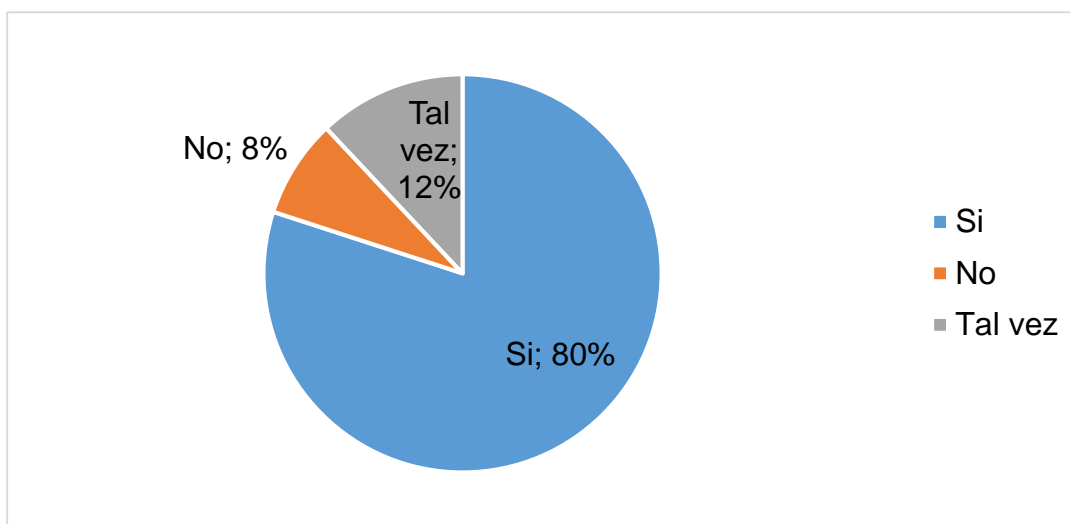


Figura 19. Integración de los niños en el ambiente escolar

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis:

Conforme los datos encuestados a los representantes de los niños de cuatro años del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores estos en su amplia mayoría consideran que su representado se integra con facilidad al ambiente escolar. Por otro lado, de acuerdo a los padres el 8% no logra integrarse por ciertos problemas ya sean sociales o culturales y por último se encuentran un 12% que tal vez no se le haga fácil mantener una buena relación entre sus compañeros de institución.

3.5.3 Resultados generales de la ficha de observación

Tabla 29

Modelo de ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN						
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES						
NIVELES DE DESARROLLO		GRADO Y SECCIÓN:				
LOGRADO	= 4	CURSO:				
EN PROCESO	= 3	PROFESOR:				
AVANCE INICIAL	= 2	FECHA:				
NO LOGRADO	= 1	HORA:				
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA						
No.	Nombres	1	2	3	4	5
		Realiza las actividades asignadas con la menor ayuda posible	Durante las actividades realizadas en clase demuestra seguridad	Planea actividades con criterio propio	Participa activamente en los diferentes juegos con sus compañeros	Cuida los materiales del juego durante la actividad
1						
2						
3						
4						
5						
6						
...						

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Tabla 30*Modelo de ficha de observación parte II*

FICHA DE OBSERVACIÓN						
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES						
NIVELES DE DESARROLLO		GRADO Y SECCIÓN:				
LOGRADO	= 4	CURSO:				
EN PROCESO	= 3	PROFESOR:				
AVANCE INICIAL	= 2	FECHA:				
NO LOGRADO	= 1	HORA:				
JUEGOS TRADICIONALES						
No.	Nombres	6	7	8	9	10
		Participa en los juegos tradicionales	Participa en los juegos tradicionales	Respetar las reglas del juego	Respetar a sus compañeros mientras se realiza los juegos	Controlar impulsos y emociones dentro de los juegos
1						
2						
3						
4						
5						
6						
...						

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Categoría No. 1

1. Realiza las actividades asignadas con la menor ayuda posible

Tabla 31

Realización de actividades asignadas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	22	88%
En proceso	3	12%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

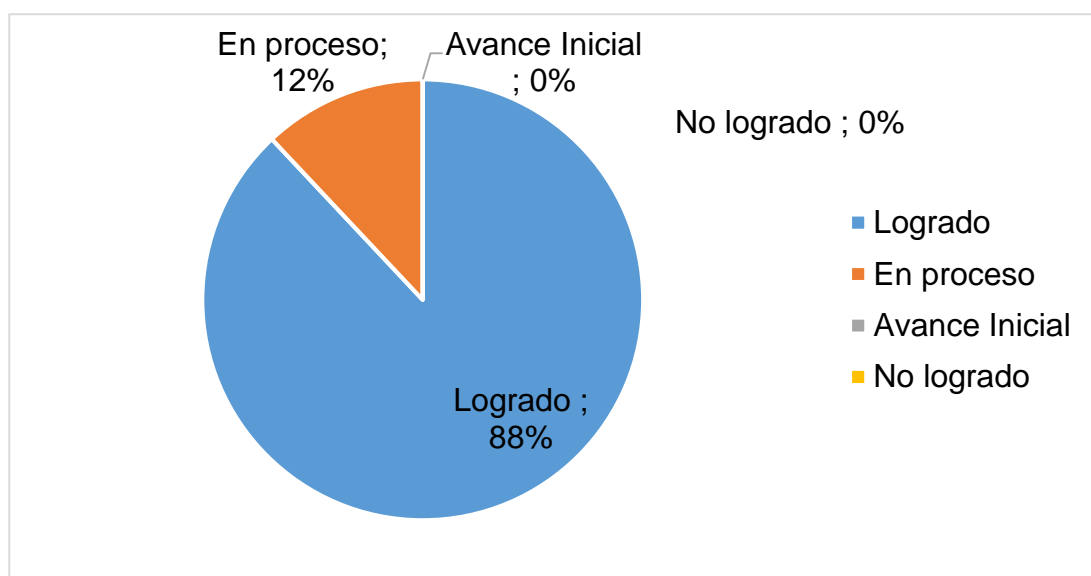


Figura 20. Realización de actividades asignadas

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: De acuerdo con la ficha de observación llevada a cabo en conjunto con la participación de los estudiantes de inicial el 88% ha logrado alcanzar el grado de desarrollo relacionado con la asignación de tareas con la menor ayuda posible, mientras que el 12% se encuentra en proceso de alcanzarlo, esto quiere decir que la gran mayoría de los niños de inicial realizan o llevan a cabo sus actividades de forma independiente pero siempre bajo la supervisión de la profesora encargada, lo que brinda y alienta a la realización de actividades lúdicas que involucren de forma asertiva a más niños.

Categoría No. 2

2. Durante las actividades realizadas en clase demuestra seguridad

Tabla 32

Seguridad durante las actividades

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	92%
En proceso	2	8%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

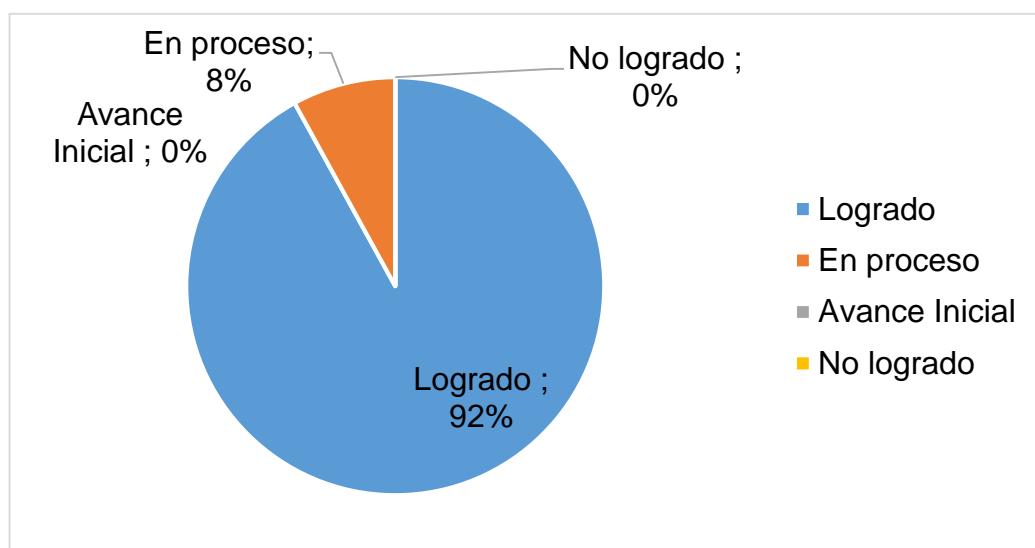


Figura 21. Seguridad durante las actividades

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: Para la categoría relacionada con la seguridad de los niños durante las realizaciones de las actividades, se pudo determinar que el 92% alcanzó el nivel de desarrollo, al momento de presentarse actividades en donde se requería cierto nivel de seguridad, mientras que apenas el 8% se encuentra en proceso de lograrlo. Este análisis generalizado brinda una comprensión amplia de la situación como grupo, ya que las actividades a proponerse serán realizadas de forma didáctica con todos los niños al mismo tiempo.

Categoría No. 3

3. Planea las actividades con criterio propio

Tabla 33

Planeación de actividades con criterio propio

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	22	88%
En proceso	3	12%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

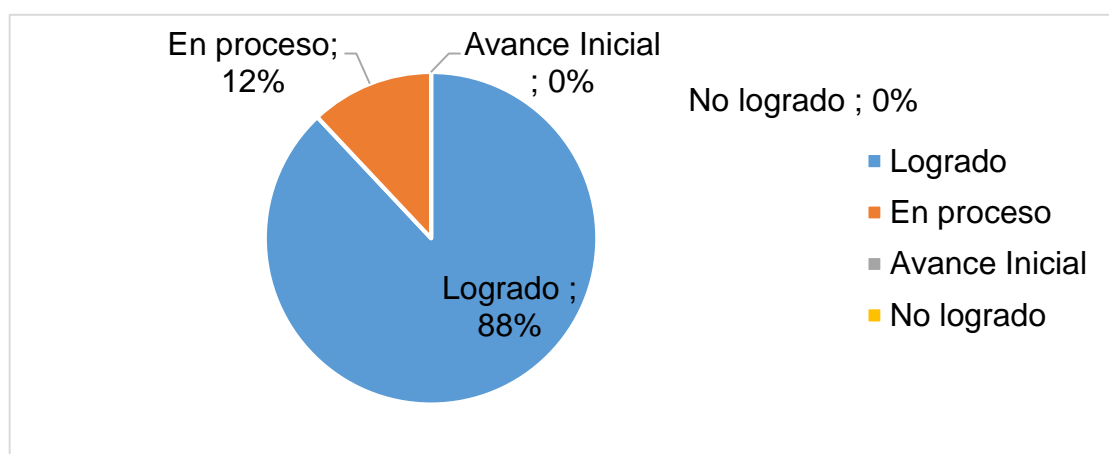


Figura 22. Planeación de actividades con criterio propio

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: De acuerdo con la categoría No. 3 en la ficha de observación el 88% logro cumplir con el nivel de desarrollo al momento de planear las actividades bajo un criterio propio, es decir mediante sus acciones tomaban decisiones propias para la ejecución correcta de lo propuesto, mientras que el 12% se encuentra en proceso de lograrlo.

La observación bajo este criterio brinda a las investigadoras información relacionada con la incorporación de criterios individuales para la planeación y ejecución de actividades, es decir que en general el grupo de niños mantiene un nivel de autosuficiencia elevado como para afrontar actividades de juegos que demanden cooperación y responsabilidades.

Categoría No. 4

4. Participa activamente en los diferentes juegos con sus compañeros

Tabla 34

Participación en los diferentes juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	80%
En proceso	5	20%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

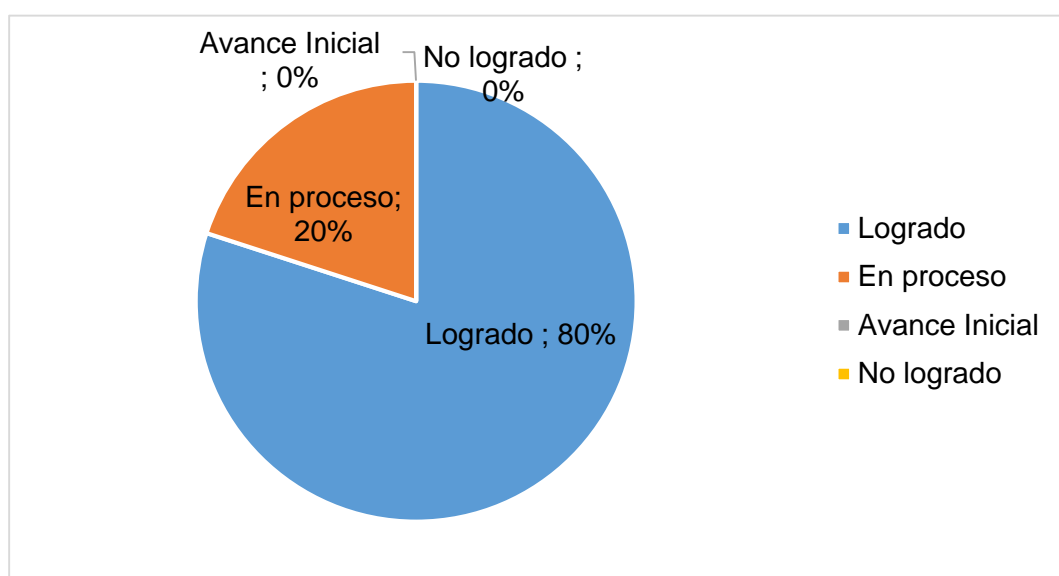


Figura 23. Participación en los diferentes juegos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: Haciendo referencia a la participación en los diferentes juegos con los compañeros de clases el 80% mostró que había logrado este nivel de desarrollo mientras que el 20% aún se encuentra en proceso de hacerlo.

Esta categoría además brinda información relacionada con la participación grupal en las asignaciones de didácticas a través de los juegos con los compañeros, lo que ofrece una apertura ideal para la producción de nuevas ofertas de trabajo a través de la modalidad lúdica.

Categoría No. 5

5. Cuida los materiales del juego durante la actividad

Tabla 35

Cuidado de los materiales en las actividades

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	22	88%
En proceso	3	12%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

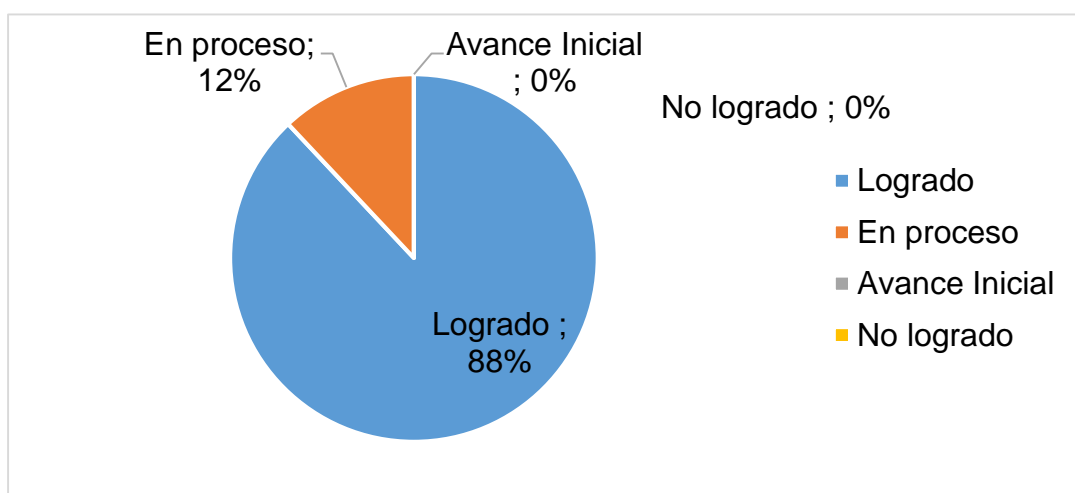


Figura 24. Cuidado de los materiales en las actividades

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: En relación al análisis grupal de las fichas de observación el 88% de los estudiantes revelaron que alcanzaron un nivel de desarrollo relacionado con el cuidado de los materiales de juego en lo que duraban las actividades, lo que demuestra que se encuentra predispuesto a cuidar de su entorno y los materiales que los rodean. Esta categoría brinda información complementaria para la utilización posterior de diversos elementos que colaboren dentro de la propuesta integral de juegos tradicionales que involucren de cierta manera elementos y materiales para su ejecución.

Categoría No. 6

6. Participa en los juegos tradicionales

Tabla 36

Participación en los juegos tradicionales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	13	52%
En proceso	12	48%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

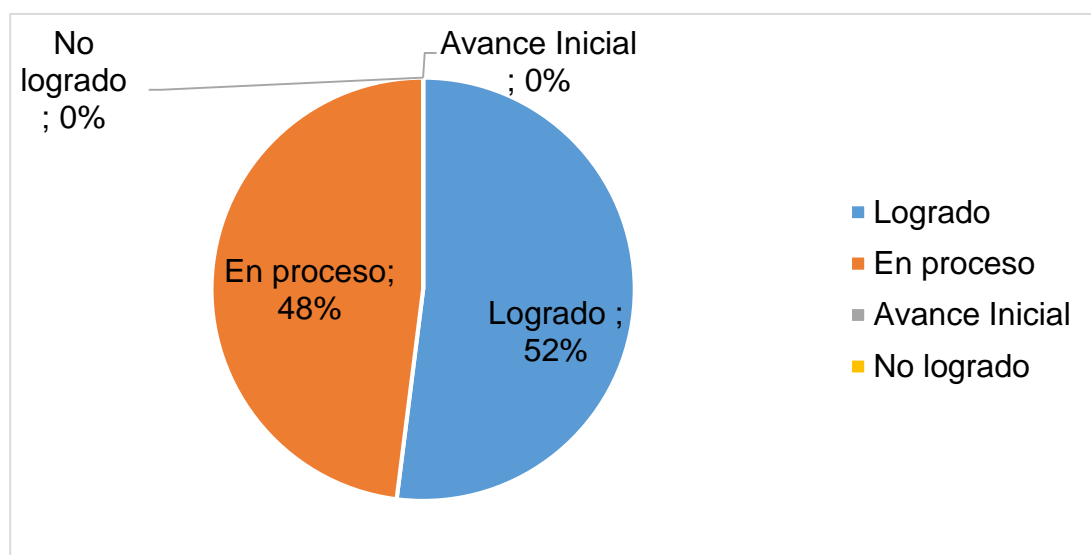


Figura 25. Participación en los juegos tradicionales

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: En esta categoría en particular la observación general se encontró dividida ya que apenas el 52% logro un nivel de desarrollo mientras que el 48% aún se encuentra en proceso, todo esto relacionado con la participación en los juegos tradicionales, ya que algunos niños aún no se sienten familiarizados con este tipo de actividad. En relación con los juegos tradicionales cabe mencionar que se han realizado una variedad muy limitada y bajo ninguna guía previa, lo que podría limitar la participación de los niños en relación a estas actividades lúdicas.

Categoría No. 7

7. Disfruta del juego tradicional con sus compañeros

Tabla 37

Comparte y disfrute de las actividades con sus compañeros

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	92%
En proceso	2	8%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

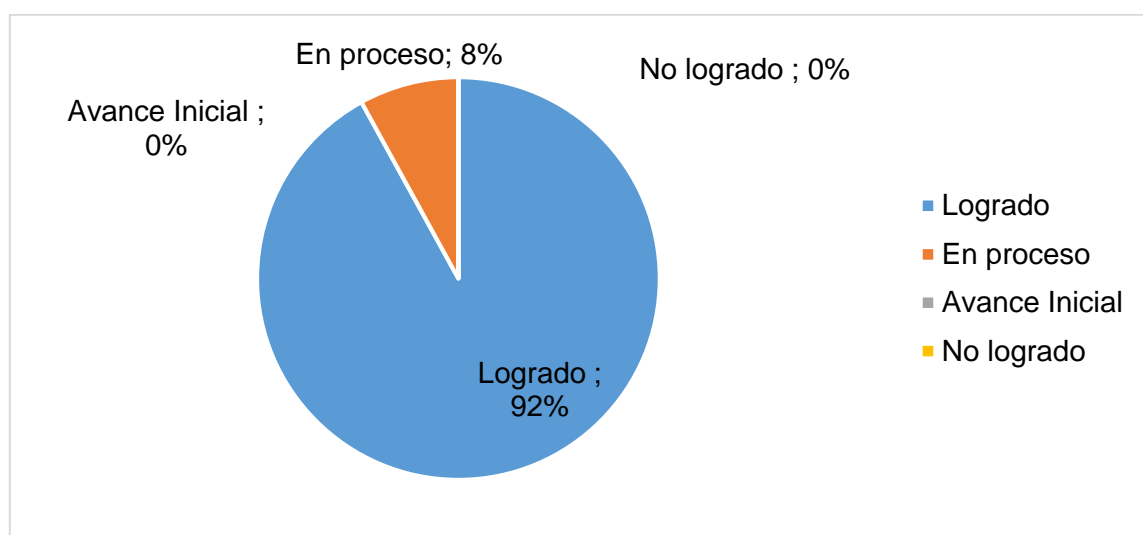


Figura 26. Comparte y disfrute de las actividades con sus compañeros

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: para la categoría de observación No. 7 relacionada con el disfrute de los juegos tradicionales con los compañeros de clases, el estudio reveló que el 92% de los niños demostraron que les gustan y disfrutan de los juegos tradicionales en compañía de sus compañeros de clases, es decir se sienten más seguros de realizar la actividad cuando esta es grupal e involucra a sus amigos.

Esta categoría además permite a las investigadoras observar que las actividades grupales son muy bien vistas y esperadas por los niños de jardín de infantes, antes, durante y después del desarrollo de estas, por lo que una vez se evidencia la necesidad de la realización y adaptación de nuevas actividades lúdicas de juegos tradicionales.

Categoría No. 8

8. Respeta las reglas durante el juego

Tabla 38

Respeto de las reglas de la actividad

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	80%
En proceso	5	20%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

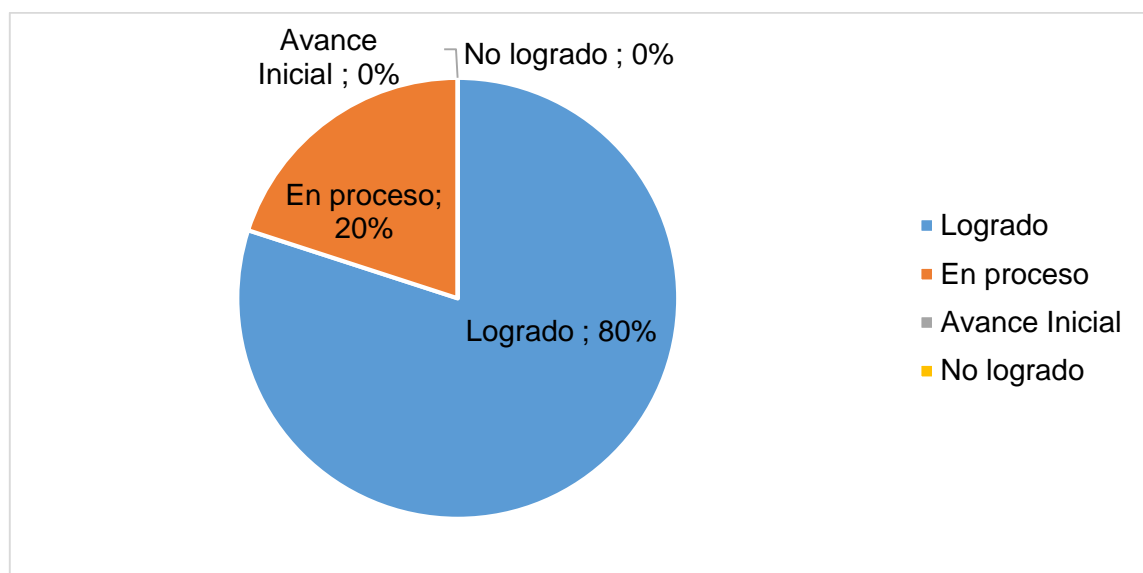


Figura 27. Respeto de las reglas de la actividad

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: De acuerdo con la categoría de observación sobre el respeto de las reglas del juego o actividad, de acuerdo con lo que la profesora expone en clases, el 80% si mostro un nivel de desarrollo logrado, es decir si las cumple, mientras que el 20% aún se encuentra en proceso de hacerlo.

El análisis observacional de grupo de niños del jardín de infantes muestra una alta predisposición para el cumplimiento de reglas de acuerdo con lo requerido por las profesoras parvularias, lo que significa que el grupo de forma general mantiene y respeta las condiciones de juego e identifica las acciones necesarias para ganar o el manejo adecuado de la derrota.

Categoría No. 9

9. Respeta a sus compañeros mientras se realizan los juegos

Tabla 39

Respeto a los compañeros durante el juego

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	80%
En proceso	5	20%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

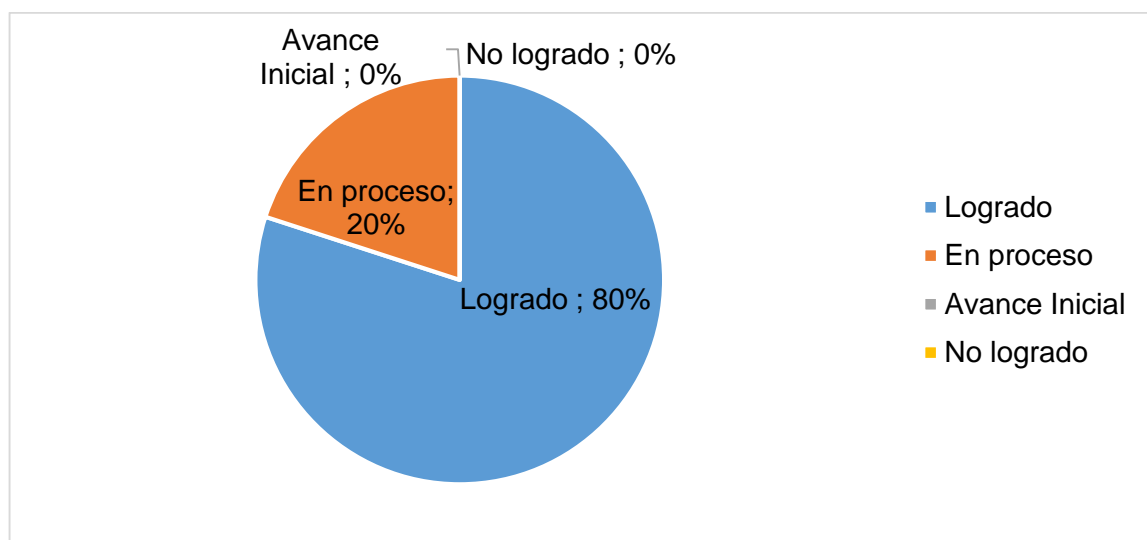


Figura 28. Respeto a los compañeros durante el juego

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: Con relación al respeto de los compañeros de clases durante la realización de juegos el 80% de los niños observados logra el nivel de desarrollo, es decir mantienen un trato adecuado con sus compañeros de clases, mientras que el 20% se observó que se encuentra en proceso para lograrlo.

En su mayoría el grupo de niños observado muestran un trato adecuado dentro y fuera del aula de clases y durante las actividades recreacionales como los juegos, por lo que la realización de estos no se ve afectado por malos comportamientos, que en el caso de existir no es compartido por todo el grupo y es corregido adecuadamente por las profesoras parvularia que vigilan constantemente el accionar de sus estudiantes de forma individual y en grupo

Categoría No. 10

10. Controla impulsos y emociones dentro de los juegos

Tabla 40

Control de impulsos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	19	76%
En proceso	6	24%
Avance Inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	25	100%

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

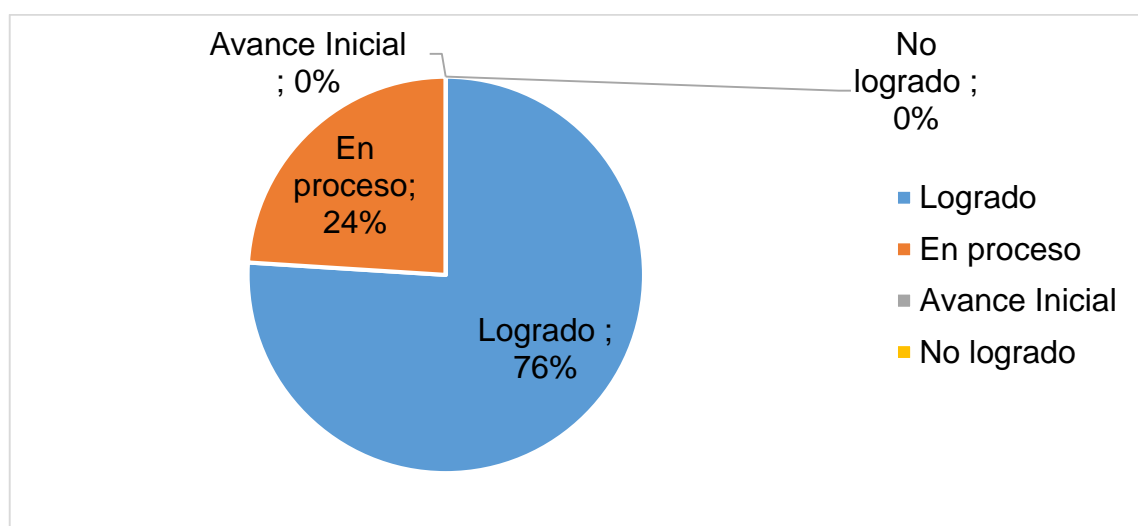


Figura 29. Control de impulsos

Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Análisis: Durante el análisis observacional en forma grupal de los niños de la inicial del Jardín de Infantes Pedacitos de Pintores, en la categoría No. relacionada con el control de impulsos durante diversas actividades se pudo notar que 76% logro el nivel de desarrollo es decir puede controlar sus impulsos y emociones, mientras que el 24% aún se encuentra en proceso.

Lo descrito previamente mantiene relación con los requerimientos básicos para la realización de los juegos tradicionales, en donde debe imponerse el respeto y compañerismo, por lo que se puede concluir que en su gran mayoría los niños presentan características y atributos de comportamiento adecuados para poder realizar juegos tradicionales.

3.6 Conclusiones preliminares

Al finalizar el análisis de los datos provenientes de las encuestas realizadas a docentes y padres de familia, en conjunto con la ficha de observación se concluyen lo siguiente:

- Los resultados de la ficha de observación permiten analizar el comportamiento de los niños a través del desarrollo de sus actividades durante una lúdica aportando datos de interés para la elaboración de la propuesta.
- Los docentes parvularios tienen conocimiento que la tecnología abarca gran parte de las actividades de los niños y que el interés por los juegos tradicionales pierde cada vez más interés, al ser reemplazados por la misma.
- El ambiente escolar de los niños de cuatro años es ideal para la implementación de juegos tradicionales que los motiven a la realización de actividades físicas que involucren aprendizaje y estimulación cognitiva.
- Los profesores y padre de familia concuerdan que para un desarrollo óptimo de la identidad y autonomía de los niños es necesario brindarles la oportunidad de realizar juegos constantemente, pero siempre bajo la supervisión de un adulto.
- La motivación dentro del hogar por parte de la familia de los niños para la realización de juegos permite generar confianza en sí mismo al mismo tiempo que fortalece las relaciones intrapersonales.
- La incorporación de juegos tradicionales es bien vista tanto como profesoras, padres de familia y representantes de los niños lo que facilita la integración de una propuesta de actividades.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la propuesta

“Guía de juegos tradicionales promotores del desarrollo de la identidad y autonomía en niños de cuatro años”

4.2 Justificación de la propuesta

Conforme al análisis previo de las encuestas realizadas a padres de familia y profesores del jardín de infantes Pedacitos de Pintores, en adición con la guía de observación hacia los niños de cuatro años, se determinó que existe escasa información sobre actividades lúdicas orientadas hacia los juegos tradicionales infantiles.

Por tales razones la propuesta de una guía de juegos tradicionales promotores del desarrollo de la identidad y autonomía en niños de cuatro años es de vital importancia porque de esta forma se contará con una alternativa pensada específicamente para ellos, además les brindará a las profesoras parvularias nuevas estrategias para relacionar la educación con los juegos, y que sus alumnos aprendan y se diviertan al mismo tiempo.

De acuerdo con las bases teóricas de diversas fuentes al implementarse la guía de juegos tradicionales se les proveerá a los niños de cuatro años nuevas oportunidades de desarrollo cognitivo y psicológico para que puedan socializar e impulsar el autoaprendizaje a través de los juegos. La presente herramienta didáctica y recreativa acompañará y sustentará el proceso de formación emocional y afectiva de los niños.

Los beneficiarios directos de la presente propuesta son los niños de cuatro años del jardín de infantes Pedacitos de Pintores, pero al mismo tiempo este trabajo brinda la posibilidad a padres de familia que repliquen y retroalimenten los juegos en casa, y sirvan como ejemplo para sus hijos o representados.

La identidad y la autonomía de los niños de cuatro años, se entrenará a partir de su participación en los diferentes juegos. No se trata de hablar sobre esos valores humanos, sino ejercitarlos directamente en la ejecución de las actividades concretas de los juegos que se proponen.

4.3 Objetivo general de la propuesta

Promover los juegos tradicionales relacionados con el desarrollo de la identidad y autonomía en niños del jardín de infantes.

4.4 Objetivos específicos:

- Brindar el conocimiento para el manejo de situaciones diversas de los juegos.
- Evitar el comportamiento dependiente para la realización de actividades individuales.
- Exponer a los niños a situaciones donde se aprenda a ganar y perder, para el manejo adecuado de las emociones

4.5 Listado de los contenidos formativos y esquema de la propuesta

La presente propuesta atiende múltiples interfaces formativas para los niños, enfocadas en la identidad y autonomía, como:

- Promover la autonomía
- Promover la identidad
- Respeto
- Seguimiento de instrucciones
- Fomentar el liderazgo
- Fortalecer el pensamiento crítico
- Personificación de personajes
- Capacidad de reflexión
- Comunicación de ideas
- Concepción de objetivos y metas
- Corrección de errores

- Destrezas cognitivas
- Manejo de emociones ante la derrota
- Respeto hacia los mayores
- Respeto hacia otros compañeros

4.6 Desarrollo de la propuesta

La presente propuesta de juegos tradicionales promotores de la identidad y autonomía en niños de cuatro años del jardín de infantes Pedacitos Pintores, presenta una estructura que abarca temas pedagógicos y los relacionados con la actividad educativa en general, todos dentro de una estructura didáctica.

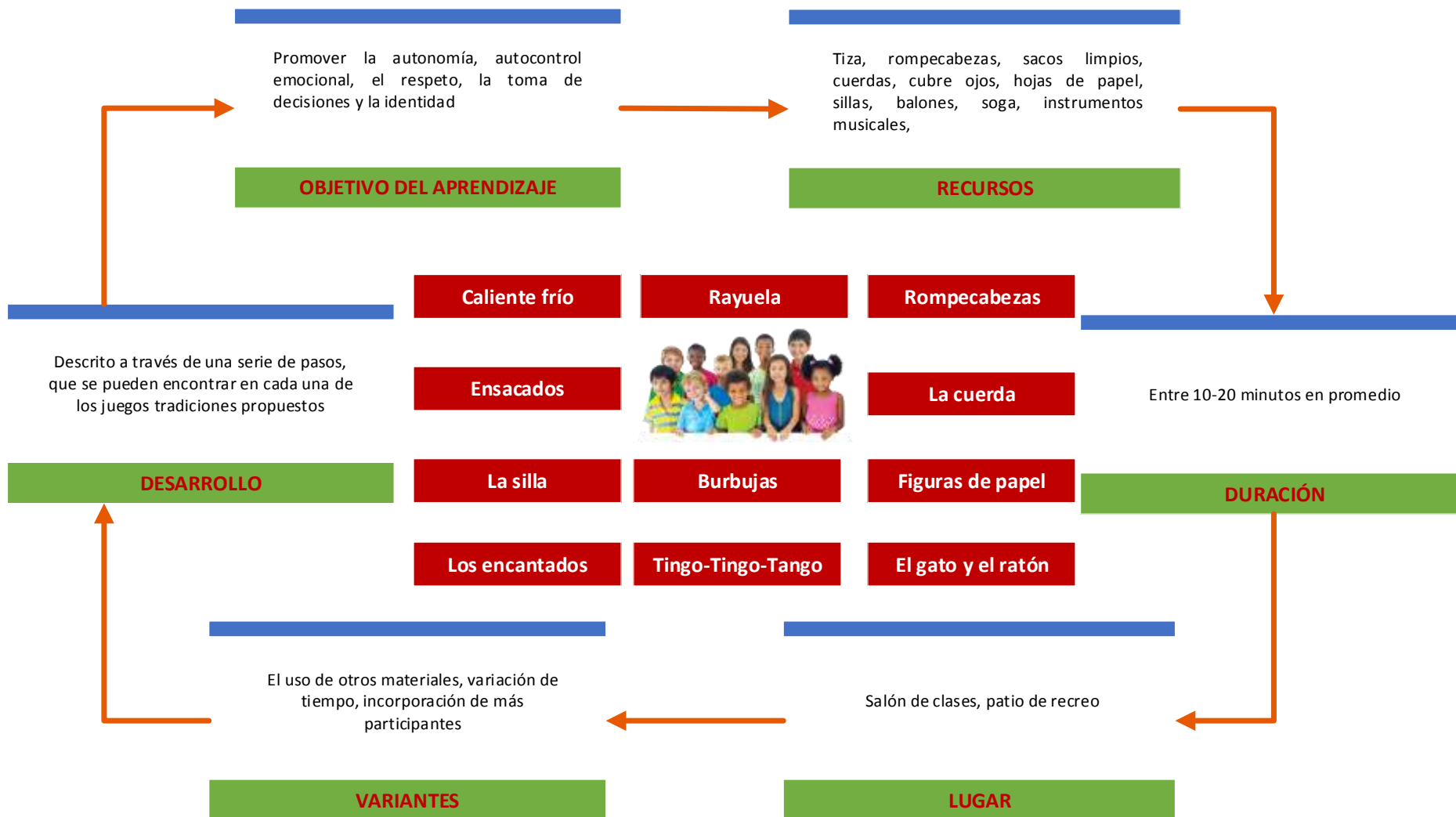
La elaboración de esta guía permitirá a los educadores promover el desarrollo infantil fomentando la autonomía e identidad de los niños, quienes a través de los juegos tienen la oportunidad de fortalecer estas características con ayuda de las profesoras de párvulos.

La experiencia en el campo de la enseñanza parvularia demostró a las autoras de la presente propuesta que existe una limitada promoción de guías con juegos tradicionales en la educación de párvulos y que en su lugar se realizan actividades de un menor impacto lúdico, o improvisaciones por parte del personal docente.

En la presente guía, los juegos seleccionados fueron adaptados para los niños de cuatro años y además mantienen un perfil de acuerdo con las necesidades que impulsan la participación de estos. La docente parvularia será la principal coordinadora durante el desarrollo de las actividades, mantendrá la guía y la buena participación de cada uno de los niños, además brindará las garantías necesarias de seguridad.


Las actividades de esta guía brindarán la oportunidad a los niños de lidiar con el medio. Al seguir reglas para la consecución de un objetivo podrán relacionarse de forma más amplia con los compañeros de clases. La estructura que se presenta a continuación esquematiza cada uno de los juegos tradicionales expuestos:

Guía de juegos tradicionales promotores del desarrollo de la identidad y autonomía en niños y niñas de cuatro años



Juego tradicional No. 1

Caliente y frío

Objetivo del aprendizaje: Promover la autonomía en el desarrollo social además del autocontrol emocional.		Duración: 20 minutos
		Lugar: Aula de clases
Recursos:	Caramelos	
Variantes:	Se pueden utilizar más de un objeto para poderlo ocultar	
Desarrollo		
<ol style="list-style-type: none"> 1. En este juego tradicional se elegirá un solo participante por requerimiento de la profesora parvularia, este será elegido de entre varios voluntarios, sin aun decir qué actividad se va a realizar, solamente que esté relacionada con un juego. 2. De forma ordenada hacer girar al niño hacia la pared sin que pueda observar a sus compañeros o la maestra. 3. Entregar a un estudiante un caramelo, y brindar las instrucciones para hacer silencio o discutir quien lo posee. 4. Dar las instrucciones al niño voluntario y al resto de la clase, sus compañeros deben guiarlo hasta donde se encuentra el dulce, pero solo a través de las instrucciones de caliente, si se encuentra cerca y de frio si está alejando, no se permiten otras palabras. 5. La didáctica continua hasta que el niño encuentra el dulce 6. El siguiente en salir al frente y darse vuelta para buscar el dulce será aquel tenga el dulce en su poder. 7. El juego durará por lo menos 15 minutos y se procurará que participen todos los designados por el docente parvulario, quien dará el dulce a aquellos niños que muestren una baja interacción social con sus compañeros. 		
		
<p>Figura 30. Juego caliente frio</p> <p>Tomada del sitio: https://colecprmontechullo.files.wordpress.com/2011/04/1780202-ilustraci-n-de-ni-os-jugar-al-escondite-y-buscar.jpg</p>		

Juego tradicional No. 2:

Juego de la rayuela (El Avioncito)

Objetivo del aprendizaje: Promover el respeto por los turnos de los compañeros, a través de la asignación de turnos de forma autónoma.	Duración: 15 minutos
Recursos:	Lugar: Patio del jardín de infantes
Recursos:	Una barra de tiza de cualquier color, una hoja de papel
Variantes:	Se pueden dibujar varias figuras con distintos niveles de dificultad

Desarrollo

1. La profesora parvularia dibujará en el piso del patio de clases con tiza o cualquier material que se pueda borrar, la figura de un avión con cuadros, sin número para omitir las reglas relacionadas con los números.
2. Dependiendo de la cantidad de estudiantes podría conformar un grupo de entre 8 niños y niñas o dos grupos en relación con el número total.
3. Brindar las instrucciones necesarias para emprender el juego, estas son lanzar una bola de papel y si esta cae dentro del cuadrado el niño o la niña deberá ir saltando de acuerdo con la cantidad de cuadros pintados, si hay uno significa que estará en un solo pie, si hay dos él o ella podrá asentar las dos piernas, si se equivoca y asienta las dos piernas cuando no deba, su turno terminará.
4. Los demás participantes estarán en fila y esperarán que el compañero cometa un error o termine su turno para poder empezar.
5. Si la bola de papel cae fuera del dibujo en el suelo o toca una línea también será motivo para terminar el turno.
6. El juego terminará cuando por lo menos todos los niños y niñas hayan participado al menos una vez.



Figura 31. Juego de la rayuela

Tomada del sitio: <https://bicavi.files.wordpress.com/2013/04/13960951-ilustracion-de-ninos-jugando-a-la-rayuela.jpg>

Juego tradicional No. 3:

Juegos de rompecabezas

Objetivo del aprendizaje: Promover la autonomía en la toma de decisiones sin afectar a sus compañeros	Duración: 20 minutos
	Lugar: Salón de clases
Recursos:	Varios rompecabezas simples de máx. 10 piezas, una mesa
Variantes:	Se pueden agrupar varios niños o niñas para completar un rompecabezas

Desarrollo

1. A cada niño o niña se le entregará un rompecabezas armado para que lo observen y sepan identificarlo.
2. Sobre una gran mesa se depositarán todas las piezas de los rompecabezas y la profesora encargada las pondrá de forma aleatoria es decir las revolverá entre sí.
3. A modo de competencia, cada niño deberá ir a la mesa en busca de las piezas de su rompecabezas: No está permitido llevar el cuadro para armarlo en ese sitio.
4. Las piezas que no correspondan a su rompecabezas deberán ser devueltas a la mesa o consultado a un compañero que sí la necesite.
5. El ganador del juego es aquel niño que logre completar su rompecabezas en el menor tiempo posible.
6. Es recomendable que la profesora parvularia incentive a la búsqueda de las piezas y al compañerismo entre niños tanto para intercambiar piezas, como devolverlas al lugar correspondiente.



Figura 32. Juego de rompecabezas
Tomada del sitio: www.yoisa.com

Juego tradicional No. 4:

Carrera de ensacados

Objetivo del aprendizaje: Promover la autonomía en la toma de decisiones sin afectar a sus compañeros		Duración: 20 minutos
		Lugar: Patio de juegos
Recursos:	5 sacos limpios y cómodos, tiza de cualquier color	
Variantes:	Ninguna	

Desarrollo

1. Formar grupos de 5 niños, a cada uno asignarle un saco limpio y que sea cómodo, dibujar una línea de partida y una de salida.
2. Indicar a los niños que solo podrán avanzar si saltan dentro del saco
3. No se está permitido chocar con los compañeros y empujarlos
4. La única forma de ganar el juego es ir saltando con las dos piernas juntas hasta la línea de meta.
5. El primero en llegar será el ganador del juego
6. Se recomienda repetir esta actividad



Figura 33. Carrera de ensacados
Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Juego tradicional No. 5:

Saltar la cuerda

Objetivo del aprendizaje: Promover la autonomía en la ejecución de acciones y manejo de decisiones.	Duración: 30 minutos
	Lugar: Patio de juegos
Recursos:	Cuerdas de un material cómodo para sostener
Variantes:	Pueden realizarse de forma individual o varias niños/as saltando al mismo tiempo
Desarrollo	

1. Para este juego en particular se asignarán dos niños que sujeten la cuerda de forma adecuada.
2. El resto de los estudiantes formará una fila uno tras otro saltará la cuerda
3. Para poder seguir en el juego deberán saltar de forma adecuada
4. El niño que no logre completar el salto correctamente dejara la fila
5. El juego seguirá hasta que quede uno o al menos dos niños en la fila que no hayan sido eliminados.
6. Se debe promover la participación de todos los infantes inclusive los que sostuvieron la cuerda por primera vez, quienes serán relevados por los primeros en fallar el salto.
7. La actividad física promueve el desarrollo cognitivo y a la vez la autonomía en la realización de un juego donde se gana y se pierde.



Figura 34. Saltar la cuerda
Elaborado por: Macías Nury y Mina Mayra

Juego tradicional No. 6:

La gallinita ciega

Objetivo del aprendizaje: Promover la identidad a través de la personificación de un personaje clave dentro del juego	Duración: 20 minutos
Recursos: Venda para los ojos	Lugar: Patio de juegos
Variantes: Ninguna	
Desarrollo	

1. Dentro de esta actividad la docente parvularia llevará a los niños hacia el patio de juego en donde formarán un círculo tomados de la mano.
2. El círculo de estudiantes se integrará alrededor de un niño que ha seleccionado para que personifique el centro de atención del juego, al cual se le colocará una venda en los ojos para que no pueda ver a sus compañeros.
3. La docente parvularia le dará tres vueltas para que se maree un poco, después saldrá del círculo.
4. Apenas el niño termine de dar las vueltas se convertirá en la gallinita ciega, que tiene como tarea principal atrapar a uno de sus compañeros.
5. Los niños que se encuentren tomados de la mano podrán moverse, pero no soltarse de las manos.
6. Si un niño se suelta de la mano será escogido para que sea la gallinita ciega, de igual forma si es atrapado y acierta con la identidad.
7. Para poder adivinar, la gallinita ciega podrá hacer preguntas básicas para intentar y tocar la cara del atrapado, si adivina se intercambiarán papeles, si no el juego continúa.
8. El juego finaliza después del tiempo recomendable estimado en 20 minutos

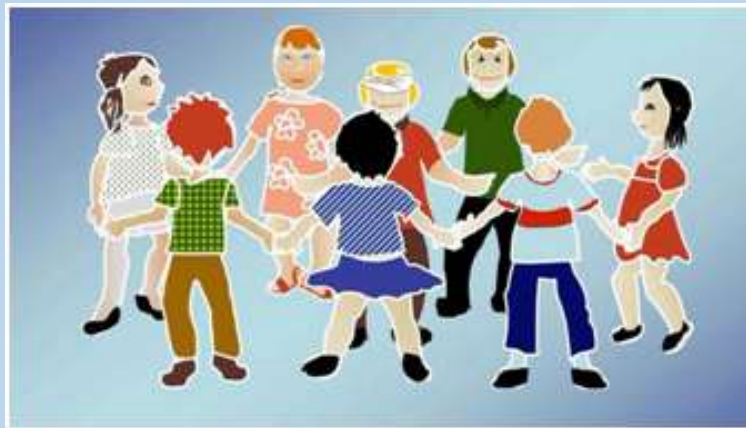


Figura 35. Juego de la gallinita ciega

Tomada del sitio: https://i.ytimg.com/vi/bnRJ_f-2n7A/maxresdefault.jpg

Juego tradicional No. 7:

Burbujas de jabón

Objetivo del aprendizaje: Promover la autonomía en la toma de decisiones y reconocimiento de acciones ante diversas situaciones	Duración: 20 minutos
Recursos: Kits para hacer burbujas	Lugar: aula de clases o patio de recreo
Variantes: Ninguna	
Desarrollo	

1. Desde sus puestos los niños tendrán acceso a un kit para hacer burbujas
2. Cada uno seguirá las instrucciones de la profesora parvularia, quien realizará pequeños ejercicios para formar burbujas de jabón con periodos largos o cortos de respiración
3. Los niños/as deberán ser capaces de seguir el ritmo de la docente o al menos intentarlo para hacer burbujas de jabón cada vez más grandes
4. Las decisiones que tomen para poder hacerlas cada vez más grandes estarán determinadas por cómo siguen las instrucciones de la docente.
5. Se recomienda después de terminada la actividad, brindar un tiempo prudente para que jueguen haciendo burbujas y entre ellos decidan quién hace las burbujas de jabón más grandes.



Figura 36. Jugar con burbujas de jabón

Tomada del sitio: <https://thumbs.dreamstime.com/b/juego-de-ni%C3%B1os-feliz-con-las-burbujas-de-jab%C3%B3n-37722910.jpg>

Juego tradicional No. 8:

El juego de la silla

Objetivo del aprendizaje: Promover la autonomía en realización de acciones a través de instrucciones		Duración: 15 minutos
		Lugar: aula de clases
Recursos:	5 sillas y una grabadora	
Variantes:	Se pueden ampliar en número de sillas	
Desarrollo		

1. La profesora parvularia coloca 5 sillas o las que considere necesarias siempre y cuando el número de participantes sea uno más.
2. Los niños se colocarán alrededor del conjunto de sillas y esperarán que la música comience.
3. Mientras suene la música darán vueltas alrededor de las sillas, esperando que esta se interrumpa, en ese momento deberán escoger un asiento y ocuparlo.
4. El niño que se quede sin asiento dejará el grupo
5. El juego continúa hasta que solo quede un participante
6. Cada infante tendrá que tomar sus propias decisiones y planificará su estrategia para poder acceder a un asiento siempre y cuando no realice acciones que puedan perjudicar a sus compañeros.

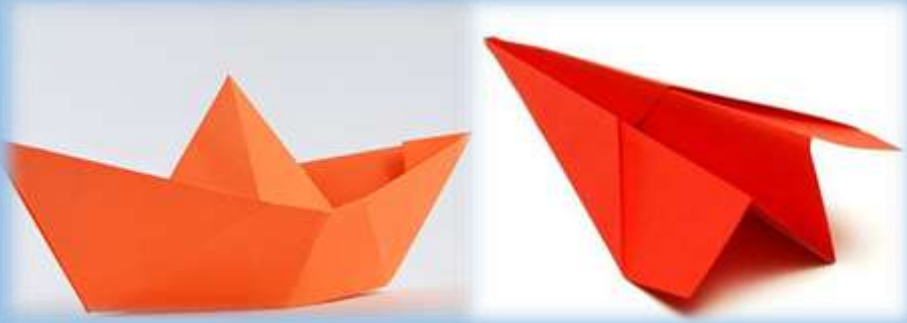


Figura 37. El juego de la silla

Tomada del sitio: <https://www.guiainfantil.com/uploads/ocio/sillasG.jpg>


Juego tradicional No. 9:

Figuras de papel

Objetivo del aprendizaje: Promover identidad, durante la selección de materiales	Duración: 15 minutos
	Lugar: aula de clases
Recursos:	Hojas de papel tamaño A4 y A3
Variantes:	Se pueden usar otros tamaños de papel
Desarrollo	
<ol style="list-style-type: none">1. En sus respectivos lugares o asientos dentro del aula de clases, la profesora colocará frente a cada estudiante una hoja A4 y una hoja de tamaño A32. Se darán las instrucciones para la realización de cada una de las figuras de papel, sea un barquito o un avioncito.3. El niño podrá escoger solamente una de las dos hojas que le proporcionó la profesora.4. Se debe asegurar que todos completen la tarea en el doblado de las hojas5. Al finalizar la didáctica se le debe consultar a cada niño/a por qué escogió ese tamaño de papel específico.6. Deberán describir además las propiedades o características más representativas de su diseño de papel.	
	
<p>Figura 38. Figuras de papel Tomada del sitio: http://www.ninospekes.com/data/img/AVIONESDEPAPEL_1312121426537pslebx.jpg</p>	

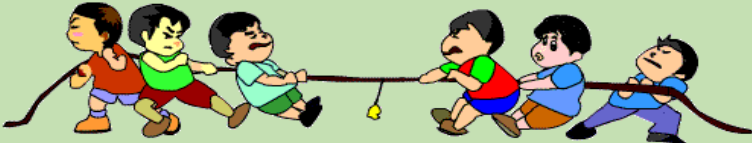
Juego tradicional No. 10:

Los encantados

Objetivo del aprendizaje: Promover identidad, a través de la personificación de un miembro de un juego y la autonomía en la toma de decisiones.	Duración: 15-20 minutos
Recursos:	Ninguno
Variantes:	Se pueden usar balones para encantar o congelar a los niño/as
Desarrollo	
<ol style="list-style-type: none">1. Los niños formarán un solo grupo amplio y dentro de este se elegirá un niño que será llamado el encantador.2. El encantador tendrá la tarea de correr detrás de sus compañeros y tocarlos de la cintura para arriba para poder “congelarlos”. El toque significa que está “congelado”.3. El niño congelado no podrá no moverse ni hablar,4. Existirán zonas seguras que se denominan “Madrina” por ejemplo paredes de un color específico a algún árbol.5. La única forma de descongelar a un niño es que sus compañeros lo toquen de la cintura hacia arriba y digan las palabras “Descongelado”, en ese momento podrán volver al juego normalmente.6. El juego termina cuando todos los niños están congelados7. El encantador podrá seleccionar al próximo que deberá correr detrás de sus compañeros.	
	
<p>Figura 39. El juego de los encantados</p> <p>Tomada del sitio: https://dikokidstotana.files.wordpress.com/2015/05/polis-y-cacos.jpg</p>	

Juego tradicional No. 11:

El juego de la soga

Objetivo del aprendizaje: Promover la identidad dentro de un equipo y fomentar el liderazgo		Duración: 15-20 minutos
		Lugar: Patio de juegos
Recursos:	Una soga	
Variantes:	Ninguna	
Desarrollo		
<ol style="list-style-type: none">1. En el patio de juegos se dividirán a todos los niños/as en dos grupos mixtos de alrededor de 5 en cada uno.2. Cada equipo tendrá un líder que será elegido de entre todos los que lo conforman3. Este líder será el encargado de estar primero en la fila y de motivar a sus compañeros para que tiren más fuerte.4. Cada grupo tirará hacia su lado la cuerda y deberán jalar a los demás.5. El grupo ganador será aquel que logre tirar por completo al otro equipo o hagan que se pasen la línea divisora en el suelo.		
		
<p>Figura 40. El juego de la soga</p> <p>Tomada del sitio: https://dikokidstotana.files.wordpress.com/2015/05/tira-soga.gif</p>		

Juego tradicional No. 12:

Juego de cuerdas

Objetivo del aprendizaje: Promover la identidad y autonomía al realizar tareas de libre pensamiento	Duración: 15 minutos
	Lugar: Salón de clases
Recursos:	Varias tiras de cuerda de un grosos pequeño
Variantes:	Ninguna

Desarrollo

1. A cada uno de los estudiantes se le dará una cuerda ligera de grosor.
2. Una vez que todos los niños tengan una cuerda en sus manos se darán las instrucciones sobre cómo entrelazarla entre sus dedos para formar algún tipo de figura simple
3. La profesora parvularia debe brindar por lo menos dos ejemplos sencillos para que sus alumnos la sigan,
4. Luego de terminada la introducción se les dirá a los niños/as que pueden usar su imaginación para poder elaborar cualquier figura que deseen
5. Cuando el niño crea que su figura está completa deberá llamar a la profesora parvularia para que le indique que forma seleccionó y por qué.
6. Si algún niño presenta dificultad para entrelazar sus dedos, la profesora deberá indicarle paso a paso cómo hacer una figura, pero todos deben por lo menos realizar una por sí mismos.



Figura 41. El juego de cuerdas

Tomada del sitio: https://www.wikihow.com/images_en/thumb/0/08/Make-a-Star-with-String-Step-3-preview.jpg/550px-Make-a-Star-with-String-Step-3-preview.jpg

Juego tradicional No. 13:

Tingo – Tingo - Tango

Objetivo del aprendizaje: Promover la identidad a través de la personificación de un moderador de juego	Duración: 20 minutos
	Lugar: Salón de clases
Recursos:	Una pelota pequeña
Variantes:	Se pueden agregar penalizaciones al seleccionado.
Desarrollo	

1. Todos los estudiantes se sientan en círculo con una distancia poco pequeña entre ellos.
2. Dentro del grupo se seleccionará a un estudiante, a quien se le asignará el nombre de moderador, este saldrá del círculo y irá hacia un rincón del salón.
3. Para comenzar el juego el moderador deberá decir las palabras TINGO-TINGO-TINGO... repetidas veces, las que considere necesarias hasta que resalte la palabra TANGO.
4. Mientras en el círculo de estudiantes, estos con ayuda de un balón o pelota pequeña se la irán pasando uno tras otro tanto como duren las palabras TINGO.
5. Cuando se escuche la palabra TANGO el niño que tenga en posesión el objeto, tendrá que levantarse y decir algo relacionado con los gustos de la comida, qué es lo que más le gusta y lo que menos le agrada comer.
6. Se puede variar entre lo que tengan que decir en su turno o asignarle algún tipo de penitencia.
7. Luego de haberse cumplido, el juego continúa, en este caso si el balón recae en la misma persona, tendrá que cumplir con lo estipulado.
8. Para el cambio de moderador se lo hará cada 5 turnos y le corresponderá a la persona que tenga el balón en este turno.



Figura 42. Juego Tingo Tingo Tango

Tomada del sitio:

http://www.webquestcreator2.com/majwq/public/files/files_user/22230/Sin%20t%C3%ADulo.png

Juego tradicional No. 14:

Instrumentos musicales

Objetivo del aprendizaje: Promover la identidad a través de la identificación de gustos musicales	Duración: 15 minutos
	Lugar: Salón de clases
Recursos:	Fotos impresas de instrumentos musicales, grabadora
Variantes:	Ninguna

Desarrollo

1. La profesora parvularia llevará a clases una serie de fotos impresa de instrumentos musicales básicos y los colocará en la pizarra, discutiendo con los alumnos como son los sonidos que hace.
2. Se pondrá una música de acuerdo con la edad de los niños, en donde se podrán identificar algunos de los instrumentos musicales expuestos por la profesora parvularia.
3. Durante la música, los niños imaginarán que están entonando cualquier de estos instrumentos, se le deberá decir que seleccionen uno y hagan mímicas en forma de simulación.
4. Al finalizar la música cada niño deberá exponer el instrumento que más le gustó y compartir con la clase por qué le gustó.




Figura 43. Juego con instrumentos musicales

Tomada del sitio: <https://www.youtube.com/watch?v=EPAA-tJoS0>

Juego tradicional No. 15:

El gato y el ratón

Objetivo del aprendizaje: Promover la identidad y autonomía en un juego donde existen dos personajes y para ganar uno tendrá que vencer al otro		Duración: 20 minutos
		Lugar: Salón de clases
Recursos:	Ninguno	
Variantes:	Ninguno	
Desarrollo		
<ol style="list-style-type: none">1. Todos los estudiantes se sientan en círculo con una distancia poco pequeña entre ellos.2. En forma de sorteo o por voluntarios se escogerán dos niños o niñas, que personificarán uno al gato y otro al ratón.3. La tarea asignada al ratón es correr alrededor del círculo, en donde sus compañeros le abrirán huecos con ayuda de sus brazos para que pueda escapar y entrar al círculo.4. El personaje de gato no podrá entrar al círculo, esto se lo impedirán los demás niños/as.5. El juego termina cuando el gato logra alcanzar al ratón y lo toca.6. Mientras el juego dure, los niños sentados podrán cantar lo siguiente: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará'.7. Para los personajes principales también se le puede adaptar unas frases al inicio: Gato: "Ratón, ratón..." Ratón: "¿Qué quieres, gato ladrón...?" G: "Comerte quiero". R: "Cómeme, si puedes..." G: "¿Estás gordito?" R: Hasta la punta del rabito		
		
		Figura 44. Juego del gato y el ratón
Tomada del sitio:		http://lospitufosdelavega.blogspot.com/2012/05/raton-que-te-pilla-el-gato.html

4.7 Validación de la propuesta

Yo, MSc. Morán Mazzini Alba Jazmín con cédula de ciudadanía 091668890-6 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Macías Palma Nury Marisela

Mina Baltán Mayra Alejandra

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

EL DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDIN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES

después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Morán Mazini Alba Jazmín

C.I. N° 091668890-6

Yo, MSc. Barreiro Moreira Dunia con cédula de ciudadanía 098521146-0 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Macías Palma Nury Marisela

Mina Baltán Mayra Alejandra

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

EI DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDIN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES

después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Barreiro Moreira Dunia
C.I. N° 098521146-0

Yo, Msc. Hernández Ciriano Ida con cédula de ciudadanía 015118952-9 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Macías Palma Nury Marisela

Mina Baltán Mayra Alejandra

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

EI DESARROLLO DE IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDIN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES

después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Hernández Ciriano Ida

C.I. N° 015118952-9

4.8 Impacto, beneficio, resultado

El impacto social favorece la promoción de la identidad y autonomía en los niños y niñas para que delinear su futuro en base a buenas costumbres y valores de respeto entre ellos, al mismo tiempo que adquieren conocimientos útiles para su vida diaria y escolar.

Las autoras esperan que el impacto de enseñanza aprendizaje pueda ser transmitido más allá del aula de clases y se promueva que los juegos se realicen también en el hogar con ayuda de los padres, que son el ejemplo y base para la promoción de una identidad en los niños de cuatro años.

La presente propuesta brinda beneficios directos a los niños y niñas del jardín de infantes Pedacitos de Pintores quienes a través de esta guía contarán con nuevos temas de juegos, de igual forma beneficia a las profesoras parvularias quienes contarán con un material adicional para la realización de su tarea educativo, y que se enfoca en la identidad y autonomía de los estudiantes promoviendo el desarrollo cognitivo y social.

Los resultados provenientes de la propuesta se encuentran enfocados en el incremento de las actividades lúdicas relacionadas con los juegos tradicionales que brindan beneficios para la identidad y autonomía de los niños. Los estudiantes serán más competitivos al mismo tiempo que respetuosos y autónomos en las tomas de decisiones a lo largo de sus estudios y vida social.

CONCLUSIONES

Las investigadoras con la propuesta expuesta y los instrumentos evaluativos aplicados han llegado a las siguientes conclusiones:

- Los niños pueden construir su propio conocimiento a través de los juegos tradicionales y las experiencias que estas les brinda, de forma individual y grupal.
- Las docentes podrán obtener una ayuda confiable con la guía de juegos tradicionales en el momento de realizar diferentes actividades lúdicas con los niños durante la jornada laboral.
- Los padres de familia a través de la guía de juegos tradicionales podrán promover un ambiente confiable y lleno de experiencias en los niños, dentro del hogar y en la vida diaria
- Los juegos tradicionales dentro del ambiente escolar infantil permiten el desarrollo de la identidad y autonomía, a través de la toma de decisiones y cumplimiento de normas, todo esto a través de actividades lúdicas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes utilizar los juegos tradicionales que se encuentran en la guía con las variantes propuestas, esto ayudará a fomentar el aprendizaje del párvulo.
- A los padres de familia y representantes fortalecer y reproducir los juegos tradicionales en casa.
- Las docentes pueden buscar la forma más creativa para hacer que el niño participe de los juegos que se encuentran en la guía.
- Se recomienda adaptar los juegos tradicionales hacia niños con capacidades diferentes, para que no se sientan excluidos al momento de realizar las actividades.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, C., Donnelly, C., & Claire, K. (19 de Octubre de 2016). The Importance of Outdoor Play and Its Impact on Brain Development In Children. *UMKC School of Education's Edgar L. Child and Family Development Center*, 24. Obtenido de <https://education.umkc.edu/download/berkeley/The-Importance-of-Outdoor-Play-and-Its-Impact-on-Brain-Development-in-Children.pdf>
- Aistear. (2017). The Early Childhood Curriculum Framework. *NCCA*, 53-73. Obtenido de <http://ncca.ie/en/Practice-Guide/Aistear/Guidelines-for-good-practice-Learning-and-developing-through-play-pp-56-57-and-103-106-.pdf>
- Albornoz, Z., & Guzmán, M. (2016). DESARROLLO COGNITIVO MEDIANTE ESTIMULACIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS: CENTRO DESARROLLO INFANTIL NUEVOS HORIZONTES. QUITO, ECUADOR. *Universidad y Sociedad*, 186-192. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025
- Alelú, M., Cantín, S., & López, N. (2013). Estudio de encuestas. *Métodos de investigación*, 21. Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf
- Amos, J. (22 de mayo de 2012). *Parental Body Language and Children*. Obtenido de Body Language: <http://www.bodylanguageexpert.co.uk/bodylanguageinfluencesyourchildren.html>
- Bishop, D. (2014). *Uncommon Understanding (Classic Edition): Development and disorders of language comprehension in children*. Psychology Press. Obtenido de https://repository.cardiffmet.ac.uk/bitstream/handle/10369/6078/POOLE_jade_20007308.docx.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bryant, P. (2017). Perception and understanding in young children: An experimental approach. *Routledge*, IV, 198.
- Burgués, P., & Adelantado, V. (2015). La motricidad en los juegos de rodrigo caro: días geniales o lúdicos. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 489-505. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/542/54241416006.pdf>
- Business Dictionary. (11 de Julio de 2017). *Cognitive*. Obtenido de Definition: <http://www.businessdictionary.com/definition/cognitive.html>

- Business Dictionary. (1 de Marzo de 2017). *Values*. Obtenido de Definitions: <http://www.businessdictionary.com/definition/values.html>
- Caldwell, B. (14 de Junio de 2017). *Playtime & Toys*. Obtenido de Importance of Play in Early Childhood Education: http://www.fisher-price.com/en_US/parenting-articles/playtime-and-toys/importance-of-play-in-early-childhood-education
- Chessa, D., Di Riso, D., & Delvecchio, D. (2013). A cross-cultural comparison of pretend play in US and Italian children. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 640-656. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Claudia_Mazzeschi/publication/258144112_A_Cross-Cultural_Comparison_of_Pretend_Play_in_US_and_Italian_Children/links/56f5486d08ae81582bf20ea9.pdf
- Children Network. (4 de Octubre de 2015). *Behaviour Toolkit*. Obtenido de Teaching skills to children: different approaches: http://raisingchildren.net.au/articles/teaching_skills_to_children.html
- D'Angelo , S. (21 de Noviembre de 2015). *Universidad Nacional de Nordeste*. Obtenido de Población y Muestra: [https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/P OBLACI%C3%93N%20Y%20MUESTRA%20\(Lic%20DAngelo\).pdf](https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/P OBLACI%C3%93N%20Y%20MUESTRA%20(Lic%20DAngelo).pdf)
- Fernández , J., Couto , J., & Aguilar , J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 53-74. Obtenido de <http://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/viewFile/1401/811>
- Fernandez, S. (2007). The use of playful activities in the english laguage classroom. *Universidad Federal de Alagoas*, 123. Obtenido de http://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/434/1/Dissertacao_SorayaFernandesdaSilva_2007.pdf
- General, J. (1 de Juio de 2016). *Concepto y definiciones* . Obtenido de Definición de Juegos tradicionales: <http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Hernández, M., García , S., & López , N. (2012). *Métodos de investigación*. México DF: UAM. Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodologías de la investigación*. México DF: Mc Graw Hill. Recuperado el 2 de septiembre de 2017, de <http://www.pucesi.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Hern%C3%A1ndez-Sampieri-R.->

Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. PDF. Descarga en línea.

IFLA. (2 de Octubre de 2014). *Publicaciones*. Obtenido de Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas: <https://www.ifla.org/ES/publications/node/11087>

Kernan, M. (2013). Play as a context for Early Learning and Development. *National Council for Curriculum and Assessment, NCCA*, 42. Obtenido de http://www.ncca.ie/en/Curriculum_and_Assessment/Early_Childhood_and_Primary_Education/Early_Childhood_Education/How_Aistear_was_developed/Research_Papers/Play_paper.pdf

Márquez, M. (2015). *Desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8464/Tesis%20de%20Ogrado-%20Mar%EDa%20Isabel%20M%E1rquez.pdf?sequence=1>

Nordquist, R. (14 de Marzo de 2016). *ThoughtCo*. Obtenido de body language (communication): <https://www.thoughtco.com/body-language-communication-1689031>

Orellana, P., & Valenzuela, M. (2017). Outdoor Play in Latin American Early Childhood and Elementary Schools: A Review of the Literature. *The SAGE Handbook of Outdoor Play and Learning*, 180. Obtenido de <http://search.proquest.com/openview/e2b39739ffc8041a42a19b37b3b7552/1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006394>

Oswal, A. (26 de Marzo de 2015). *Gulf Bend Center*. Obtenido de EARLY CHILDHOOD EMOTIONAL AND SOCIAL DEVELOPMENT: IDENTITY AND SELF-ESTEEM: http://gulfbend.org/poc/view_doc.php?type=doc&id=12766&cn=462

Pacheco, L., Elvira, C., & Da Silva, S. (2013). Time management in school. *Universidade Federal de Juiz de Fora*, 22. doi:doi:10.7213/dialogo.educ.14.043.AO02

Padial, R., & Sáenz, L. (2014). Los cuentos populares/tradicionales en educación infantil: una propuesta a través del juego. *Universidad de Huelva*, 33-47.

Pérez, C., & Ramírez, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/1941/194140994008/>

Pillasagua, R., & Mercedes, C. (2014). La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de las niñas y niños del nivel i de 2 y 3

- años de edad de los centros infantiles del buen vivir “el angel de maria” y “gotitas de cristal” de la ciudad de quito del periodo 2012-2. *Universidad Nacional de Loja*, 166. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6084/1/Mercedes%20Celia%20Rivera%20Pillasagua.pdf>
- Rojas , M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET*, 1-14. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Salazar, A. (2014). Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial. *Universidad de San Francisco de Quito*, 56. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/jspui/bitstream/23000/3868/1/112532.pdf>
- Sanjines, T., & Fischermann, B. (2017). Identidad y autonomía. *Doctoral dissertation, Universidad Mayor de San Andrés. Facultad de Ciencias Sociales*, 289. Obtenido de <http://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/12496/226.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Serva, C. (5 de Abril de 2015). *Study*. Obtenido de What Is Personal Identity? - Definition, Philosophy & Development: <http://study.com/academy/lesson/what-is-personal-identity-definition-philosophy-development.html>
- Sylwester, R. (2013). How Emotions Affect Learning. *EL, Educational leadership*, 60-65. Obtenido de <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/oct94/vol52/num02/How-Emotions-Affect-Learning.aspx>
- Valiente, C., Swanson, J., & Eisenberg, N. (2012). Linking Students’ Emotions and Academic Achievement: When and Why Emotions Matter. *NCBI*, 129-135. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3482624/>
- White, D. (22 de Julio de 2016). *Study*. Obtenido de What is Autonomy? - Definition & Ethics: <http://study.com/academy/lesson/what-is-autonomy-definition-ethics.html>
- Willett, R., Richards, C., & Marsh, J. (2013). Children, media and playground cultures: Ethnographic studies of school playtimes. (56, Ed.) *Springer*.
- Yucel, G., & Elcin, Y. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Elsevier*, 1859-1865. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>

ANEXOS

ANEXO A: FOTOGRAFÍAS



Estudiantes del jardín de infantes pedacitos de pintores



Las investigadoras compartiendo tiempo con los niños/as y demás profesoras



Las investigadoras preparando a la clase para las actividades diarias

ANEXO B: MODELO DE ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL FACULTAD DE EDUCACIÓN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA LA TITULACIÓN

Encuesta dirigida a: Docentes

Estimado docente:

La presente encuesta se realiza con la finalidad de analizar el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales.

Gracias por su colaboración

PREGUNTAS:

1. ¿Cree usted que la tecnología y los juegos modernos tienen mayor presencia en los niños hoy en día?
Si No A veces
2. ¿Cómo docente cree que los juegos tradicionales son importantes en la educación de los niños de inicial?
Si No A veces
3. ¿Considera usted que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la identidad y autonomía?
Si No A veces
4. ¿Ha recibido usted capacitaciones relacionadas con el desarrollo de la identidad y autonomía en niños/as?
Si No
5. ¿Cree usted que el ambiente escolar es el adecuado para promover los juegos tradicionales?
Si No A veces
6. ¿Realiza actividades donde los niños aprenden a desarrollar su identidad y autonomía?
Si No A veces

7. ¿Utiliza usted los juegos tradicionales como recurso metodológico?

Si No A veces

8. ¿Considera usted que la formación de la identidad y la autonomía es fundamental para el desarrollo futuro del infante?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

9. ¿Considera usted que una guía de juegos tradicionales influiría de forma positiva en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

ANEXO C: MODELO DE ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL FACULTAD DE EDUCACIÓN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA LA TITULACIÓN

Encuesta dirigida a: Los padres de familia y representantes

Estimado Padres de Familia:

La presente encuesta se realiza con la finalidad de analizar el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales.

Gracias por su colaboración

PREGUNTAS:

1. ¿Considera usted que la práctica de juegos tradicionales en Ecuador ha disminuido al pasar los años?

Si No

2. ¿Los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños?

Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo
Totalmente de acuerdo

3. ¿Considera usted que la identidad y autonomía son importantes en el desarrollo interpersonal de los niños?

Si No A veces

4. ¿Considera usted que a su hijo le gustan las actividades lúdicas (Juegos)?

Si No A veces

5. ¿Qué tipo de juegos tradicionales practica usted con su representado/a en casa? (Seleccione solamente 1 opción)

La Rayuela	<input type="checkbox"/>
Las cogidas	<input type="checkbox"/>
Los Encantados	<input type="checkbox"/>
El Gato y el ratón	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>
Ninguno	<input type="checkbox"/>

6. ¿Considera usted que a través del desarrollo de la identidad y autonomía el niño logra cierto grado de independencia?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

7. ¿Qué juego tradicional considera usted el más apropiado para que su hijo lo practique en la institución educativa? (Seleccione solamente 1)

La Rayuela	<input type="checkbox"/>
Las cogidas	<input type="checkbox"/>
El Gato y el ratón	<input type="checkbox"/>
Los Encantados	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>

8. ¿Está usted de acuerdo con la incorporación de juegos tradicionales a la enseñanza diaria de sus representados?

Si No Tal vez

9. ¿Considera usted que los juegos tradicionales en el Ecuador influyen de manera positiva en el desarrollo de sus representados?

Si No Tal vez

10. ¿Considera usted que su representado se integra con facilidad al ambiente escolar?

Si No Tal vez

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: IDA HERNANDEZ CIRIANO

Nivel académico o grado: DRA. Experiencia docente: 40 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDIN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

15. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
16. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
17. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
18. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
19. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
20. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
21. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Sin recomendaciones en relación.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.

Ida 0151189529

Firma y cédula

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: DUNIA BARREIRO MOREIRA

Nivel académico o grado: MSc. Experiencia docente: 18 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDIN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

8. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
9. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 4
10. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
11. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 9
12. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
13. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 9
14. En general, la propuesta es viable y pertinente 9

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 9

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.


0714280839
Firma y cédula

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: ALBA JAZMIN MAZZINI

Nivel académico o grado: MSc. Experiencia docente: _____ años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS A TRAVES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR EN EL JARDIN DE INFANTES PEDACITOS DE PINTORES le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:


Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 9
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.



Firma y cédula